

FRÉDÉRIC GAUDRY

PRINCIPALES CARACTÉRISTIQUES DE L'ESTHÉTIQUE DE LA BANDE DESSINÉE
ET LEUR APPLICATION A CHLOROPHYLLE

Mémoire
présenté
à la Faculté des études supérieures
de l'Université Laval
pour l'obtention
du grade de maître ès art (M.A.)

Département de littérature québécoise
FACULTÉ DES LETTRES
UNIVERSITÉ LAVAL

OCTOBRE 1997

© Frédéric Gaudry, 1997.

The author has granted a non-exclusive licence allowing the National Library of Canada to reproduce, loan, distribute or sell copies of this thesis in microform, paper or electronic formats.

The author retains ownership of the copyright in this thesis. Neither the thesis nor substantial extracts from it may be printed or otherwise reproduced without the author's permission.

L'auteur a accordé une licence non exclusive permettant à la Bibliothèque nationale du Canada de reproduire, prêter, distribuer ou vendre des copies de cette thèse sous la forme de microfiche/film, de reproduction sur papier ou sur format électronique.

L'auteur conserve la propriété du droit d'auteur qui protège cette thèse. Ni la thèse ni des extraits substantiels de celle-ci ne doivent être imprimés ou autrement reproduits sans son autorisation.

0-612-25587-5

RÉSUMÉ

La première partie de ce mémoire est une création. Il s'agit d'un scénario de long métrage de deux heures intitulé *Chlorophylle*. Ce film raconte l'histoire de Daniel, un jeune délinquant qui commet des crimes afin de forcer sa mère à revenir à la maison. Elle est partie à la recherche du père de son fils pour essayer de parvenir à faire cesser son comportement incestueux. Lorsque la mère de Daniel revient pour l'empêcher de perpétrer ses méfaits, elle trouve le père assassiné par Daniel, qui s'est inspiré des plantes qu'elle lui avait données avant son départ.

La seconde partie de ce mémoire fait état de considérations théoriques portant sur l'esthétique de la bande dessinée qui peut être appliquée à la réalisation de films comme *Chlorophylle*. Elle cherche à montrer comment certains éléments de l'esthétique de la bande dessinée peuvent être présents dans un scénario, plus particulièrement dans celui de *Chlorophylle*.

AVANT-PROPOS

Chlorophylle a été écrit pour la première fois en juillet 1987. Au début, cette histoire n'était destinée qu'à devenir un scénario de court métrage d'une demi-heure. Toutefois, à force de travailler sur le récit, il nous est venu à l'idée de le développer au plan du contenu et de la forme, puis de tenter d'en faire une version long métrage.

Connaissant Monsieur François Baby, professeur de cinéma à l'Université Laval, pour ses grandes qualités de pédagogue et pour le respect qu'il témoigne à l'égard de ses étudiants, je lui proposai le projet suivant: tenter d'appliquer à *Chlorophylle*, l'esthétique présente dans la bande dessinée «underground» américaine.

Le défi n'était pas gagné d'avance, puisque ce projet de mémoire devait se limiter à l'écriture. Or, l'esthétique de la bande dessinée se manifeste en général plus par l'image que par le texte. Elle exige toutefois une forme particulière d'écriture, et le scénario de *Chlorophylle* tente d'en faire la démonstration. C'est pourquoi nous tenons ici à placer un avertissement: la précision de la description des scènes de *Chlorophylle* est parfois telle, et ce pour les raisons que nous venons d'évoquer, qu'il arrive fréquemment que les échelles de plans et le traitement du film soient suggérés. Il se peut que cette forme d'écriture de scénario soit peu commune et qu'elle soit susceptible d'influencer le découpage technique. Toutefois, lorsque cette étape viendra, l'exploitation de l'esthétique de la bande dessinée s'en trouvera d'autant simplifiée.

Je tiens à remercier Monsieur François Baby pour m'avoir permis de réaliser le projet et de m'avoir soutenu tout au long de ma maîtrise. Je tiens également à le remercier pour m'avoir judicieusement conseillé sur cette forme particulière d'écriture. Les propos que nous avons échangés étaient riches et stimulants.

TABLE DES MATIÈRES

	<u>Page</u>
AVANT-PROPOS.....	III
TABLE DES MATIÈRES.....	V
INTRODUCTION	6
PREMIÈRE PARTIE : SECTION CRÉATION.....	8
PRINCIPAUX PERSONNAGES.....	11
PERSONNAGES SECONDAIRES.....	13
CHLOROPHYLLE.....	16
DEUXIÈME PARTIE : SECTION THÉORIQUE.....	172
INFLUENCE SUR LE TRAITEMENT FORMEL.....	174
L'UNIVERS DIÉGÉTIQUE DES BANDES DESSINÉES.....	175
ORGANISATION DE L'UNIVERS DIÉGÉTIQUE DE <i>CHLOROPHYLLE</i>	180
TRAITEMENT ET COMPOSITION DE L'IMAGE DE LA BANDE DESSINÉE.....	190
TRAITEMENT ET COMPOSITION DE L'IMAGE DE <i>CHLOROPHYLLE</i>	191
CADRAGE ET PROFONDEUR DE CHAMP.....	194
CADRAGE ET PROFONDEUR DE CHAMP DE <i>CHLOROPHYLLE</i>	195
LES PERSONNAGES ET LEUR MORPHOLOGIE.....	198
LA MORPHOLOGIE DES PERSONNAGES DE <i>CHLOROPHYLLE</i>	200
LES COSTUMES DES PERSONNAGES DE BANDES DESSINÉES.....	202
LES COSTUMES DES PERSONNAGES DE <i>CHLOROPHYLLE</i>	203
L'ATTITUDE DES PERSONNAGES DE BANDES DESSINÉES.....	204
L'ATTITUDE DES PERSONNAGES DE <i>CHLOROPHYLLE</i>	205
LA FRAGMENTATION DU RÉCIT.....	206
LA FRAGMENTATION DU RÉCIT DE <i>CHLOROPHYLLE</i>	207
L'ORGANISATION DU TEMPS.....	208
L'ORGANISATION DU TEMPS DE <i>CHLOROPHYLLE</i>	210
CONCLUSION.....	212
BIBLIOGRAPHIE.....	214
LISTE DES OUVRAGES CITÉS.....	216

INTRODUCTION

La bande dessinée et le cinéma sont deux arts convergents qui commencent à se côtoyer de plus en plus. Cette tendance des bédéistes et des cinéastes se justifie par le fait que le cinéma et la bande dessinée sont deux arts qui tentent de représenter la réalité. Alors que le cinéma le fait en la saisissant par l'image et le son, la bande dessinée le fait par le dessin. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle cette dernière emprunte tant au langage cinématographique (échelle de plans, découpage, etc.). Elle puise dans le cinéma des modèles de représentation de la réalité pour les appliquer elle-même à l'aide du dessin, en utilisant à son tour un langage qui lui est propre.

Le cinéma, quant à lui, emprunte à la bande dessinée, mais il le fait dans la plupart des cas en imitant son esthétique, rarement son langage. Cette tendance est de mieux en mieux maîtrisée par les réalisateurs d'aujourd'hui. Vu l'accroissement en popularité de la bande dessinée et le besoin de nouveauté du cinéma (américain, particulièrement), il est intéressant de s'attarder sur l'esthétique propre à la bande dessinée. L'intérêt d'une telle étude se trouve dans le fait que l'imitation de l'esthétique de la bande dessinée représente, pour chaque film, un nouveau problème tant pour sa conception que pour son écriture.

Ce mémoire se divise en deux parties. La première comporte la section création. On y trouve un scénario de film d'une durée approximative de deux heures, qui possède de nombreuses caractéristiques de l'esthétique de la bande dessinée. Citons notamment sa construction parataxique, la typologie et la caractérisation de ses personnages, leur représentation physique, leurs traits morphologiques, ainsi que leur cohérence dans le récit. Du côté formel, on peut ajouter la façon dont les couleurs et les contrastes y sont exploités.

La deuxième partie comporte des réflexions théoriques. Nous y aborderons la façon dont le scénario de *Chlorophylle* s'est inspiré de l'esthétique de la bande dessinée. Toutefois, nous avons cru bon d'y expliquer d'abord les caractéristiques des éléments de l'esthétique de la bande dessinée qui ont été privilégiées dans notre scénario.

Ces principaux éléments sont divisés en trois catégories. La première comprend l'organisation de l'univers diégétique de la bande dessinée, le traitement de l'image, le cadrage, sa composition et la profondeur de champ. La seconde catégorie concerne les personnages et leur morphologie, leur attitude générale et leurs vêtements. La troisième partie porte sur la fragmentation du récit et sur l'organisation du temps.

Avec les moyens dont dispose le cinéma pour créer une réalité allusive comme le fait la bande dessinée, nous verrons, à travers ces réflexions théoriques, comment ces éléments de l'esthétique de la bande dessinée peuvent être exploités dans un film en montrant la manière dont ils l'ont été dans *Chlorophylle*. De ce fait, nous constaterons que ce qu'on appelle «le traitement BD» pour un film, ressemble au phénomène de l'adaptation cinématographique.

SECTION CRÉATION

CHLOROPHYLLE

SUJET

Daniel est un jeune délinquant qui commet des crimes afin de forcer sa mère à revenir à la maison. Elle est partie à la recherche du père de son fils pour essayer de faire cesser son comportement incestueux. Lorsque la mère de Daniel revient pour l'empêcher de perpétrer ses crimes, elle le surprend, assassinant son père, après s'être inspiré des plantes qu'elle lui avait données avant son départ.

PRINCIPAUX PERSONNAGES

Daniel (Ash) Archambault:

Âgé de vingt et un ans, Daniel vit seul avec sa mère depuis sa naissance. Il éprouve à son endroit un amour incestueux longtemps refoulé. Étudiant en art, Daniel est un révolté qui ne travaille pas. Depuis que sa mère lui a appris qu'il est né d'un viol dont elle a été victime, il entraîne ses amis à voler et terroriser les gens bien nantis sous l'influence d'une musique «hard core» et utilise le dessin comme refuge émotif. Sans comprendre que l'amour qu'il éprouve pour sa mère est anormal, Daniel rejette les jeunes filles qui s'intéressent à lui et ne laisserait personne s'infiltrer dans ce qu'il considère leur ménage. Parce qu'il perçoit son père comme une crapule, Daniel a lui-même forgé son identité de mâle. Aussi arbore-t-il tous les traits du stéréotype macho viril. Sa forte personnalité et son caractère belliqueux font qu'il ressemble en quelque sorte à un oiseau de proie. Son visage maigre est anguleux et ses traits semblent tirés vers l'arrière avec sa chevelure qui ressemble à des plumes. Sa peau rouge, brûlée par le soleil et ses yeux cernés par l'abus lui donnent un air inquiétant. Daniel s'habille toujours de cuir pour se protéger des chutes au sol que peuvent occasionner ses déplacements en patins à roulettes. Dans ses moments de solitude, Daniel développe une passion pour les plantes que lui a données sa mère avant de partir et avec lesquelles il entretient une relation assez singulière.

Dahlia Archambault, mère de Daniel:

Âgée de quarante ans, Dahlia est une très belle femme blonde qui aime porter des vêtements «sexy», des bijoux et se vernir les ongles. Elle s'est toujours dévouée pour son fils, malgré ses quelques absences prolongées. Dahlia s'est fait violer à dix-neuf ans par l'homme qu'elle fréquentait alors qu'elle était secrétaire dans un bureau d'affaires. Depuis ce temps, elle n'a jamais accepté d'autres hommes que son fils dans sa vie. Elle s'est trouvé un emploi d'esthéticienne dans un salon privé pour femmes. À partir du jour où elle a dû annoncer à Daniel son origine réelle, elle l'a vu

changer de manière inquiétante. Dahlia sentait quelque chose se développer en lui. Par les agissements et l'attitude de son fils, Dahlia a dû se rendre à l'évidence que Daniel lui manifestait un amour incestueux. Inquiète, elle fréquenta un psychiatre qui lui recommanda de faire revenir le père pour le dissuader de ce genre de désir. Réticente à cette idée, elle préféra endurer son mal et sombra dans l'alcool. Dahlia possède malgré tout des atouts féminins et un charme désarmants qui la rendent extrêmement désirable, mais auxquels nul ne peut accéder. Elle est avant tout la mère de Daniel. Elle incarne en quelque sorte la mère de tous les fils, la mère d'Oedipe.

Samuel (Sam) Hunter, père de Daniel:

La quarantaine bien entamée, c'est un raté qui croit que les femmes sont la cause de ses déboires. Plus jeune, il travaillait pour une femme d'affaires sans scrupule qui le congédia pour une bévue. Ce fut pour Samuel la goutte qui fit déborder le vase, lui qui n'avait déjà pas beaucoup de considération pour les femmes. C'est alors qu'il abusa sexuellement de Dahlia par désir de vengeance. Il disparut par la suite. Depuis ce temps, Samuel est devenu photographe à la pige, effectuant parfois de basses besognes pour la police en attendant d'être un jour témoin de l'événement qui lui permettrait d'acquérir enfin crédibilité et notoriété. Lorsqu'il rencontre Daniel et ses amis, il voit en eux la possibilité de réaliser ses ambitions. Aussi est-il prêt à employer les moyens qu'il faudra pour arriver à ses fins. Les cheveux foncés coiffés vers l'arrière, Samuel porte une barbe de trois jours «bien entretenue». Il aime se vêtir de chemises fleuries qu'il porte entrouvertes sous des ensembles bon marché trop grands pour lui. Agile, rusé, décontracté mais vantard et imprévisible, il n'inspire pas le respect.

PERSONNAGES SECONDAIRES

Naphta:

Très belle brune, vingt-trois ans, adoptée par une famille bourgeoise. Diplômée universitaire en psychologie, elle vit chez ses parents adoptifs, mais passe la plus grande partie de sa vie à l'extérieur. Connaissant bien la rue, il lui arrive souvent de coucher dans un abri improvisé avec des clochardes qu'elle aide en volant de l'argent à son père. Naphta est douce de nature, mais elle peut être très agressive. Non dépourvue de charme mais n'en connaissant pas la portée, elle a tendance à se comporter comme un garçon. Ne se laissant impressionner par personne, Naphta succombe pourtant à Daniel après s'être joint à son groupe, croyant qu'elle s'entourait de jeunes téméraires qui lui ressemblaient. Face à la brutalité de ces garçons, mais sans se laisser mener par eux, elle développe sa féminité pour tenter ensuite de l'exercer sur Daniel afin de le séduire. Elle s'aperçoit cependant que ses efforts sont inutiles et elle est persuadée que Daniel lui cache quelque chose. Sa trop grande curiosité la pousse donc à tenter de percer son secret. Avant de connaître Daniel, Naphta porte des pantalons et chemises amples qui lui donnent l'allure d'un garçon, surtout avec ses cheveux courts en brousaille. Lorsqu'elle se joint au groupe, elle adopte une allure plus féminine en portant des vêtements de cuir noir de style sadomasochiste branchés, relevée par une coupe de cheveux au carré qui convient bien à son petit visage aux pommettes saillantes.

Pinceau:

On lui attribue ce nom à cause de sa chevelure iroquoise teinte en vert lime fluorescent. C'est l'ami le plus proche de Daniel. Tout comme lui, il a la peau rougie et les yeux cernés. Ses penchants pour la révolte s'expliquent par ses origines d'un milieu défavorisé. Il peut être brutal, mais ses gestes sont réfléchis. Moins impulsif que Daniel, mais plus naïf, il agit comme son conseiller. Il essaie d'ailleurs de rendre celui-ci conscient de l'attraction que Naphta éprouve pour lui et qu'elle peut être un jour

nuisible pour le groupe, à cause des tensions qu'elle engendre.

Climbo:

Il est coléreux, violent, inconséquent et nerveux. D'allure chétive, la peau rouge, les cheveux noirs très longs, retenus en queue de cheval. Il est très agile et rien ne l'arrête. Il fait tout ce qu'on lui demande sans penser aux conséquences. Il suggère souvent des idées trop folles pour qu'elles soient retenues. Il agit toutefois comme stimulant pour le groupe, même si ses gestes peuvent parfois attirer des ennuis. Il est le premier à s'opposer à la venue de Naphta. À cause des autres, il est obligé d'accepter sa présence. Le fait de la voir si proche représente pour lui une occasion «de se la faire», comme il dit si bien.

Patof:

Il est de taille plus massive que les autres. Il porte les cheveux très courts et bleu ciel. De drôles de lunettes fumées rondes avec des oeilères cachent ses yeux en permanence. Calme et silencieux, il semble suiveur. Mais, lorsque qu'il ouvre la bouche, ses remarques ne passent pas inaperçues. On lui demande rarement son avis parce qu'il ne répond pas de toute façon. Il semble toujours un peu à l'écart du groupe. C'est d'ailleurs pourquoi personne ne s'aperçoit de l'attirance secrète qu'il a pour Naphta. Lorsque le ton monte dans le groupe, il intervient pour apaiser l'atmosphère.

Les plantes:

Ce sont de splendides plantes grimpantes exotiques que Dahlia a achetées à Daniel pour combler son absence. Pendant leur évolution, elles sont censées produire de belles grandes fleurs roses. Devenant cependant les confidentes de Daniel qui leur raconte ses exploits, ses déboires et ses frustrations, elles se couvrent de grandes épines rouge vif et de feuilles noires coupantes comme des lames de rasoir d'où s'écoule une sève épaisse et rouge comme du sang. Sous l'influence d'une musique au rythme

endiablé et violente, les plantes envahissent rapidement la chambre en poussant le long des murs, ce qui crée une atmosphère lugubre dans laquelle Daniel aime se retrouver.

Jean Verret:

C'est rédacteur en chef du journal pour lequel travaille occasionnellement Sam, dont il est également l'ami de travail de longue date. Contrairement à lui, Jean possède un flair pour dépister le bon gibier. Travailleur acharné, il n'abandonne jamais un dossier quand il estime que c'est l'occasion de bâtir une nouvelle à sensation. Son sens de la persuasion joue un rôle dans la décision que prend Sam de développer le dossier des patineurs. Jean s'affiche avec une allure «quétaine» des années soixante-dix qu'il a volontairement conservée pour se donner un style qui le démarque des autres.

1. EXT. - BRUNANTE - VILLE/APPARTEMENT

Du noir surgit un soleil couchant perçant des nuages sombres. Devant, se profilent de nombreux immeubles et cheminées d'usines fumantes dans un ciel flamboyant.

Son d'un téléviseur dont les postes sont changés rapidement pour s'arrêter soudainement.

VOIX QUI VIENT DU TÉLÉVISEUR

...nuageux avec quelques percées de soleil demain. Pour le reste de la semaine, nous prévoyons également du beau temps.

La grosse boule rouge disparaît lentement derrière une multitude de pylônes électriques. Plongeon dans une cour de blocs appartements parsemée d'arbres entièrement dénudés de leurs feuilles. Face à l'un des blocs, on avance vers une grande fenêtre coulissante de balcon entrouverte.

Le son du téléviseur devient plus fort.

VOIX QUI VIENT DU TÉLÉVISEUR

...À noter que la période de canicule que nous connaissons depuis quelque temps se poursuivra encore plusieurs jours. Il est toutefois recommandé de se protéger du soleil à cause de la faible épaisseur de la couche d'ozone et du taux anormalement élevé de radiations.

Le son du téléviseur coupe net.

DANIEL (off)

Si ça continue, ils vont finir par bousiller toute la planète avec leurs essais nucléaires...

2a. INT. - BRUNANTE - APPARTEMENT DE DANIEL ET DAHLIA/SALON/CHAMBRE

Grand salon envahi d'une pâle lueur orangée. Un sofa vert foncé et des fauteuils de même couleur se détachent sur un grand mur de briques brunes. Une grande bibliothèque garnie de bouquins et quelques grands cadres accrochés aux murs, au-dessus du sofa.

Un tube de crème est écrasé en émettant un drôle de son. Deux mains de femme aux ongles vernis étendent la crème sur un dos d'homme rougi.

DAHLIA

Et avec ça, tu trouves le moyen de te promener dehors à moitié nu...

Sur le sofa, au milieu du salon, Dahlia est assise à califourchon sur le dos d'un homme aux cheveux courts ébouriffés qui termine une assiette de viande rouge crue. Les cheveux mouillés, Dahlia ne porte qu'un peignoir léger. Elle masse langoureusement le jeune homme.

DAHLIA (protectrice)

Résultat, t'attrapes des insulations. Tu sais que c'est du suicide s'exposer au soleil comme ça tous les jours?

Le jeune homme relève la tête, en prenant une dernière bouchée avec avidité. Ses yeux profonds et cernés sculptent un visage anguleux dont la peau est rougie. Il s'agit de Daniel. Il dépose l'assiette devant lui par terre et se retourne sur le dos.

DAHLIA

Ça y est, t'as beurré mon sofa!

Daniel regarde Dahlia d'un air navré.
Elle a les deux mains sur la poitrine de Daniel.

DANIEL

Oui, mais si j'arrêtais d'en prendre, tu pourrais plus me mettre de la crème comme ça.

Dahlia regarde Daniel l'air embarrassé.

DAHLIA

C'est pas une raison Daniel. Trop de soleil, c'est pas bon. Avec cette chaleur en plus, ça doit être insoutenable!

DANIEL

Savais-tu que pendant une période postnucléaire, seulement les insectes, les scorpions et autres créatures du même genre survivraient?

DAHLIA

(Rire) Tu te compares tout de même pas à un scorpion?

Daniel fait une grimace en crispant les mains.

Il renverse Dahlia sur le dos en lui tenant les poignets.

DAHLIA (riant)

Qu'est-ce que tu fais là?

Daniel se redresse. À califourchon sur Dahlia, il continue ses grimaces en se tortillant. Son corps reluit dans la lumière chaude du salon.

DANIEL

Tu trouves pas que je ressemble à un gros insecte visqueux?

Dahlia rit.

Daniel plonge son visage dans son cou. Elle pousse un petit rire aigu en riant et tente de repousser Daniel sans trop forcer.

DAHLIA

Arrête, tu me chatouilles!

Daniel se redresse. Il fixe Dahlia embarrassé, puis s'affaisse sur elle à nouveau en lui tenant les poignets.

Dahlia le regarde d'un air inquiet.

La sueur coule sur leurs visages.

DANIEL

Maman, ça fait tellement longtemps que tu prends soin de moi avec tant de tendresse.

Dahlia regarde Daniel inquiète.

DAHLIA

Mais Daniel, c'est normal, je suis ta mère.

DANIEL

Ça fait longtemps que j'aimerais pouvoir te montrer combien je t'en suis reconnaissant, comme d'autres le font entre eux. Tu comprends?

DAHLIA (hésitante)

Oh, oui...

Daniel s'étend sur Dahlia et lui chuchote à l'oreille.

DANIEL

Laisse-moi te montrer combien je t'aime.

Daniel enfonce sa bouche dans le cou de Dahlia. Il détache son peignoir et colle son corps sur celui de Dahlia. Dahlia retient son souffle.

DAHLIA (embarrassée)

Daniel, non! Arrête! Ç, ça doit être la chaleur!

Dahlia repousse Daniel doucement.

Daniel se fait plus insistant. Dahlia redouble d'efforts pour se déprendre.

DANIEL

Tu es la seule que j'aime, Nanny. Où est le mal?

DAHLIA (voix élevée)

Arrête, j'te dis!

Dahlia se dégage un bras et frappe Daniel qui perd l'équilibre. Dahlia le roue ensuite de gifles au visage en se relevant et en hurlant. Daniel s'effondre dans le sofa en essayant de se protéger.

DAHLIA

Combien de fois est-ce qu'il va falloir que j'te l'dise?
 Tu vas m'écouter, je suis ta mère! Qu'est-ce qui te
 prend de faire une chose pareille? T'as complètement
 perdu la tête!

Dahlia noue la ceinture de sa robe qu'elle referme. Elle regarde
 Daniel qui se tient en petite boule, la tête encore dans le sofa.

DAHLIA (insistante)

Tu vas me faire le plaisir d'aller dans ta chambre et d'y
 rester pour la nuit.

Daniel hésite d'abord à se relever, puis s'élançe en retenant la
 petite serviette de bain autour de sa taille. Il se hâte vers une
 autre pièce.

DAHLIA (en direction de Daniel)

Le docteur avait raison. Je vais devoir prévenir
 ton père. Ça fait trop longtemps, maintenant. Et c'est
 rendu trop...

Daniel, le visage collé sur la porte de sa chambre, frappe celle-ci
 à coups de poings en pleurant, suppliant Dahlia.

DANIEL

Non, non, je t'en prie, je voulais pas. Pas lui, s'il te
 plaît, pardonne-moi Nanny...

Dans le salon, Dahlia, en sanglots, penche la tête. Elle passe une
 main dans ses cheveux et de l'autre, porte un verre de scotch à sa
 bouche. Elle le vide d'un trait.

DANIEL (off)

Il ne mérite pas d'être près de toi. Il t'a violée
 puis abandonnée comme un lâche. C'est moi qui t'aime. Lui
 t'a jamais aimée.

Dahlia s'effondre assise dans un fauteuil à côté du buffet qui lui sert de bar.

Son verre vide à la main, elle se tient la tête de l'autre en sanglotant.

DANIEL (off)

Je ferai tout pour t'empêcher de le ramener. Tu n'y arriveras pas, je le jure! Et c'est pour ton bien, crois-moi.

Dahlia se lève. Elle lance violemment son verre contre un mur et le brise en miettes.

DAHLIA (criant)

Ta gueule! C'est pas une façon d'aimer sa mère!
Je te l'ai déjà dis plusieurs fois!

Dahlia s'effondre dans le sofa. Presque hystérique, les deux mains sur son visage, Dahlia se tire la peau comme si elle voulait l'arracher.

DAHLIA (en sanglots)

Comment est-ce que ça peut être possible?

PSYCHIATRE (off)

...c'est le dernier conseil que j'ai à vous donner.

3. INT. - JOUR - BUREAU DE PSYCHIATRE (flash back)

Une pièce vaste envahie par la lumière du jour. Au fond, un grand bureau. Devant, un fauteuil de cuir noir. Derrière, de grandes bibliothèques garnies de livres et ornées de plantes variées. Le psychiatre qui l'occupe est dans la cinquantaine. Il a une chevelure excentrique et porte d'épaisses lunettes et un sarrau.

Le psychiatre se tient penché vers l'avant sur un bureau. Derrière lui sont accrochés des diplômes placés en demi-cercle au-dessus de sa tête.

PSYCHIATRE

Si Daniel persiste à agir de cette façon, et j'avoue en toute sincérité comprendre pourquoi il agit ainsi...

Dahlia est assise dans un gros fauteuil de cuir noir, vêtue d'une élégante robe mauve décolletée. Attentive, elle croise les jambes.

PSYCHIATRE (off)

... il vous faudra ramener son père à la maison. Il n'y a que l'autorité paternelle qui puisse le dissuader de tels agissements.

DAHLIA

Mais docteur, Dieu seul sait de quoi il est capable, s'il rencontre son père... Il faut craindre le pire. Daniel pourrait faire de terribles bêtises.

Le psychiatre fixe Dahlia.

PSYCHIATRE

Nous avons tout essayé, vous le savez. À mon avis, c'est la seule solution qu'il nous reste. (pause) Si vous préférez, attendez davantage, et faites-le seulement en dernier recours...

DAHLIA

Docteur, j'aime mon fils. C'est un garçon magnifique dans le fond. Je ne voudrais pas le blesser.

Le psychiatre se recule en se croisant les doigts.

PSYCHIATRE

Alors ce sera à vous de décider...

2b. INT. - BRUNANTE - APPARTEMENT DE DANIEL ET DAHLIA/SALON/CHAMBRE

De l'alcool coule dans un verre.

Dahlia dépose une bouteille sur le buffet. Elle essuie son visage avec ses mains en pleurant. Son maquillage délavé lui donne un air grotesque. Elle sort un papier mouchoir de sa robe et se mouche.

Daniel couché dans son lit a les yeux ouverts.

On entend pleurer Dahlia.

DANIEL (off)

Qu'est-ce que j'ai encore fait comme connerie?

Il faut que j'arrange ça, sinon elle va s'en aller.

Demain, on pourra s'expliquer. Et je crois que je vais lui faire un petit cadeau.

Daniel sourit. Ses paupières s'alourdissent.

DANIEL

Elle sera plus calme et ne pensera plus à cet imbécile. Comme ça, tout reviendra dans l'ordre.

Oui, je vais lui faire un cadeau. Elle a toujours aimé les surprises. Et tout reviendra dans l'ordre...

APPARITION DU TITRE**DÉBUT DU GÉNÉRIQUE****4. EXT. - FIN PM - ARTÈRE COMMERCIALE**

Un soulier chic entraîne une gomme molle de la chaussée.

Une grande artère commerciale plongée dans la lumière orangée de fin d'après-midi. Les voitures circulent pare-chocs à pare-chocs dans toutes les voies. Des piétons pressent le pas sur les grands trottoirs. D'autres attendent qu'un feu de circulation leur donne le droit de passage.

Un homme en veston cravate s'arrête pour éponger son front entre ses verres fumés et son chapeau. Il regarde au-dessus de lui.

Un feu de circulation change au vert. Celui des piétons indique l'interdiction d'accès.

D'autres piétons s'approchent de l'homme. Tous portent des verres fumés ou un chapeau. Une vieille dame portant des paquets brise le rang pour s'arrêter sur le bord du trottoir.

Un visage de profil.

Une femme tourne la tête.

Le feu des piétons s'allume.

La vieille dame s'engage dans la rue. Une dernière voiture tourne à vive allure avec vacarme. Le premier homme retient la vieille qui perd l'équilibre. Tous regardent la voiture s'éloigner, puis s'engagent sur la chaussée. Certains s'épongent la nuque en marchant. Derrière eux, on distingue trois visages rouges au yeux sombres et cheveux colorés qui oscillent la tête entre celles des piétons qui les cachent, ayant l'air d'avoir aperçu quelque chose.

La vieille dame est vite dépassée par les piétons. Elle avance péniblement sous le poids de ses paquets. Un billet de *cinq dollars* chiffonné apparaît sur le trottoir. La vieille dame disparaît derrière un mur. Un patin à roulettes s'arrête juste à côté du billet. Une main gantée de cuir cueille le billet.

Le feu des piétons clignote, annonce la fin de possibilité de passage.

Des piétons se pressent sur la chaussée.

Des yeux sombres se regardent.

Le feu d'interdiction de passage pour piétons et le feu vert pour les voitures s'allument.

Un pneu crisse sur la chaussée.

De dos, trois individus à la tête colorée vêtus de pantalons de cuir et chaussés de patins à roulettes s'engagent aussitôt dans la rue. Le plus petit, Climbo, est heurté par une camionnette jaune qui lui coupe le passage. Climbo pivote, secoué. La camionnette continue son élan. Les patineurs protestent en gueulant et levant le poing.

Le conducteur lui montre le doigt d'honneur.

Climbo pousse un cri de rage. Il est tiré vers l'arrière par quelqu'un.

Des klaxons retentissent alors que les patineurs déguerpissent, Climbo est retenu par le plus gros, Patof.

En avant, la camionnette est arrêtée à un feu. Le conducteur sort la tête affublée de verres fumés en regardant vers l'arrière.

Le feu vire au vert. La camionnette tourne à gauche brusquement.

5. EXT. - FIN D'APRÈS-MIDI - RUELLE.

Un sac à main passe: c'est la vieille dame qui avance péniblement dans une ruelle de quartier chic éclairée par une pâle lueur orangée. À l'horizon, le soleil projette de longues ombres sur le pavé.

Dans la ruelle, les grandes ombres forment des dessins menaçants autour de la femme. Au fond de la ruelle à gauche, apparaissent deux patineurs. La femme s'arrête. Un autre patineur surgit derrière elle.

La vieille femme pivote vers le patineur qui la regarde de loin avec un sourire sarcastique. Elle se tourne vers l'arrière, le regard affolé, puis à nouveau de l'autre côté. Arrive alors un patineur vêtu d'un grand manteau noir qui fonce vers elle au ralenti. On reconnaît Daniel. La vieille femme court vers l'arrière, essayant de fuir.

Daniel fonce sur la femme en saisissant les paquets qu'elle retient. Sous le choc, elle tombe. Les deux patineurs s'approchent d'elle alors que Daniel poursuit son élan dans leur direction. Quand les trois patineurs s'emparent des paquets pour les défaire, une voiture s'arrête net et s'interpose devant toute l'action.

À l'autre extrémité, Daniel pointe la camionnette du doigt, pendant que ses amis dévalisent la femme.

DANIEL

Sauvez-vous les gars!

Les patineurs se retournent et se redressent en poussant à fond sur leurs jambes. Dans la camionnette, on distingue le conducteur braquant une caméra.

CLIMBO

Shit!

PINCEAU

Qu'est-ce qu'il fait-là, c'te criss-là!?!

L'appareil sur le bord de la vitre, le conducteur est en position.
Le moteur de la caméra défile.

Les patineurs fuient à l'autre bout de la ruelle pendant que la
femme se redresse péniblement.

Le conducteur, un homme dans la quarantaine vêtu d'un ensemble
brun, d'une chemise à fleurs et d'une cravate dénouée, sort
rapidement du véhicule, le contourne et prend quelques clichés.

Les patineurs disparaissent au loin derrière un pâté de maison.

Le conducteur, Sam, se redresse avec fierté en prenant à la fois un
air de défi et de dédain.

SAM

Bien baisés hein, jeunes salauds.

Il crache par terre, remet ses lunettes fumées et monte dans sa
camionnette sans se soucier de la femme.

Celle-ci se remet avec beaucoup de peine de ses émotions.

6. INT/EXT. - FIN PM - TAXI/ARTÈRE COMMERCIALE

Même artère commerciale. Quelques taxis sont mêlés à la circulation.

Un crucifix argenté oscille.

Un noir à bonne mine au volant d'un taxi passe des commentaires en regardant parfois dans le rétroviseur, parfois en se retournant.

Une petite musique populaire provient de la radio de l'auto.

CHAUFFEUR

C'est fou quand même la chaleu' qu'y fait. Y'avait longtemps qu'on avait pas connu ça... On en au'a pou' un bon bout de temps enco'e, qu'on dit. J'vous envie de pa'ti' en vacances...

Dahlia se tient enfoncée dans la banquette, la tête renversée en arrière. Elle s'évente avec une revue. Elle sourit avec effort à l'intention du chauffeur. La voiture avance soudainement.

CHAUFFEUR (oCH)

...d'autant plus qu'avec une chaleu' pa'eille, les gens deviennent complètement fous.

Dahlia sursaute soudain en s'agrippant à la banquette. Son regard étonné se fige sur quelque chose.

Le chauffeur se détourne légèrement. Évasif, il regarde le plafond.

CHAUFFEUR

La c'iminalité augmente, il y a un paquet de cinglés pou' qui c'est p'étexte à la débauche...

(Image accélérée au «strub»): au même moment, au milieu de la circulation, les patineurs traversent l'artère à vive allure, contournant les voitures du mieux qu'ils peuvent.

Dahlia, ébahie, les suit du regard en agrippant le chauffeur.

DAHLIA

Monsieur arrêtez s'il vous plaît!

Le taxi est pris dans la circulation.

À quelques mètres, les patineurs ont déjà atteint l'autre côté de l'artère.

Le chauffeur n'a rien vu. Il reste décontracté.

CHAUFFEUR

Pou'quoi, vous suppo'tez plus la chaleu' ? On se'a bientôt à la ga'e...

Muette, Dahlia sort la tête du taxi et regarde Daniel s'éloigner. Elle frappe du poing, puis elle se cale à nouveau dans la banquette, songeuse.

DAHLIA (à elle-même)

Ça peut pas être lui, ça se peut pas.

(Pause). C'était lui pourtant. Qu'est-ce qu'il fabrique dans une tenue pareille? Peut-être qu'il est en train de faire une connerie à cause d'hier. C'est de ma faute alors ! Non. Non, c'est pas ma faute. C'est lui qui exagère. Il a besoin d'un père, c'est tout. Alors il faut que je le retrouve au plus vite avant que tout ça vire en catastrophe.

(Au chauffeur) Vite monsieur, à la gare vite!

CHAUFFEUR

Hé, doucement ! Y a deux secondes, vous vouliez que je m'a''ête. Là, vous voulez que je fonce dans le tas...

(À lui-même) Maudites bonnes femmes, 'sont toutes pa'eilles, 'savent jamais ce qu'elles veulent...

7. INT. - FIN PM - COULOIR SOUTERRAIN

Un sombre et long tunnel de béton éclairé par une pâle lueur verdâtre de néons. Les murs sont barbouillés de graffitis.

Des graffitis défilent.

Daniel, en tête des patineurs, fonce à vive allure dans le tunnel. Sur les côtés, les graffitis défilent.

Le couloir devient plus étroit. Il a la forme d'un oeuf.

Daniel s'arrête brusquement pour faire trébucher les patineurs qui tombent à la renverse.

Les patineurs se relèvent péniblement. L'un d'eux, Pinceau, coiffé d'une coupe à l'iroquoise vert lime, s'adresse à Daniel en rage. Hystériques, ils s'en prennent les uns aux autres.

PINCEAU (rage)

Qu'est-ce qui te prend de faire ça, t'es complètement malade! Si tu veux nous tuer, 'faut le dire, hein!

Daniel se jette aussitôt sur lui, le prenant à la gorge.

Le plus gros à la tête bleue rasée, Patof, essaie de les séparer.

DANIEL

Au lieu de capoter, tu vas me dire qui c'était ce gars-là! Vous deviez surveiller la place!

Pinceau étouffe, les veines dilatées, les yeux exorbités.

PATOF

Ash, arrête, il change de couleur.

Climbo, intervient.

CLIMBO

On l'a pas vu venir. C'était le gars qui m'a coupé dans la rue. Il a dû nous remarquer.

C'est de ta faute aussi, gros plein de merde!

Daniel et Pinceau se séparent. Ils tentent de séparer Patof et Climbo.

CLIMBO

Si tu m'avais laissé courir après, imbécile.

DANIEL

Laisse-le tranquille. Il a fait ce qu'il avait à faire.
Tu n'aurais pas pu être là pour la bonne femme. On le repognera un jour. Ça je vous l'jure.
Au fait, l'argent, Climbo.

Climbo se calme et fouille dans ses poches de pantalon de cuir.

CLIMBO

J'ai tout juste eu le temps d'y piquer.
(Rire nerveux). T'as vu ça comment tu l'as fait planter!

Rire des autres. Climbo donne l'argent à Daniel qui le partage.

PINCEAU

Ouais, pis elle se débattait comme une lionne.

Aussitôt l'argent distribué, Daniel s'éloigne.

PATOF

Tu t'en vas comme ça!

DANIEL

Je veux acheter un cadeau à ma mère avec cet argent.

PATOF

Arrange-toi au moins pour pas qu'elle sache comment tu t'y es pris.

CLIMBO

Laisse tomber. Reste avec nous, on va faire un bon coup.
On s'en sacre de ta mère, elle peut attendre.

Vif comme l'éclair, Daniel lui saisit le visage d'une main et le regarde d'un air menaçant, très près des yeux.

DANIEL

Maman n'attend pas. C'est clair?

Soumis, Climbo baisse les yeux.

Daniel le lâche; Climbo change d'attitude.

DANIEL (au groupe, serein)

Camarades, je vous salue. Désolé de ne pouvoir partager votre enthousiasme.

Le groupe à contre-jour dans le tunnel.

DANIEL

Nous nous reverrons demain, même poste, même heure.

Daniel se sépare du groupe et glisse très près vers l'avant et disparaît, laissant ses amis derrière lui.

8. INT. - FIN PM - APPARTEMENT/LABORATOIRE PHOTO DE SAM.

Un laboratoire maison pour développer des photos. La pièce est éclairée par une lumière rouge.

Une ampoule rouge s'allume, produisant une sorte de son repris en écho.

Dans un bassin rempli de liquide, une paire de pinces secoue un grand papier. Tic tac régulier.

Une image apparaît progressivement sur le papier: elle montre les patineurs dans la ruelle pendant l'agression.

Sam, le conducteur de tout à l'heure, suspend la photo à une corde au-dessus du bassin, où d'autres sont déjà exposées. Il les regarde attentivement en prenant une bouffée de sa cigarette.

SAM

Tu parles d'une bande de crottés!

(Ricanement.) Je vous ai bien baisés, hein, bande de salauds. Jamais vous pensiez vous faire baiser comme ça...

9. EXT./INT. - FIN PM - GARAGE SOUTERRAIN.

Un grand garage souterrain plongé dans la quasi-obscurité qui donne accès à des casiers de rangement grands et sombres.

Patins freinant de côté sur l'asphalte en émettant un son sec. Noir. Son mécanique d'une porte de garage qui s'ouvre. Une lumière perce l'obscurité. À mesure que la grande porte s'élève, une silhouette d'homme immobile tenant quelque chose au bras se dessine. Lorsque la porte est suffisamment haute, la silhouette avance en glissant lentement vers l'avant en émettant un son de roulis-roulant. La silhouette disparaît à droite pendant que la porte de garage baisse, plongeant à nouveau la scène dans l'obscurité.

Noir. Une main gantée de cuir tire la chaînette d'une ampoule de plafond. Une faible lumière jaune blafarde.

On enlève les gants de cuir.

Des mains nues retirent lentement les patins des pieds.

Daniel assis sur un caisson dans un «locker». Ses gestes sont lourds et lents. Les patins retirés, Daniel les fixe un moment, les coudes sur les genoux, la tête penchée. Puis son regard triste bifurque vers un gros bouquet de fleurs gisant par terre.

Visage triste et perdu de Daniel la tête appuyée entre les mains. Il regarde devant lui, l'air songeur.

10. INT. - DÉBUT DE SOIRÉE - SALON/APPARTEMENT DE SAM.

La pièce baigne dans une faible clarté produite par de minces rayons de soleil qui percent des stores vénitiens. Sur les murs brun foncé, sont affichées quelques photos de journaux à sensation. À gauche, un vieux sofa beige. Devant, un petit meuble garni de cassettes vidéo sur lequel repose une télévision. Au centre, une grande table tapissée de revues.

Sam, écrasé sur le sofa, fume une cigarette. Il tient le combiné d'un téléphone verdâtre à l'oreille. De la lumière bleutée passe sur son visage. Sam dirige un regard perdu vers cette lumière qui provient d'un écran de télé. À la télévision, des commentaires sur l'état de la forêt amazonienne.

La télévision montre des machines décimant les arbres d'une forêt tropicale.

COMMENTAIRES PROVENANT DU TÉLÉVISEUR

...afin de pallier aux catastrophes environnementales qu'a suscitées le déboisement massif de l'Amazonie lors des dernières décennies, les autorités brésiliennes envisagent la possibilité d'une méthode de reboisement...

Sam revient soudain à la réalité.

SAM (au téléphone)

Oui, madame, bonsoir. Mon nom est Samuel Hunter. J'aurais des photos intéressantes pour votre journal. Serait-il possible de passer demain dans l'après-midi? ...
Très bien, merci, au revoir.

Sam raccroche le combiné, tape dans ses mains.

SAM

Yeah! Oui monsieur!

Vue d'ensemble du salon. Sam se penche sur la table.

Il saisit une télécommande, s'écrase davantage dans le sofa et change les postes du téléviseur.

SAM (ricanant)

Bande de jeunes caves.

Ils se croient tout permis aujourd'hui. Pis en plus, les délinquants, ça se pense plus fins que les adultes. Ils méritent tous une bonne volée. Ceux-là, y paieront pour les autres...

Demain, ils verront leur face dans les journaux. Ils feront toute une gueule.

Après-demain, ce sera autre chose.

11. INT. - DÉBUT DE SOIRÉE - APPARTEMENT DE DANIEL ET DAHLIA.

Une bottine de cuir noir arrive sur une marche d'escalier. Maintenant vêtu d'une veste à carreaux sans manches, d'un jean et de bottines, Daniel s'arrête devant la porte de l'appartement et regarde le bouquet de fleurs d'un air moche. Une douce lumière orangée éclaire l'endroit. Daniel prend son souffle et tente de se ressaisir. Convaincu, il saisit la poignée et s'élançe pour l'ouvrir. La porte ne s'ouvre pas. Interloqué, Daniel essaie d'ouvrir à nouveau en insistant davantage.

DANIEL

Voyons, pourquoi barrer la porte? Elle est si fâchée?

Daniel fouille dans ses poches, sort un trousseau de clés, débarre la porte et entre l'air convaincu. Il s'arrête sur le seuil de la porte.

DANIEL

Nanny, c'est moi! T'es encore fâchée? J'ai réfléchi...

Daniel pénètre jusque dans le salon.

DANIEL

J'ai une belle surprise pour toi!...
Nanny, t'es là?...

Interrogation sur le visage de Daniel déformé.

DANIEL (nerveux)

Maman ?

D'un pas décidé, Daniel fonce dans le couloir marqué de grandes plaques de lumière orangée provenant des autres pièces. Il va vers la chambre de Dahlia, dont la porte est restée ouverte au bout du couloir. À peine dépasse-t-il une première pièce, qu'il s'arrête et revient en arrière, beaucoup plus lentement, jusque dans le rayon de lumière. Ses yeux sont grands ouverts.

DANIEL

Qu'est-ce que...

La chambre inondée par la lumière du couchant. De face, Daniel se tient immobile au seuil de la porte. Il a le regard perdu. Les murs pourpres de la pièce remplis de graffitis sont littéralement recouverts de plantes grimpantes aux grandes feuilles vert vif.

DANIEL

...c'est qu'ça?

Daniel pénètre lentement dans la chambre en regardant tout autour de lui, stupéfait. Il s'approche d'une tige et saisit doucement une feuille.

DANIEL

Mais qu'est-ce qui lui a pris de faire un truc pareil?

Daniel garde son regard interrogateur. Il s'arrête soudain. Une note est sur sa table à dessin, accompagnée d'une enveloppe. Daniel se précipite. Il dépose le bouquet de fleurs sur la table et se dépêche de lire le mémo. Il essaie de se contenir. La tension monte chez lui. Il éclate soudain en poussant un cri effrayant.

DANIEL

Noooooon!

Daniel se tire les cheveux à deux mains. Les yeux exorbités, il est plus rouge que jamais. Il se lance sur l'enveloppe, la saisit brusquement et plonge la main dedans en lançant sauvagement partout les billets qu'elle contient.

DANIEL

Tiens ton criss d'argent, c'que j'en fais ! Moi qui voulais faire la paix...

Daniel saisit le bouquet qu'il lance au hasard.

DANIEL

Tiens, tes osties de fleurs!

Ça se passera pas comme ça. Y est pas question que ce salaud mette les pieds ici! J'trouverai le moyen de t'empêcher de le ramener.

Pis tes criss de plantes... Qu'est-ce que tu veux qu'j'en fasse?

Daniel envoie une grande gifle sur une feuille. Il se prend la main aussitôt en poussant un cri de douleur. Il tient sa main qu'il regarde affolé: le sang coule d'un de ses doigts. Surpris, Daniel regarde les plantes d'un air ahuri.

DANIEL

Sacrament!

Qu'est-ce que c'est que cette merde-là?

Daniel regarde à nouveau son doigt qui saigne toujours, puis scrute la chambre d'un regard vague, rempli d'inquiétude. Silence. Le visage entre ses mains maculées de sang, Daniel sanglote soudain, affaissé sur son lit.

DANIEL

Nanny, pourquoi t'es partie? Qu'est-ce que j'ai fait de mal? Je comprends pas. C'est si mal que ça aimer et se dévouer pour sa mère? Reviens maman, je t'en prie...

12. INT./EXT. - JOUR - CAMIONNETTE DE SAM.

Une paire d'yeux aux sourcils froncés regarde droit devant. Sam, conduit sa camionnette. Mécontent et grognon, il donne parfois des coups sur son volant et klaxonne à toute occasion en engueulant les automobilistes.

SAM

Bande d'abrutis... C'est toujours pareil.
(Ton enfantin) "Non monsieur, pas que vos photos soient mauvaises, mais tout ce qu'on peut vous donner, c'est vingt dollars pour la parution d'une photo dans les faits divers". (Reprend son ton bête) T'en veux pas de mes photos, alors criss-toi les dans l'cul! ...

SAM

... Vingt piasses!...
Heureusement qu'il y a Verret. Lui va me les acheter.

Coup de volant vers la gauche.

Vue de côté, la camionnette s'arrête net devant un établissement sur lequel est écrit: *L'Oeil Public*.

13a. EXT. - JOUR - STATIONNEMENT À ÉTAGES DÉSAFFECTÉ.

Derrière une série d'immeubles à bureaux, un stationnement à quatre étages en béton désaffecté.

Dans le ciel bleu, le soleil brille.

Autour, apparaissent les silhouettes de Climbo, Patof et Pinceau qui forment un cercle; ils tirent à la courte paille. Patof tient les trois tiges, les deux autres tirent la leur et la regardent. Patof reste sur place en regardant sa main, alors que les deux autres s'éloignent en ricanant.

Daniel est assis sur le bord du mur du stationnement, les pieds dans le vide.

CLIMBO ET PINCEAU

C'est Patof qui a la courte paille !

C'est Patof qui a la courte paille !

PATOF

C'est pas juste, c'est encore moi qui la récolte.

Daniel s'adresse aux patineurs qui se tiennent à distance inégale de part et d'autre.

La silhouette de Pinceau se dessine devant la scène.

DANIEL

Allez donc jouer à votre jeu stupide, comme ça, je vous entendrai plus crier.

PINCEAU

C'est nécessaire d'être chiant parce que tu fais la gueule? Tu pourrais au moins nous dire ce qu'il y a!

PATOF

Allez, on oublie ça! C'est quoi le gadget cette fois?

Pinceau lui lance un sac de plastique blanc.

Patof en sort du steak haché. Climbo et Pinceau s'esclaffent.

PATOF

Ne riez pas, c'est vous les cibles, après tout!
Allez, partez! Vous avez trente secondes.

Climbo et Pinceau disparaissent en vitesse dans les étages inférieurs du stationnement.

De la fenêtre ouverte d'un immeuble adjacent abandonné, des jeunes filles observent.

13b. INT. - JOUR - IMMEUBLE ABANDONNÉ.

La pièce baigne dans la lumière du jour qui entre par des fenêtres en coin. Les murs, autrefois blancs, sont maculés de graffitis.

Une bande de jeunes adolescentes punk, sales et débraillées, sont agglutinées à une fenêtre qui surplombe le deuxième étage du stationnement. La plus vieille d'entre elles, Naphta, se tient sur le bord de la fenêtre et se retourne vers ses compagnes pour leur faire signe de cesser leurs chuchotements et ricanements. Les filles se bousculent pour se rapprocher de la fenêtre afin de mieux voir l'action qui se déroule dans le stationnement.

13c. INT. - JOUR - STATIONNEMENT À ÉTAGES DÉSAFFECTÉ.

Patof circule en surveillant tous les endroits obscurs du stationnement. Dans les faisceaux de lumière créés par les colonnes du bâtiment, une ombre passe. Patof se retourne aussitôt et lance une boulette de steak. On entend rire Climbo.

CLIMBO

Ha,ha,ha! C'est raté!

PATOF

Attends! Tu perds rien pour attendre!

Une formidable poursuite s'amorce sur les étages du bâtiment; Patof poursuivant Climbo qui essaie de le déjouer. Pinceau apparaît

bientôt pour créer des diversions. Jusqu'à ce que Pinceau reçoive une pleine boulette de steak dans la figure, lui laissant des traces de jus de viande. Les deux autres s'esclaffent.

CLIMBO

Pourri, pourri, t'as perdu, c'est toi le chasseur!

14. INT. - JOUR - BUREAU DE LA RÉDACTION DE *L'OEIL PUBLIC*.

Une petite pièce inondée par la lumière du jour qui forme des stries sur les murs, provoquées par des stores vénitiens fermés. La pièce est meublée d'un gros classeur, une bibliothèque murale en désordre, un ordinateur personnel et un babillard garni de gros titres à sensations, illustrés de photos de mauvaise qualité.

Sam fait face à un homme dans la cinquantaine au look rétro: il a les cheveux crépés, de gros favoris, un veston à carreaux et de grosses bagues dorées. Penché sur son pupitre, Jean Verret regarde attentivement les photos qui y sont étalées.

Le ton familier qu'emploient les deux hommes montre qu'ils se connaissent depuis un certain temps.

JEAN

Ça mon Sam, c'est du grand art!

Sam, calé dans une chaise, lève les yeux au ciel.

SAM

Faut tout de même pas charrier.

JEAN

Non, je t'assure, c'est en plein le genre de photos qu'il me faut.

Les photos exposées sur le bureau montrent clairement les étapes du vol commis par Daniel et ses amis.

SAM (off)

Le contraire m'aurait surpris.

Jean s'assoit dans son grand fauteuil.

JEAN

Sam, ce sont là d'excellentes photos! Elles ont énormément de punch. T'as vu la gueule qu'ils ont?

SAM

Je reconnais que l'action est bien saisie. Mais c'est pas nécessaire d'en mettre plus qu'il faut. Paye-moi donc que j'm'en aille.

JEAN

Je t'assure que tu te trompes. Sérieusement, j'aimerais que tu fasses d'autres photos de ces jeunes-là. Penses-tu pouvoir les retrouver?

SAM

Hein, t'es malade! Non je pense pas pouvoir les revoir, pis tant mieux! T'as pas vu ce qu'ils font, ni comment ils se déplacent. J'ai jamais vu ça. Des vrais malades. J'ai eu un coup de chance, et j'ai été encore plus chanceux qu'ils ne me courent pas après. Ils ont eu peur de moi, je sais pas pourquoi. Pis oublie pas que j'ai fait ça seulement pour l'argent. Je veux pas d'engagement.

JEAN (paternaliste)

Ton attitude me déçoit beaucoup. Depuis le temps qu'on se connaît, t'as toujours voulu devenir un photographe réputé. Mais tu te défiles tout le temps. Ce n'est pas la bonne méthode. Il faut bosser dur dans la vie. Regarde-moi aujourd'hui. Okay, je travaille pour un journal à potins, mais mon affaire marche. Et j'aimerais la faire évoluer. Je voudrais pouvoir développer un dossier chaud chaque semaine. Ce coup-là pourrait être un bon envoi. Les gens aiment ça voir de la merde, ils aiment voir qu'il y en a d'autres qui mangent plus de misère qu'eux. Ça les console.

SAM

Je te l'ai déjà dit que ça ne m'intéresse pas d'être classé pour ce genre de trucs-là, l'exploitation du malheur des autres. Ça donne mauvaise réputation.

Jean prend un crayon et griffonne dans un livret.

JEAN

La mienne est très bonne. Je te paye pour ces photos-là. Mais réfléchis. Et vite. Dans une semaine, il faut que le dossier soit en kiosques.

Sam se lève et prend le chèque que lui tend Jean.

SAM

Je vais y penser.

Jean se lève et les deux hommes se serrent la main.

JEAN

Merci encore pour tes photos. Mais je ne les utiliserai que si j'en ai d'autres pour compléter le dossier.

Au seuil de la porte, prêt à sortir, Sam le regarde d'un air complice.

SAM

Espèce de salope, tu changeras jamais.

Jean lui rend son regard.

JEAN

Et toi?

15. EXT. - JOUR - STATIONNEMENT À ÉTAGES DÉSAFFECTÉ.

Daniel est assis sur le haut du mur du stationnement, les pieds pendant dans le vide.

Le regard perdu, Daniel lève les yeux. Il sort de ses pensées et se redresse soudain. Son du vent qui souffle et de la circulation lointaine.

Au-dessus de son épaule, paraît au loin une limousine blanche qui s'approche du bâtiment sur les chemins cahoteux d'entre les ruines des alentours.

Daniel se tourne et siffle un coup sec.

Les trois amis apparaissent en sautant sur l'étage. Ils approchent rapidement, tout fringants et s'arrêtent à côté de Daniel sur le bord du mur. Voyant la limousine qui s'approche du stationnement, ils échangent un regard malicieux. Pinceau retire des bouts de viande qui lui sont restés collés sur le corps. Daniel en prend un morceau et le mange.

DANIEL

Regardez ce qui approche. Pensez-vous comme moi?

PINCEAU

C'est peut-être Marilyn Monroe?

CLIMBO

Elle est morte imbécile.

PINCEAU

Ha ?

CLIMBO

Mais c'est peut-être Sharon Stone? Si c'est elle, on se la fait, hein Ash?

PINCEAU

Ouais, mais si c'est Mick Jagger...

CLIMBO

Il est encore vivant lui?

DANIEL

Si c'est Mick, on lui demande un autographe et on le laisse filer, bien entendu.

PATOF

Mais qu'est-ce que Mick Jagger viendrait foutre ici?

DANIEL

C'est ce qu'on va savoir!

15b. EXT. - JOUR - ESCALIER.

En haut d'un escalier dominant une partie de la ville, Sam, de dos, est appuyé à la rampe de métal forgé d'un petit palier. La ville s'étend devant lui. Le vent souffle. Sons de la ville.

Sam se passe la main dans les cheveux. Il se retourne, s'appuyant de côté sur la barrière. Il semble abattu.

Il regarde le sol, puis le ciel et donne soudain un violent coup de pied dans la barrière qui sonne le métal.

Un couple se tenant par le bras qui montait, décide de faire demi-tour.

SAM

Je peux pas faire ça. C'est trop risqué. Trop difficile.

De nouveau, Sam regarde la ville en ouvrant les bras, puis s'immobilise dans cette position.

SAM

Même si je voulais, comment veux-tu que je les trouve?

Visage de Sam qui fixe l'horizon. Il porte une cigarette à sa bouche, l'allume presque sans bouger, le regard attentif. Sam voit le groupe de patineurs, tout petits sur le dessus du stationnement.

SAM

Plus chanceux que ça, tu meurs.

Sam observe un court moment. Il monte l'escalier en courant et jette sa cigarette.

16a. INT. - JOUR - STATIONNEMENT À ÉTAGES DÉSFFECTÉ/LIMOUSINE.

Sur le palier inférieur du stationnement, la limousine apparaît, glissant lentement et silencieusement dans l'obscurité. Quelquefois, les plaques de lumière du jour accentuent toute sa blancheur.

La limousine tourne et s'engage dans la pente du deuxième étage. Elle s'approche et monte, pour disparaître derrière une colonne.

La voiture s'arrête dans un rayon de soleil. Les phares s'éteignent. La portière du chauffeur s'ouvre et celui-ci descend du véhicule. L'air détendu, il allume une cigarette et s'éloigne lentement de la limousine.

Le chauffeur monte vers le troisième étage, se retourne une fois et continue sa marche.

La limousine paraît, blanche, reluisante, immobile.

Le chauffeur monte la pente vers l'avant. Au fond, en bas, la limousine. Le chauffeur prend une bouffée de cigarette. Une ombre passe. Un coup violent retentit. Le chauffeur pousse un cri de douleur en se tenant la bouche. Des petites flammèches virevoltent autour de lui. Presque aussitôt, une grosse masse noire lui rentre dedans avec un bruit sourd.

Patof l'écrase contre une colonne de béton.

Sous l'impact, le chauffeur s'écroule inconscient.

Daniel et Pinceau apparaissent derrière Patof et Climbo qui regardent le résultat.

DANIEL (tout bas)

Bravo les gars!

La limousine oscille par petits coups réguliers sur ses roues. Les patineurs se regardent et ricanent. La limousine paraît au fond, entre leurs visages.

16b. INT. - JOUR - IMMEUBLE ABANDONNÉ.

Fond d'un couloir sombre et poussiéreux où traînent des fils et du verre cassé. Au bout, l'ouverture d'une porte absente laisse entrer de la lumière. Une silhouette en contre-jour passe en courant. La silhouette reparaît avec quelque chose à la main et entre dans le couloir en courant pour disparaître. Le son des pas se répercute en écho.

16c. INT. - JOUR - STATIONNEMENT À ÉTAGES DESAFFECTÉ/LIMOUSINE.

Bouche grande ouverte de Daniel qui hurle.

DANIEL

Mais qu'est-ce que vous attendez?

Les trois patineurs foncent sur la limousine qui est plus bas.

Devant de la limousine; Patof vient s'écraser sur le côté de la voiture pour freiner. Son du métal qui plie.

Climbo et Pinceau apparaissent aussitôt de la même façon. Patof force la portière arrière qui résiste. Elle s'ouvre ensuite avec un bruit de métal grinçant.

Sur la banquette arrière de la voiture, Pinceau, sarcastique, surprend une belle femme, dans la quarantaine, en tenue de bureau,

achevant de se rhabiller. L'homme en complet qui est à côté d'elle, remonte son pantalon. Quand Pinceau entre la tête dans l'auto, la femme hurle à gorge déployée.

PINCEAU

Alors les amis, c'est l'heure du lunch?

Désespérée, la femme ouvre la portière de son côté pour s'échapper pendant que Pinceau sort brutalement l'homme de l'auto. Projeté hors du véhicule, celui-ci rencontre Patof qui le reçoit d'un crochet au ventre. L'homme s'affaisse.

Climbo intervient aussitôt en se faufilant entre les jambes de la femme, l'adossant sur la voiture en lui tirant les cheveux. Il lui déchire la blouse d'un geste sec. Daniel s'approche du visage de la femme qui le regarde terrorisée. Daniel prend un air sarcastique.

DANIEL

Écoutez ces sons. N'entendez-vous pas ce doux murmure de la ville qui respire?

Daniel baisse les yeux.

Climbo a déjà commencé à baisser la fermeture éclair de son pantalon.

DANIEL (autoritaire)

J'ai dit pas ça Climbo!

16d. INT. - JOUR - IMMEUBLE ABANDONNÉ.

Un autre couloir, cette fois plus éclairé par la lumière du jour à cause de fenêtres plus nombreuses. Une jeune fille apparaît par l'escalier en courant. Elle entre dans la pièce où sont les autres filles, pour leur faire signe de déguerpir. Ce qu'elles font aussitôt.

Même couloir. La silhouette de tout à l'heure apparaît en courant. C'est Sam qui entre dans la pièce où sont les jeunes filles.

Cachées au bas d'un escalier, elles chuchotent entre elles. Naphta, la jeune fille aux cheveux effilochés, leur fait signe de se taire et de rester où elles sont.

Malgré ses grosses bottines de cuir, elle réussit à s'aventurer à pas feutrés vers la pièce où est Sam. Les autres filles la regardent faire. Naphta avance souplement avec son vieux chandail ample et ses collants troués.

Tout en se plaçant en position de visée avec son appareil, Sam jette des coups d'oeil furtifs vers l'endroit qui semble attirer son attention.

L'appareil appuyé sur le bord de la fenêtre, les tempes et le front en sueur, l'oeil à la caméra, Sam sourit bien fier.

SAM

Tu savais pas que j't'aurais encore une fois, hein?
Ben moi non plus, tu peux me croire.

16e. INT. - JOUR - STATIONNEMENT À ÉTAGES DESAFFECTÉ.

Vu à travers l'objectif de la caméra: Daniel colle presque son visage sur celui de la femme.

L'appareil déclenche trois coups, saisissant l'action.

DANIEL

J'ai bien peur que ce soit pas Sharon Stone, c'est la
Ministre de la Famille!

CLIMBO

On peut se la faire quand même, hein?

Crispée, la femme a le souffle court et rapide.

Daniel regarde en direction de Patof et Climbo qui ricanent en tenant l'homme qui a peine à rester debout. Daniel s'en approche, puis circule lentement autour de tout le monde.

DANIEL

Avec monsieur le Ministre de la Santé et de la Sécurité
publique! Beau petit couple! Charmante promenade!

DANIEL (suite)

Beau costume à part ça, monsieur le Ministre! Ça doit valoir une méchante motte, ça? Dites-moi, où vous habillez-vous?

LA MINISTRE

Qu'est-ce que vous voulez, de l'argent? Lâchez-nous, je vais vous en donner.

CLIMBO

On va te sucer tout ton cash pis bouffer ton cul.

DANIEL

C'est pas ton cash que je veux. Non. Je pense à un truc. Vous deux pis vos cochonneries, vous pouviez pas mieux tomber aujourd'hui. Regardez-moi ça les gars. Des dirigeants de notre société. C'est dégueulasse!

Daniel se précipite sur la femme et s'écrase sur l'auto. Elle pousse un cri d'effroi.

DANIEL (haussant le ton)

Savais-tu, espèce de salope, que si tu jouais pas à touche pipi, moi j'en serais peut-être pas là!? J'ai pas demandé à venir au monde, moi.

Pendant un moment, Daniel fixe la femme de ses yeux exorbités par la rage. Soumise, celle-ci ne semble rien comprendre.

LA MINISTRE

Que voul...?

Climbo observe la scène, le visage rempli de satisfaction.

Daniel apparaît devant l'homme tenu par Patof et Pinceau.

Il le saisit brutalement par le col et le fixe dans les yeux.

DANIEL

Toi, aussi, si t'avais fait ta job, j'en serais peut-être pas là, parce que ma mère...

Et je suis pas le seul. Regardez ces pauvres types. Des enfants à problèmes, direz-vous? Non. Prenez Patof,

DANIEL (suite)

c'est un agneau. Ces gars-là ont pas eu la chance que d'autres jeunes ont eue; alcool, dope, et toute la merde qui va avec, les familles éclatées... Et il y en a d'autres.

LA MINISTRE

Vous ne vous acceptez pas? Tout le monde n'a pas la même chance, comme vous dites.

DANIEL

Croyez-vous que le monde, lui, il nous accepte? Alors, on va chercher nous-même la place qui nous revient. Si des abrutis comme vous ne nous donnent pas la chance à laquelle on a droit. Trop d'hommes sont punis parce que d'autres pensent seulement à eux.

Apeuré et incapable de soutenir le regard de Daniel, l'homme baisse les yeux. Pris par l'émotion, Daniel le laisse et s'éloigne un peu de la voiture, évasif, silencieux.

Les victimes restent silencieuses. Les patineurs les fixent. La tension monte.

Daniel regarde au loin, les yeux pleins d'eau. Soudain, son regard se fige. Comme s'il venait d'apercevoir quelque chose.

Juste à côté, provenant de l'immeuble à bureaux décrépit, un petit scintillement lumineux perce l'obscurité d'une fenêtre entrouverte. Faisant dos aux autres, Daniel fronce les sourcils et plisse les yeux, un sourire sarcastique sur le visage.

DANIEL (off)

J'ai l'impression qu'y en a un qui joue à cache-cache avec moi. Il me cherche ?... Il va me trouver.

Immobile, Daniel fait mine de regarder ses amis, l'air malicieux. Silence.

Les patineurs échangent un regard complice.

Vu de dos, Daniel continue sa démarche évasive.

Regards des patineurs.

Insert en très gros plan des yeux écarquillés de la ministre qui fixe quelque chose.

Daniel n'est plus là.

Pinceau, surpris, regarde par-dessus son épaule.

PINCEAU

Ça alors! Ash est parti!

Où, où est-ce qu'il est?

Pinceau se tourne vers le ministre affolé. Son expression vire au sarcasme.

PINCEAU

Voyez comme vous lui avez fait mal, il est parti.

Pourtant, c'est pas dans son habitude de partir comme ça.

Ça mérite réflexion, vous pensez pas?

Sur un mur du stationnement, deux silhouettes se rencontrent dans un son sourd. Quelqu'un perd le souffle.

17. INT. - JOUR - IMMEUBLE ABANDONNÉ.

De la fenêtre où se tient Sam, Daniel sort du stationnement à vive allure. Sam se redresse en s'éloignant de la fenêtre et sort de la pièce en courant.

Sam s'éloigne dans le couloir et entre dans une pièce voisine. Il en ressort presque aussitôt en jurant et continue sa course jusqu'à l'escalier qu'il descend.

Naphta, qui se trouvait de l'autre côté du mur de la première pièce, se lève en courant et pousse un soupir de soulagement.

Elle emprunte le même chemin que Sam.

Les jeunes filles échangent des commentaires.

Même couloir sombre où est entré Sam. Devant l'ouverture, une silhouette passe très vite. Elle réapparaît aussitôt et fonce en glissant pour disparaître. C'est Daniel.

Il fonce dans un couloir mieux éclairé par la lumière du jour qui provient des pièces adjacentes. Dans le tournant du couloir, quelques mètres plus loin, apparaît Sam qui court. Il aperçoit Daniel et fige sur place.

DANIEL

Hé, vous, stop!

Sam rebrousse chemin aussitôt. Daniel accélère, dépasse la porte de l'escalier et tourne le coin. Sam s'éloigne à toutes jambes vers le fond du couloir, où se trouve l'indication "SORTIE".

DANIEL

Je vous ai dit d'arrêter! J'vous veux pas d'mal!

Sam continue de courir.

Sam tombe sous l'emprise de Daniel qui bondit sur lui. L'appareil photo roule par terre. Daniel saisit Sam par les épaules et lui frappe le visage au plancher. Sam pousse un gémissement.

Naphta apparaît aussitôt dans le couloir précédent, en ouvrant la porte brusquement. Elle prend le même chemin que les deux hommes en courant. Elle s'arrête net dans le tournant du couloir. Elle revient sur ses pas et s'accroupit.

DANIEL (off)(gueulard)

Je t'avais pourtant dit d'arrêter!

Naphta observe l'action en silence.

Sam a le visage couvert de poussière. Son arcade sourcilière est enflée. Il cherche à se protéger le visage parce que Daniel le gifle sans interruption. Daniel cesse soudain et le saisit par le col.

DANIEL

C'est toi qui nous suivais hier, hein charogne?!
Pourquoi? Pourquoi tu nous suis espèce de sale
hypocrite? Tu veux ma photo?
Il te plaît tant que ça mon portrait, vaurien?
Ben tu vas être servi.

Daniel tire les cheveux de Sam vers l'arrière et approche son visage très près du sien.

DANIEL

Regarde-moi bien dans les yeux, salaud et écoute ce que
j'ai à te dire: tu vas en prendre encore des photos.

Surprise sur le visage de Sam.

DANIEL

Prends-en en masse, et des bonnes. Publie-les au
plus vite, parce que tant que ce sera pas fait, il y aura
des victimes, et ce sera de ta faute, tas de merde.

DANIEL (suite)

Plus tu fais vite, mieux ça va être pour tout le monde.
Okay ?

Sam se débat.

Naphta écoute attentivement.

DANIEL(off)

Attends une minute, j'ai pas fini, merdeux.

Les yeux de Daniel sont grands ouverts et il a les veines gonflées.

DANIEL

Et pas de coups fourrés. La police, ça servira à rien. T'as intérêt à être discret. Personne doit l'savoir, okay, personne doit savoir que tu me suis jusqu'à ce que les photos sortent. Si ça marche pas, tu vas avoir affaire à moi, trou-de-cul. Tu peux compter là-dessus. C'est clair?

Sam rassemble ses forces et pousse Daniel en arrière qui perd l'équilibre.

SAM

Espèce de malade! Vas te faire soigner!

Sam s'éloigne et saisit son appareil. Daniel le laisse faire. Il lui tourne le dos et glisse dans la direction opposée.

DANIEL

Souviens-toi bien de ce que je t'ai dit...

Naphta se place derrière le coin du mur.

Sam se passe l'avant-bras sous le nez. Il lève les yeux vers Daniel.

SAM

Comment je fais pour te tracer?

Daniel se tourne et s'arrête.

DANIEL

Tiens-toi dans l'coin, tu manqueras rien.

Daniel pivote et s'éloigne.

DANIEL

Salut, "partner".

Naphta s'éloigne en courant. Silencieuse, elle disparaît derrière la porte. Daniel contourne le mur et dépasse la porte. Il continue en hors-champ. La tête de Naphta apparaît dans la petite vitrine de la porte.

18. EXT. - JOUR - ARTÈRE COMMERCIALE.

Parmi les gens qui déambulent sur le trottoir, un homme, de petite taille, dans la trentaine, vient vers l'avant en glissant sur des patins à roulettes. Portant un accoutrement de lycra bleu turquoise fluorescent, très habile, il s'amuse à éviter les gens sur son passage, avec un style de danseur de ballet. Soudain, une main jaillit derrière un mur et saisit une corde posée par terre qui se bande à quelques pouces du sol. Le sportif s'y prend les pieds et tombe d'une manière spectaculaire.

Naphta sort de la pénombre d'une ruelle, saisit l'homme à demi conscient tout en furetant de tous côtés. Elle le saisit par les épaules et l'entraîne dans la ruelle en le tirant. Les deux disparaissent dans la pénombre. Peu de temps après, Naphta bondit sur le trottoir et s'éloigne en zigzaguant entre les piétons.

19. INT. - FIN PM - BUREAU DE LA RÉDACTION DE *L'OEIL PUBLIC*.

Une main saisit une poignée de porte métallique et la tourne. La porte s'ouvre lentement.

De dos, Jean travaille sur un texte devant son ordinateur. Bruit rapide des touches du clavier. Une lumière vive orangée forme de minces sillons sur les murs de la pièce, produits par les stores à demi relevés.

JEAN

Caroline, j'ai demandé qu'on ne me dérange pas.

SAM (off)

J pense que ça vaut quand même la peine.

En entendant ces paroles, Jean se retourne stupéfait. Il a cessé d'écrire.

JEAN

Mais qu'est-ce qui t'es arrivé?

Le visage de Sam est boursoufflé, l'arcade sourcilière cousue de plusieurs points de suture.

SAM

Laisse faire tes questions stupides, tu me croirais pas. Pour quand exactement est-ce qu'il te faut ces photos?

20. EXT./INT. - FIM PM - APPARTEMENT/CHAMBRE DE DANIEL.

Dans un ciel clair, un soleil rouge brille entre les branches dénudées de la cime d'arbres. Silence. Soudain, le vent souffle. Les cimes des arbres s'agitent lentement. Daniel apparaît au loin en glissant dans le petit sentier sinueux de la cours intérieure des blocs appartements. Le dos voûté, il approche en glissant vers l'avant, jusqu'à un bloc.

Son croissant d'une musique rock «hard core». Tintement de clé qui pénètre dans une serrure. Son d'une poignée, une porte ouvre...

[Daniel disparaît dans l'entrée du bloc appartement.]

...et se referme dans un son sourd et qui se répercute en écho.

Le son de la porte s'estompe. Le son de la musique s'est stabilisé. La chambre de Daniel est plongée dans une lumière orange. Les plantes ont grandi; les murs et le plafond sont presque entièrement recouverts de grandes tiges et de feuilles vertes. La musique s'arrête net. Daniel apparaît nonchalant sur le seuil de la porte en tenue de cuir, le regard lourd.

Bruit qui pourrait être un froissement de feuilles d'arbres.

Daniel lève doucement les yeux et les promène de part et d'autre.

DANIEL

Salut,...

Daniel entre lentement dans la chambre. Il s'arrête au centre et lève les bras, regardant les plantes.

Daniel lève les bras dans le rayon de soleil qui traverse la chambre.

DANIEL (aux plantes)

La santé est bonne à ce que je vois!

Daniel pivote dans la même position.

DANIEL

Moi aussi j'ai grandi aujourd'hui.

Daniel saisit une bouteille d'eau avec un vaporisateur et du papier. En parlant, il nettoie chacune des feuilles des plantes.

DANIEL

J'ai trouvé une solution pour faire revenir maman. Elle va revenir, ça c'est certain. Je lui prépare une sorte de série de portraits de chasse qu'elle verra dans les journaux. Sur les photos, on verra des personnes,...

Daniel dépose le vaporisateur.

DANIEL

...comme celles d'aujourd'hui, qui sont responsables de ce qui lui est arrivé.

Les sourcils froncés, Daniel serre les poings et les dents.

DANIEL

Ils vont en arracher les osties. C'est peut-être pas gentil, mais je veux pas que mon père vienne ici. Je lui ai dit. Elle a pas écouté.

Daniel reprend le vaporisateur, l'air plus serein. Il continue de nettoyer les feuilles des plantes.

DANIEL

De toute façon, c'est pas si terrible, parce que des personnes qui font pas leur job pour le malheur des autres, qui font des choses sales, il y en a plein. Eux, ils vont m'aider à faire revenir ma mère.

Daniel dépose le vaporisateur. Il tourne le dos aux plantes, s'assoit par terre les jambes croisées. Il se penche et tient la tête entre ses mains. Il lève parfois les yeux, le regard à la fois vide et terrorisé.

DANIEL

La preuve, pourquoi personne était là pour l'aider quand elle a eu besoin d'aide, quand papa lui faisait mal? Parce que ceux qui auraient dû intervenir voyaient à leur petite personne? Elle a dû en arracher. Le salaud... Nanny, elle est très courageuse. Et moi, je suis là, alors que je devrais pas.

21. EXT. - FIN PM - STATIONNEMENT DE L'APPARTEMENT DE SAM.

Des boîtes de films photos et un rouleau de ruban adhésif se répandent sur le siège d'une voiture.

Assis dans sa camionnette, Sam vide le contenu d'un sac de papier sur le siège avant du passager.

Sur le tableau de bord du côté du passager, Sam aligne les contenants des films photos qu'il colle à l'envers à l'aide du ruban adhésif.

Sam insère les films dans les contenants par en dessous, et ferme les couvercles au fur et à mesure, d'un geste assuré.

Sam sourit de satisfaction.

22. INT./EXT. - JOUR - CAMIONNETTE/STATIONNEMENT DÉSFFECTÉ.

Sous le même tableau de bord, un étui contenant un appareil photo muni d'une poignée. En dessous, sur le plancher, on voit l'extrémité de zooms de dimensions différentes sortir d'un sac de nylon entrouvert. Une main saisit rapidement la poignée et retire l'appareil.

Sam, appareil en main, hésite à sortir du véhicule.

Il sort finalement de la camionnette en courant, en regardant dans toutes les directions. En traversant une rue pour atteindre le stationnement, une voiture l'évite de justesse.

Sam continue sa course et entre au premier étage du stationnement par une brèche du mur. Là, il se cache, et attend.

23a. EXT. - JOUR - AIRE DÉSFFECTÉE.

Daniel et ses amis avancent lentement côte à côte. Soudain, Daniel s'arrête, les autres l'imitent.

PINCEAU

Qu'est-ce qu'il y a ?

Les patineurs regardent vers le stationnement devant eux.

DANIEL

Rien. Je pensais à l'incident d'hier.

Les autres se regardent intrigués. Daniel et les autres avancent.

CLIMBO

Ne viens pas nous dire que tu regrettes ce que nous avons fait. Nous avons agi comme il le fallait. On leur a mis du plomb dans la tête.

DANIEL

Justement, suite à ce qu'on a fait, je me demande combien de temps nous allons pouvoir encore nous amuser ici.

PATOF

On a qu'à suivre la vague. On trouvera autre chose.

DANIEL

T'as raison. Il faut trouver autre chose. On est pas des caves. On peut s'amuser autant sinon plus, en changeant nos jeux. D'ailleurs, ce qu'on a fait hier enest peut-être un exemple.

CLIMBO

Qu'est-ce qu'on va faire alors?

DANIEL

J'ai une vague idée, mais il faudra que vous soyez d'accord.

PATOF

Le contraire me surprendrait.

23b. INT./EXT. - JOUR - STATIONNEMENT DÉSFFECTÉ.

De sa planque, Sam voit les patineurs approcher. Regardant partout, le souffle court, il cherche désespérément un endroit où se cacher. Sam se cache finalement derrière un vieux conteneur à déchets. Il essaie d'écouter la conversation.

Les patineurs s'arrêtent à proximité du stationnement.

DANIEL

Je crois qu'au lieu d'attaquer des innocents, on devrait penser à ceux qui profitent des autres à cause du pouvoir qu'ils ont. Vous me suivez? Moi des fois, j'aurais envie de leur montrer que je suis quelqu'un à ma façon, non? Qu'en pensez-vous?

CLIMBO

Tu veux dire que tu voudrais t'affirmer, mais en faisant savoir aux autres qu'ils sont cons?

DANIEL

Ça ressemble à ça, même s'il doit y avoir des conséquences. Je veux me sentir utile pour moi-même. De toute façon, ça pourrait pas être pire que ce qu'ils font. Ils ont tellement de bonnes positions, ils sont tellement choyés, qu'ils ne se soucient plus des autres! Ils prétendent être des exemples pour la société, mais c'est eux qui foutent la merde partout; l'écologie en arrache et la société est pourrie. Vous voulez savoir si j'ai raison? Regardez autour de vous! Regardons-nous!

PINCEAU

Je suis d'accord pour dire qu'il y a un paquet de cons à qui ce serait amusant de faire savoir qu'ils le sont. C'est pas le choix qui manque ! Alors, par qui on commence?

Daniel scrute autour de lui. Il ramasse une bouteille de vodka brisée dont il exhibe l'étiquette.

DANIEL

Que diriez-vous de prendre le grand air jusqu'au "VÉNUS"?
C'est un endroit très réputé pour retrouver des
bonshommes qui regardent le cul d'autres femmes pendant
que les leurs les attendent.

CLIMBO

C'est dégoûtant!

Tous rigolent et sont d'accord.

PINCEAU

Le dernier rendu danse devant tout le monde.

À ces mots, tous décollent en trombe.

Frustré, Sam sort de sa cachette en courant et en jurant.

Du haut de la fenêtre de l'immeuble adjacent, Naphta regarde Sam
sortir du stationnement en courant. Elle disparaît aussitôt de la
fenêtre.

24. INT./EXT. - JOUR - CAMIONNETTE DE SAM/ROUTE DE CAMPAGNE.

Au volant de son véhicule, Sam conduit avec énergie et enthousiasme. Le son du moteur laisse deviner qu'il roule à haute vitesse.

SAM

Espèces de petits salauds, je jure que je vous aurai.

Accrochée à l'arrière de la camionnette, Naphta fait de son mieux pour garder sa prise dans les tournants. Elle se laisse glisser sur ses patins. Autour, un paysage de campagne défile.

Sam fige soudain et applique les freins.

SAM

Oh non, c'est pas vrai!

La camionnette de Sam freine brusquement en glissant. Naphta tient bon sa prise, mais se cogne sur l'arrière du véhicule.

Une main saisit l'appareil photo dans son étui. Sam met en joue en s'appuyant sur le bord de la vitre baissée. Bruit de l'appareil en action.

Près de la camionnette, une voiture gît dans un fossé. Un homme en complet regarde le résultat découragé.

SAM

Qu'est-ce qui vous est arrivé?

Complètement hors de lui, l'homme s'approche de la camionnette. Sam le prend en photo.

Naphta profite de la diversion pour monter discrètement dans la boîte du véhicule.

HOMME EN COMPLET

Bande de jeunes salauds! J'ai jamais vu ça des malades

de même! Ils, ils étaient en patins à roulettes!

SAM

Ils ont continué sur la même route?

HOMME EN COMPLET

Oui. Eh, vous voulez bien m'aider?

SAM

'Faut pas charrier!

Sam appuie sur l'accélérateur. La camionnette démarre en trombe.

HOMME EN COMPLET (criant)

Espèce de salaud, t'aurais pu m'embarquer!

Dans la boîte, Naphta tente un regard discret par la vitre arrière.
Dans le reflet du rétroviseur, Sam lève les yeux.

Naphta se baisse aussitôt en soufflant.

25. INT./EXT. - JOUR - VOITURE/ROUTE DE CAMPAGNE.

Défilement rapide de la ligne jaune; une courbe montante. Les patineurs apparaissent dans le haut du tournant, filant à vive allure. Ils crient à tue-tête. Ils rattrapent une voiture et gueulent au conducteur qu'il traîne sur la route.

Le conducteur de l'auto regarde dans le rétroviseur. Ses yeux s'agrandissent. Il regarde son compteur qui indique près de 100 km/heure. Quelque chose attire son attention à gauche. Pinceau apparaît dans l'ouverture de la fenêtre en envoyant un "coucou" au conducteur. Le conducteur pousse un cri de terreur.

Dans le sens inverse, un énorme camion s'approche en klaxonnant.

Pinceau lève la tête. Il ralentit son allure, ce qui le laisse à une cinquantaine de pieds derrière l'auto qui continue, toujours poursuivie par les patineurs qui finalement la dépassent, une fois le camion croisé.

Mécontent, Pinceau serre les dents.

Les autres patineurs rigolent en fonçant.

Pinceau accélère. Déjà, il rattrape la voiture. Ses amis ne sont plus là. Pinceau fonce sur la voiture et frappe violemment sur le coffre arrière.

Le conducteur lève les yeux dans le rétroviseur.

Pinceau lui recommande de le laisser passer d'un geste sec.

Le conducteur donne un coup de volant.

Pinceau dépasse l'auto qui continue son chemin vers le bord de la route en faisant lever un nuage de poussière et s'immobilise sur l'accotement.

Expression sarcastique de Pinceau satisfait.

26. INT./EXT. - JOUR - CAMIONNETTE DE SAM/ROUTE DE CAMPAGNE.

De l'intérieur de la camionnette, on aperçoit la voiture dans le fossé à travers le pare-brise. Sam ralentit. Le conducteur approche vers la route en faisant de grands signes avec ses bras. Sam prend des clichés.

SAM

Bon sang, ces jeunes-là n'ont pas d'allure. Ils vont finir par tuer quelqu'un! ... Dire que c'est à moi des empêcher.

Sam accélère. Le conducteur disparaît par derrière. Il lance des jurons.

Dans la boîte de la camionnette, Naphta se dresse pour regarder. Elle sourit malicieusement.

27a. EXT./INT. - JOUR - BAR "LE VÉNUS".

Apparaît l'affiche du "Vénus". Daniel, Patof et Climbo s'arrêtent devant l'établissement. Climbo s'attarde un moment sur les luxueuses voitures stationnées.

CLIMBO

C'est franchement dégueulasse!

DANIEL

Oui, c'est scandaleux. J'avais raison, hein? Imagine un peu la clientèle. Venez, on va leur chauffer les oreilles un peu à ces popas!

Les patineurs entrent dans l'établissement.

Il avancent. Une lumière rougeâtre éclaire l'endroit, tandis que de la musique accompagne le déhanchement langoureux d'une effeuilleuse qui exécute un numéro au centre de la scène. Autour, des bancs de cuir capitonnés et des tables garnies sont occupées par des hommes en complets, absorbés par le spectacle. Un énorme portier qui parle avec une danseuse se retourne et lance un regard autoritaire. Lorsque les patineurs passent devant les tables, des regards méfiants les dévisagent. Les patineurs font de même.

Passant le long d'un buffet bien garni, Daniel saisit un morceau de légume qu'il porte à sa bouche d'un geste désinvolte en regardant derrière lui.

Le portier fait mine de l'avertir. Le petit homme en tenue chic qui observe la scène à ses côtés, le retient d'un geste détendu.

Les patineurs s'assoient près d'un coin où un homme à la mine dédaigneuse croise le regard de Daniel qui l'ignore en applaudissant le spectacle qui vient de se terminer.

À ce moment, Pinceau apparaît, l'air mécontent. Les patineurs le pointent en rigolant et en applaudissant de plus belle.

Pinceau s'assoit à côté de Daniel en boudant.
 Une nouvelle pièce musicale annonce une autre danse.

Une splendide femme, vêtue légèrement, entre en scène avec un grand miroir et commence à danser en embrassant et cajolant son reflet.

PINCEAU

Ce coup-là, c'était pas "fair".

DANIEL

Arrête de chialer comme un bébé et fais-nous un petit numéro. ... C'était convenu, non?

PINCEAU (hésitant)

Bon, d'accord.

Pinceau bondit aussitôt sur la piste. Il s'empare de la danseuse, qui, amusée, poursuit son numéro. Pinceau improvise des obscénités avec le miroir. Les spectateurs applaudissent généreusement.

PATOF

On se croirait dans un bar de pédales!

Les patineurs s'esclaffent, tandis que le portier brûle d'envie d'intervenir. Son acolyte l'en empêche à nouveau.

L'homme qui regardait Daniel, lui lance à nouveau un regard, encore plus méprisant. Daniel le remarque.

27b. INT./EXT. - JOUR - CAMIONNETTE/STATIONNEMENT DU "VENUS".

La camionnette approche du bar. Sam s'arrête et prépare son appareil photo. Il vise, rien ne se passe.

Sam regarde l'appareil et constate, en jurant, que son film est épuisé. Il rembobine le film.

Prudente comme un félin, Naphta sort de la boîte de la camionnette et glisse se cacher dans un fossé, pendant que celle-ci avance jusqu'à l'arrière de l'établissement.

Sam retire le film rembobiné de l'appareil. Il constate qu'il ne contient que douze poses.

SAM

Merde, je me suis fait avoir!

Sam ouvre une autre boîte. Cette fois, un film de 48 poses lui tombe dans la main. Nerveux et maladroit, Sam essaie d'insérer le film convenablement dans l'appareil en jurant.

SAM

Quand ça va mal, ça va mal!

27c. INT./EXT. - JOUR - BAR "LE VÉNUS".

Daniel fixe l'homme qui ne cesse de le dévisager.

DANIEL

Tu veux ma photo, espèce de tapette?

HOMME

J'aime pas ta gueule d'oignon frit. Vous foutez tout le spectacle en l'air.

Daniel se rue sur l'homme en saisissant sa cravate dont il se sert pour l'étouffer. L'homme se débat, mais ne parvient pas à l'empêcher de lui faire avaler l'autre bout de tissu.

DANIEL

Tu vas voir que des oignons, c'est dur à digérer!

Le petit homme donne l'ordre au portier d'intervenir. Celui-ci se précipite.

Une bagarre éclate entre Daniel et le portier. Les autres patineurs interviennent. L'homme en profite pour détailler tandis que des spectateurs entrent dans la mêlée. Pinceau met fin au conflit en brandissant le miroir. Tous s'immobilisent.

PINCEAU

Je vous jure que le premier qui bouge va voir son portrait en mille morceaux.

À l'arrière de l'établissement, les tempes en sueur, Sam s'apprête à entrer par les cuisines, tenant son appareil en joue.

SAM

Du calme, le tout consiste simplement à convaincre le portier de rester discret, puis de faire le reste du travail. Un, deux, trois!

Sam entre dans la cuisine où un cuisinier intervient en criant. Sam lui fait signe de se taire.

Dehors, à l'avant du bar, l'homme sort étouffé en courant vers une grosse Cadillac noire.

De sa cachette, Naphta le voit entrer dans sa voiture et démarrer à toute vitesse dans sa direction. Elle bondit impulsivement vers le véhicule. Les patineurs sortent en trombe et voient l'auto s'éloigner.

CLIMBO

Il est parti, la salope!

PATOF

Les gars, regardez! Qui c'est?

Naphta parvient à s'accrocher au véhicule qui file à vive allure. Agrippée à la voiture, elle s'approche du chauffeur et d'un coup de coude, frappe la vitre qui éclate.

Le conducteur sursaute et la voiture oscille en crissant des pneus.

DANIEL

Vite, allons voir!

Les patineurs s'engagent à toute vitesse sur la route en direction de Naphta et de l'auto qui sont déjà loin.

Image accélérée : Naphta s'approche à nouveau du véhicule. Elle saisit le volant et le tourne vers la droite d'un geste sec. La voiture bifurque aussitôt vers le fossé dans lequel elle tombe pour s'immobiliser dans un nuage de poussière grise.

Pendant que Naphta reprend son souffle près de l'auto, les patineurs s'approchent et constatent le désastre. Patof jette un coup d'oeil dans le véhicule et se redresse aussitôt en se bouchant le nez. Il s'adresse aux autres.

PATOF

Euurk! À juger l'odeur qu'il y a là-dedans, il a eu une sacrée peur!

Daniel s'approche de Naphta recroquevillée, en affichant un sourire paternaliste. Il se penche vers elle. Naphta le regarde timide avec un air de séduction.

DANIEL

Mais qu'est-ce que je vois-là?

CLIMBO

Une moufette?

Tous éclatent de rire.

En un éclair, Naphta se redresse et frappe Climbo d'un splendide coup sur la mâchoire en criant.

NAPHTA

Tu te crois fin, hein?

Climbo s'effondre. Patof et Pinceau l'aident à se relever, ne la quittant pas des yeux. Celui-ci chancelle.

DANIEL

En tout cas, toi t'es maligne.

NAPHTA (agressive)

Quand on me cherche, on me trouve. Rentre-toi ça dans le crâne.

DANIEL

Calme-toi, il faut filer maintenant. ... Les gars!

D'un coup de tête, Daniel fait signe aux patineurs de partir. Tous déguerpissent vers la ville. En partant, Climbo lance un regard de haine profonde à Naphta qui les accompagne.

CLIMBO

Toi, tu perds rien pour attendre.

27d. INT./EXT. - JOUR- BAR "LE VÉNUS".

Le visage en colère, Sam marche à pas rapides et saccadés vers l'avant du bar. Même musique que précédemment. Autour de Sam, quelques clients amochés par l'incident. On entend leurs plaintes en fond sonore.

SAM

Comment est-ce que ça peut être possible qu'ils ne soient plus là?

Sam ouvre la porte brusquement. La lumière vive du soleil lui fait plisser les yeux. Tout en marchant vers la route, Sam regarde au loin. Derrière lui, de grosses voitures luxueuses stationnées les unes à côté des autres. Soudain, il semble avoir vu quelque chose.

SAM

Oh non, c'est pas vrai !

Sam court en avant.

Sam s'approche en courant de la voiture gisant dans le fossé. Derrière, un peu plus loin, il y a "Le Vénus". Des clients sortent de l'établissement. Ils quittent l'endroit avec leurs voitures qui passent près de l'accident.

SAM

Comment ai-je fait pour avoir manqué ça?

Maintenant, à proximité du véhicule, Sam le bombarde de clichés en ne cessant de jurer contre lui-même. Le moteur de l'appareil photo retentit entre ses grossièretés et le vrombissement des voitures qui passent.

28. EXT. - JOUR- AIRE DE STATIONNEMENT DÉSFFECTÉ.

Les patineurs entrent dans leur territoire. Plus loin, se dresse le stationnement à étages et les édifices désaffectés.

Alors que les gars patinent lentement, Naphta, souriante, ne cesse de passer entre eux en pivotant pour s'approcher de Daniel, qui pousse des soupirs d'exaspération en lui lançant un regard sévère. Soudain, il s'arrête. Naphta continue son manège.

DANIEL

Qu'est-ce que tu me veux fillette? Pourquoi tu nous suis? Puis t'es qui, toi? Qu'est-ce que tu nous veux? Qu'est-ce qui t'as poussé à faire un truc pareil tout à l'heure?

NAPHTA (malicieuse)

Je m'appelle Naphta. C'était pas mal, hein ? J'aimerais encore jouer avec vous. Ce que vous faites, ça me plaît.

DANIEL (impatient)

D'abord, ce n'est pas un jeu. Et tu n'a pas à savoir pourquoi on fait ça.

NAPHTA

J'en sais beaucoup plus que tu ne le penses. Et j'aimerais t'aider.

Daniel semble soudain perdre ses moyens. Naphta s'approche de lui, moqueuse. Plongeant son regard dans le sien.

DANIEL

M'aider? On n'a pas besoin de quelqu'un comme toi.

NAPHTA

J'aime tes yeux. Ils sont tristes. Je n'ai jamais aimé d'autres yeux avant.

Fière et satisfaite, Naphta s'éloigne du groupe. Daniel fuit le regard de ses amis.

NAPHTA (off, au loin)

On se reverra. Je te le promets.

Daniel redresse la tête et regarde en direction de Naphta. Celle-ci disparaît plus loin derrière un coin d'immeuble. Stupéfaits, les patineurs gardent un moment le silence. Daniel hésitant, s'impose.

DANIEL

Besoin d'aide, moi? Je voudrais bien savoir pourquoi!

Pinceau tente une réflexion.

PINCEAU

Vraiment? C'est du chantage, alors. Te laisse pas faire comme ça! Et puis pourquoi est-ce qu'elle viendrait parmi nous? T'as vu ce qu'elle a fait à Climbo?

Plongé dans ses réflexions, Daniel ne répond pas.

CLIMBO

Inutile de dire que, pour ma part, je refuse que cette petite salope soit parmi nous. Elle nous causera des ennuis, c'est certain.

Daniel regarde Patof.

PATOF

Moi, je me demande ce qu'elle voulait dire. Mais je crois aussi qu'elle est là pour quelque chose. Qu'on le veuille ou non, nous ne tarderons pas à l'apprendre. Elle semble savoir ce qu'elle veut.

Tous regardent Daniel et le fixent.

DANIEL

Mais pourquoi me regardez-vous comme ça? Ah oui, c'est ce que vous croyez! On va en avoir le coeur net. Patof, suis-la, tu nous raconteras tout après.

Patof acquiesce en silence et s'éloigne dans la même direction que Naphta.

29. INT. - FIN PM - BOUTIQUE DE VÊTEMENTS.

Éclairé par des faisceaux de lumière halogène, un comptoir-caisse se détache d'un mur rose aux bordures mauves sur lequel sont affichées des photos de mannequins portant des vêtements fantaisistes de bon goût. Là, une femme distinguée "pitonne" avec concentration sur une calculatrice et écrit dans un grand livre. Son mécanisme de la calculatrice et du griffonnage. On entend soudainement le son du roulis-roulant de patins. Avec nonchalance, la femme lève les yeux. La surprise se lit soudain sur son visage. Naphta, détendue, circule dans les allées étroites de la boutique en effleurant, de la main, le linge exposé.

La commerçante observe Naphta d'un regard soupçonneux.

Naphta s'arrête et regarde des revues disposées pour les clients. Elle en saisit une et la feuillette en mâchant goulûment sa gomme. Puis, elle va devant un miroir et compare son allure à celle des mannequins en faisant mine d'essayer quelques pièces de vêtements.

Au fond de la boutique, Naphta s'observe sous le regard attentif de la commerçante.

COMMERÇANTE

Si vous avez besoin de conseils mademoiselle, ne vous gênez surtout pas, d'accord?

Naphta se retourne et acquiesce d'un timide sourire. Elle se regarde à nouveau, fait la moue et pousse un soupir en repoussant le linge. Elle regarde autour d'elle. Soudain son regard s'arrête sur un ensemble fantaisiste en cuir.

Amusée, la femme la regarde d'un sourire sympathique. Quelqu'un est entré dans la boutique; la commerçante change subitement d'expression. Elle devient agitée.

Un imposant barbu d'allure grossière et machiste entre dans la boutique en inspectant le linge d'un sourire amusé.

L'homme lève les yeux.

La commerçante feint un sourire poli.

COMMERÇANTE

Mon inventaire vous plaît?

L'homme s'approche et saisit la commerçante par le menton.

HOMME

On dirait une boutique pour lesbiennes que tu tiens-là.
Hein, avoue que c'est des lesbiennes qui viennent ici!

Naphta lance un regard défiant vers le comptoir. Les yeux apeurés, la commerçante se défait de l'emprise de l'homme en lui saisissant le poignet.

HOMME

T'as quelque chose pour moi, aujourd'hui.

COMMERÇANTE

Plus ça va, plus vous venez souvent. Comment voulez-vous que j'arrive?

L'homme la saisit à nouveau par le menton.

HOMME

T'as qu'à vendre ton corps au lieu de vendre ta merde.

Bouillante de colère, le souffle court, Naphta observe la scène. Elle profite de ce moment pour fourrer du linge sous ses vêtements. Après un moment d'hésitation, elle se dresse et intervient.

NAPHTA

Pardon madame, j'aimerais avoir un renseignement.

Surpris, l'homme se tourne et lâche prise. Indisposé, il se redresse et pointe la commerçante du doigt de manière menaçante.

HOMME

T'as intérêt à payer, sinon, tu sais ce qui t'attend.

COMMERÇANTE (nerveuse)

Ne vous en faites pas monsieur Ashmin.

Le regard sombre, l'homme sort de la boutique en un coup de vent, faisant tomber des vêtements sur son passage.

L'air renfrogné, la commerçante range son livret et la calculatrice avec des gestes maladroits.

Naphta s'approche du comptoir.

NAPHTA

Ça va?

COMMERÇANTE

Oui, merci.

NAPHTA

Qui c'était?

COMMERÇANTE

Le propriétaire de la bâtisse. Il réclame un surplus à tous les commerçants. Ceux qui ont refusé ont dû résilier leur bail et fermer boutique.

NAPHTA

Le salaud! Mais c'est dégueulasse!

COMMERÇANTE

Oui. Et on peut rien faire. La police est sur le coup, mais elle ne possède pas assez de preuves pour l'agripper. Nous devons tous attendre et continuer de subir toutes ces emmerdes.

NAPHTA

Les types comme ça, moi je ne peux pas les blairer. Ils méritent tous d'être pendus par les couilles. Je vous promets que celui-là ne fera pas long feu.

COMMERÇANTE

Comment ça?

Sous le regard interrogateur de la commerçante, Naphta sort de la boutique en passant devant une annonce où est écrit "tenues de fantaisie pour femmes distinguées". Patof apparaît et s'arrête devant l'écriteau pour le lire. Il esquisse un sourire.

30. INT. - FIN PM - CHAMBRE DE DANIEL.

Daniel a le visage en sueur et le regard terrorisé. Il est couché en position foetale dans son lit, le haut du corps nu. L'ombrage des plantes découpe le faisceau de lumière orangée qui tombe sur lui. Autour, sur les murs, quelques branches des plantes se sont agrippées au mobilier de la chambre. Elles sont couvertes de fines épines rouge vif sur les tiges, un peu comme des rosiers.

DANIEL

Qu'est-ce qu'elle sait cette fille? Elle a failli tout gâcher, mais elle veut m'aider, pourquoi? Elle peut pas savoir pour Nanny. Qu'est-ce qu'elle veut alors? Et les gars, vont-ils se douter de quelque chose? Si la fille veut m'aider, je joue le jeu? J'en profite? Pour Nanny.

Daniel n'a pas bougé. Craquement des tiges et froissement des feuilles.

Les plantes sont plus grandes. Le rouge vif des épines contraste fortement avec le vert des feuilles et des tiges, ce qui leur donne un aspect à la fois inquiétant et spectaculaire.

Daniel se dresse soudain. Tout en parlant, il nettoie les feuilles des plantes à qui il s'adresse, en s'égratignant le corps.

DANIEL

Oui, c'est ça. La fille veut m'aider? Ben elle m'aidera à corriger tous ces salauds pour faire revenir Nanny. Elle sera fière de moi quand elle saura tout ce que j'ai fait pour elle. Les gens sont tellement méprisants. Aujourd'hui vous savez, c'est chacun pour soi. Comme tous ces égoïstes, pollueurs et insouciants du sort des autres, elle aussi doit avoir une ambition cachée. Par contre, les femmes sont moins pires que les hommes. En tout cas, si je me fie à papa et maman. Mais si c'est moi qu'elle veut, elle pourra pas.

Daniel échappe le vaporisateur. Il se tourne pour le prendre, frôle les plantes. Le sang coule dans son dos en filets fins. Daniel gémit avec une sorte de plaisir. Il regarde son dos, puis lève les yeux vers les plantes.

Daniel s'agenouille, le visage très près des plantes, au pied de son lit. À travers le vert des feuilles, de fines veines rouges.

DANIEL

Je sais pas comment je peux lui faire confiance. Elle semble jouer avec moi. Je vais jouer avec elle alors.

Sur ce, une fine goutte de liquide rouge sort d'une épine et coule de la pointe.

DANIEL

Mais il faut que les gars me suivent. Je leur montrerai comme j'ai raison. Je leur ouvrirai les yeux. Je leur montrerai combien il y en a des types comme mon salaud de père, qui sont dangereux pour notre sort à tous.

Daniel se dresse et élève le regard vers les plantes en suivant leurs tiges jusqu'au plafond.

DANIEL

Et vous mes petites, je vous protégerai du danger qui nous menace.

31. INT. - FIN PM - CHAMBRE D'HÔTEL.

Sur un écran de télévision allumé, une femme en veston tient un micro. Derrière elle, le bar "Le Vénus". Tout en parlant à la caméra, elle marche dans sa direction, jusqu'à la voiture accidentée dans le fossé.

REPORTER

Une rumeur circule, voulant que cinq adolescents soient à l'origine d'un grabuge mené ici cet après-midi au bar de danseuses "Le Vénus". Après avoir déclenché une bagarre générale dans l'établissement, les jeunes auraient, sans motif apparent, agressé un homme d'affaires dont nous devons taire le nom et dont la fuite s'est terminée dans ce fossé. L'homme n'a subi que des blessures légères.

Une chambre au mobilier simple, plongée dans une pénombre bleutée.

REPORTER

Ce qu'il y a de curieux dans l'affaire, plusieurs autres voitures se sont retrouvées comme celle-ci dans le fossé de la route qui mène au "Vénus". Le témoignage des victimes laisse croire qu'il s'agit des mêmes individus, qui, dit-on, auraient provoqué ce désordre en circulant en patins à roulettes. Mais le tout reste à confirmer. Ici Madeleine Bruno pour le Téléjournal.

Des jambes de femme portant des souliers à talons hauts se profilent. Puis, un verre à demi-plein avec des glaçons. On devine Dahlia assise dans un fauteuil en face de la télévision, dans ce qui semble être une chambre d'hôtel.

Dahlia prend une longue gorgée de son verre. Elle se lève en grimaçant, puis s'essuie mollement la bouche. Son peignoir est attaché négligemment. Elle se met à parler en articulant mollement.

DAHLIA

Mon fils aurait-il fait une bêtise pareille? ...

Oui, Daniel serait capable de faire ça. Il me l'a dit. Il faut que je retrouve son père au plus vite.

... Qui d'autre, de toute façon pourrait l'en empêcher? En tout cas, c'est ce que dit le docteur.

Dahlia se lève difficilement du fauteuil. Elle chancelle, s'assoit devant un miroir et s'applique du rouge à lèvres.

DAHLIA

Mais où peut-il bien être? Tous les endroits où je croyais que c'était possible de le retrouver n'ont rien donné.

Je vais aller prendre un verre au bar en bas. Ça m'aidera à trouver des idées.

32. INT./EXT. - FIN PM - MAISON DES PARENTS DE NAPHTA/RUELLE.

Un grand salon décoré de meubles luxueux, de statuette et d'un grand foyer en pierre.

Une main saisit une poignée de porte dorée. La porte s'ouvre. Naphta entre dans le salon en silence, patins sur les épaules. Elle scrute l'endroit en regardant dans les pièces par le bord des cadres de portes. Personne.

Elle entre dans une petite chambre meublée avec goût, mais dépourvue de décorations. Le mauve pâle des murs fait penser à une chambre de jeune fille. Naphta entre en hésitant légèrement. Elle effleure les meubles du bout des doigts, avec retenue, puis promène son regard sur la pièce et s'arrête sur un buffet. Elle ouvre brusquement un tiroir, puis fouille dedans rageusement.

Une autre pièce, plus sombre. Un homme borgne dans la cinquantaine se détend dans un fauteuil au son feutré d'une oeuvre de Vivaldi. Un son sourd. Il ouvre l'oeil et se lève précipitamment.

Naphta referme un autre tiroir, s'immobilise songeuse et sort rapidement de la pièce.

Elle apparaît en hésitant dans une grande chambre meublée d'un lit double couvert de fourrure et de larges buffets de bois ciré. Elle s'approche de l'un d'eux, sur lequel se trouvent des produits de maquillage. Elle s'assoit sur la chaise qui s'y trouve en se regardant dans une grande glace. Elle s'observe un court moment puis ouvre le tiroir devant elle.

Naphta saisit un tube de rouge à lèvres et l'ouvre. Elle s'en applique avec maladresse sur la bouche. Elle s'observe à nouveau puis, tâte ses cheveux. Elle regarde quelque chose. Sur le tapis, près des espadrilles de Naphta, tombent des mèches de cheveux.

Naphta qui regarde droit devant elle et esquisse un sourire.

Assise sur la chaise, Naphta paraît dans le miroir, les cheveux plus courts, très droits et coupés en carré avec un joli toupet. Elle se lève de la chaise et pivote. Elle sursaute.

L'homme se tient sur le pas de la porte de la chambre en veston cravate et la regarde d'un large sourire.

PÈRE DE NAPHTA

Quelle métamorphose! Bel accoutrement!

Muette, Naphta se fige un moment sur place. Elle est vêtue d'un pantalon court en cuir ajusté avec de longues guêtres noires qui lui montent le long des jambes jusqu'à mi-cuisses. Patins aux pieds, elle porte également un corsage moulant noir en cuir avec des coudes protecteurs de même couleur.

NAPHTA

Tu... tu me regardais pendant tout ce temps? T'es dégueulasse!

PÈRE DE NAPHTA

Un père a le droit de regarder sa fille.

NAPHTA

Je ne suis pas ta fille!

Le père entre lentement dans la pièce en souriant sarcastiquement et s'approche de Naphta qui recule.

PÈRE

La voilà qui rejette ses parents maintenant.

NAPHTA

Vous n'êtes pas mes vrais parents et vous n'avez aucun droit sur moi. Puis maintenant, j'ai terminé mon bac. Je suis indépendante, je fais ce que je veux.

PÈRE

C'est pour ça que tu traînes dans les rues, que tu viens jamais à la maison. Ta mère s'inquiète pour toi.

NAPHTA

Tu sais pourquoi je ne reviens pas.

Le père continue de s'approcher. Naphta s'aperçoit qu'il la prend en souricière dans un coin. Elle verse des larmes et cherche une issue. Elle saisit sa grande chemise et la revêt.

PÈRE

Non, je ne sais pas.

NAPHTA

Espèce d'hypocrite. T'arrêtes pas de me mettre les mains dessus quand ta femme a le dos tourné. Si elle le savait, t'en mènerais pas large.

PÈRE

Quand t'étais petite, elle ne disait rien. Toi non plus d'ailleurs. Tu aimais bien sauter sur mes genoux. Pas vrai?

NAPHTA

Tu sais très bien que c'est pas pareil.

PÈRE

Pourquoi est-ce que tu essaies encore de me provoquer?

NAPHTA

J'essaye pas du tout de te provoquer, et tu le sais très bien.

PÈRE

Non mais regardez-moi cette belle grande fille qui joue la petite naïve. Si c'est pas moi que tu provoques, j'aimerais bien savoir c'est qui alors!

NAPHTA

Ça ne te regarde pas.

PÈRE

Aurais-tu un petit ami! Crois-tu qu'il te baise bien? Viens. Viens voir papa, il va te montrer c'est quoi un homme, un vrai!

NAPHTA

Si tu veux garder l'oeil qui te reste, tiens-toi tranquille.

PÈRE

Tu te crois invincible avec ton petit ami, hein?

NAPHTA

Touche-moi et tu le regretteras, je te le jure.

Le père fait un dernier pas, les bras ouverts.

PÈRE

Allons, sois raison...

Naphta le frappe en plein visage. Le coup retentit.

Maison des parents de Naphta. Celle-ci sort en trombe et se sauve dans la rue à toute vitesse. Elle se dirige vers la ville. Patof apparaît de dos. Il reste sur place un moment, la regardant s'éloigner.

33. EXT. - SOIR - RUELLE.

Naphta entre dans une ruelle plongée dans l'ombre, pleine de papiers et de détritrus.

Épuisée, Naphta s'appuie sur un mur en pleurant doucement.

Son des pleurs de Naphta.

Patof apparaît en silence dans le décor. De sa cachette, il peut voir Naphta.

Elle s'accroupit et pleure.

Patof l'observe, immobile, désespéré.

34. INT. - SOIR - BAR D'HÔTEL/SALLE OBSCURE.

Passage d'un homme distingué.

Autour, des gens circulent, vêtus avec distinction. Ambiance de soirée, chuchotements, rires. Musique rythmée.

L'homme lève les yeux tout en marchant. Il regarde dans la direction opposée. Une paire de jambes en talons hauts apparaît dans un escalier recouvert de tapis. La femme descend; c'est Dahlia qui fait un sourire en coin à l'homme qui vient de passer. Elle est vêtue d'une splendide robe de soirée noire et porte plusieurs bijoux. Lorsqu'elle arrive au pied de l'escalier, elle perd l'équilibre en ricanant. On devine qu'elle a bu. Elle va au bar où elle s'assoit en regardant autour d'elle. Un jeune barman vient lui servir un scotch sans même qu'elle le commande.

Dahlia s'empresse de prendre une longue gorgée. Elle arrête lorsqu'un homme vient s'asseoir à côté d'elle.

Elle lui lance un sourire.

DAHLIA

Tiens, encore vous! Je vous offre un verre?

HOMME

Avec plaisir. La même chose, s'il vous plaît.

Le barman vient servir l'homme.

HOMME

Merci.

Vous êtes seule, je présume.

Dahlia acquiesce.

HOMME

Puis-je savoir ce que vous faites?

DAHLIA

Je cherche un homme.

HOMME

Un homme... dans mon genre?

DAHLIA

Pas exactement, non.

HOMME

Je peux peut-être vous aider quand même?

DAHLIA

Le croyez-vous vraiment?

HOMME

Ça vous dirait d'essayer?

Dahlia l'observe un moment, esquisse un sourire.

DAHLIA

Pourquoi pas?

Dahlia dépose son verre. Avec un sourire provocateur, elle fixe l'homme dans les yeux. De l'index, elle lui fait signe de la suivre. Les deux quittent le bar. Les sons ambiants du bar s'estompent pour faire place à des chuchotements.

Ils avancent dans les couloirs de l'hôtel. Dahlia se retourne parfois pour sourire à l'homme qui la suit sans dire un mot.

Dahlia ouvre des portes. Le décor change chaque fois. Dahlia et l'homme croisent parfois des couples aux regards étranges qui passent au ralenti. Chuchotements.

La décrépitude des lieux suggère qu'on se trouve peut-être au sous-sol de l'hôtel.

Dahlia s'arrête près d'une porte qu'elle ouvre en souriant à l'homme. Celui-ci reste un moment sur place, puis pénètre dans la pièce sombre. Il disparaît dans l'obscurité. Dahlia ferme la porte en souriant malicieusement.

Obscurité totale. On n'entend que les voix de Dahlia et de l'homme. En fond sonore, les chuchotements deviennent d'étranges voix graves parlant au ralenti.

DAHLIA

Vous sentez la chaise?

HOMME

Oui.

DAHLIA

Asseyez-vous.

HOMME

Voilà. Maintenant?

DAHLIA

Cessez de bouger.

Bruit de froissement de vêtements. Craquement d'une chaise de bois et Dahlia qui pousse des soupirs de plaisir.

HOMME

Quel est ce jeu?

Soudain, un flash perce l'obscurité. Dahlia apparaît dans la lumière, embrassant le dos de l'homme. Celui-ci proteste. Flash; bouche et langue de Dahlia.

HOMME

Que signifie ce fantasme?

Flash: Dahlia est assise sur les jambes de l'homme, le corps ficelé. Dahlia lui tient la tête qu'elle embrasse en la caressant.

DAHLIA

Montre-moi tes yeux, je veux voir tes yeux.

Flash: Dahlia est dans la même position, mais tient la tête dans ses mains et la regarde à la hauteur du visage.

Flash; apparaît le visage sans traits d'un homme, n'ayant ni yeux, ni bouche.

35a. INT. - NUIT - CHAMBRE DE DANIEL/SALLE DE BAINS.

Gros plan de Daniel qui se dresse en sursaut.

Les yeux écarquillés, il est en sueur.

Il reprend son souffle. L'eau lui perle sur tout le corps.

Daniel fixe le sol.

Il éclate soudain de rage en déchirant ses oreillers et en criant.

DANIEL (criant)

Je vais devenir complètement fou!

Ralenti: Daniel en pleine crise d'hystérie, tournoie dans un nuage de plumes qui envahit la chambre.

Dans sa rage, Daniel s'accroche aux plantes.

Une longue feuille lui effleure une hanche, provoquant un long filet de sang.

Sur le coup, Daniel s'accroupit en criant de douleur. Il porte ses mains à la hanche, en essayant de bloquer le sang qui coule entre ses doigts.

Les yeux de Daniel se renversent. Pris de vertige, il se rend à la salle de bains en s'appuyant sur les murs.

Il ouvre la lumière de la salle de bains, celle-ci est anormalement claire et blanche. Tout semble surexposé et tournoyant. Rassemblant toutes ses forces, Daniel se rend jusqu'à la baignoire dans laquelle il s'affaisse accroupi en se tenant la hanche.

Il lève les yeux et saisit une débarbouillette qu'il mouille.

Il couvre la plaie en grimaçant.

Daniel reprend son souffle et commence à pleurer.

Tout devient brouillé.

36a. EXT. - JOUR - TERRAIN DE JEU/BLOC APPARTEMENT. (flash back)

Un terrain de jeu inondé par le soleil d'après-midi.

Un ciel bleu. Deux jeunes passent et s'embrassent.

Plusieurs jeunes sont assis sur des barreaux.

Certains allument une cigarette, d'autres observent la scène.

Certains sont seuls, d'autres sont par couples.

Le plus vieux, qui embrasse une fille, s'adresse aux autres.

GARÇON

Hé! Si on se trouvait un petit coin, on pourrait jouer à des petits jeux!

Les jeunes quittent une structure de bois en criant gaiement qu'ils vont dans la cave d'un bloc appartement.

Les garçons comme les filles entrent dans un bloc appartement en se bousculant. Le plus vieux leur tient la porte en souriant malicieusement aux filles. Le dernier, qui semble plus frêle que les autres, est retenu par le plus vieux. Les autres sont tous entrés.

GARÇON

Y a pas de place pour toi ici, l'artiste. Retourne jouer chez ta mère.

DANIEL

J'ai le droit d'entrer comme tout le monde.

GARÇON

Y a pas assez de filles.

DANIEL

Laisse-moi entrer, je te dis.

Le garçon bouscule Daniel qui tombe par terre. Celui-ci se relève en le regardant d'une manière menaçante, les sourcils froncés.

GARÇON

Regardez comme il est fâché le jeune bâtard.

DANIEL

Bâtard, moi, tu vas voir.

Rapide comme l'éclair, Daniel bondit.
Une courte bousculade, puis un cri horrible.

36b. INT. - JOUR - APPARTEMENT DE DANIEL ET DAHLIA. (flash back)

Dahlia presque dix ans plus jeune.
Elle porte une cuillère de bois à sa bouche et goûte le contenu.
On entend une porte ouvrir.

DANIEL (off)

Maman.

Dahlia tourne légèrement les yeux. Ils s'écarquillent soudain.
Dahlia porte les mains à sa bouche, étouffant un cri.
La cuillère tombe au ralenti sur le plancher.
Dahlia, est immobile, le regard affolé.
La mine basse, Daniel se tient immobile dans le salon. Son visage
et ses vêtements sont maculés de sang.

DANIEL

Maman, c'est qui papa?

Dahlia tourne la tête. Elle a les yeux pleins d'eau, le mascara
dégouline sur son visage triste. Un verre de scotch arrive à sa
bouche.

Daniel se tient assis immobile face à sa mère qui le regarde toute
tremblante. Il la regarde sans bouger ni pleurer. Sa mine est
pitoyable. Il est visiblement sous l'effet d'un choc.

Daniel quitte soudain le tabouret en courant. Dahlia esquisse un
mouvement pour l'empêcher de partir.

DANIEL

Daniel, où vas-tu? Reviens!

Dahlia se met à trembler de plus belle et recommence à pleurer. Elle tremble tellement qu'elle a de la difficulté à porter le verre à sa bouche.

35b. INT. - NUIT - SALLE DE BAINS/CHAMBRE DE DANIEL.

Totalement épuisé, Daniel gît dans la baignoire en pleurant. Les dalles de céramique sont maculées de sang.

Il s'adresse à sa mère.

DANIEL

Je sais maman que c'était pas parce que tu m'aimais pas que tu m'avais pas dit la vérité sur papa. Je t'en veux pas, mais s'il te plaît, ne reviens pas avec lui.

Retrouvant ses esprits, Daniel se regarde le corps. Il prend la débarbouillette et se nettoie.

Il apparaît sur le pas de sa porte de chambre. Son regard vide s'arrête un moment sur les plantes. Il brandit l'index.

DANIEL (aux plantes)

Méchantes, méchantes, méchantes. C'est pas des façons de traiter son maître.

Daniel se touche le front.

DANIEL

Cette chaleur...

Il entre lourdement dans la chambre.

Son traité : un craquement de branches.

Daniel se couche en position foetale dans son lit, le regard vide.

DANIEL

Maman, reviens, je t'en prie, je te veux près de moi.
Maman, maman.

Daniel ferme les yeux et s'endort.

Noir.

CLIMBO (off)

Espèce de menteur, tu veux te la faire tout seul.

37. EXT. - JOUR - STATIONNEMENT DÉSFFECTÉ.

Son de quelqu'un qu'on frappe.

Du noir apparaît Patof; il regarde celui qu'il vient de frapper. Climbo qui se redresse en furie. Il est aussitôt intercepté par Daniel et Pinceau.

Le visage couvert d'égratignures, Daniel porte maintenant un perfecto entrouvert qui dissimule partiellement ses cicatrices.

DANIEL

Arrête, il va te démolir! Nous n'allons pas nous battre entre nous pour une femme, c'est trop con.

Climbo, Daniel et Pinceau font face à Patof qui pointe Climbo du doigt, il est furieux.

PATOF

Si c'est la seule manière d'imposer son respect...

CLIMBO

Ce gros crétin voit une fille pleurer et il veut la border. Mon petit doigt me dit qu'il y a un piège et nous tombons dedans. Ça nous portera malheur. D'ailleurs, c'est déjà commencé.

Le visage crispé, Daniel tient Climbo par un bras et tire sa grande queue de cheval. Ce qui lui retient la tête vers l'arrière.

DANIEL

Arrêtons de nous disputer. De toute façon, elle va revenir. Laissons-la faire et on verra bien.

PINCEAU

Il y a une insistance chez elle qui me déplaît. Comme s'il y avait quelqu'un qui voulait tirer profit de ce que nous sommes. Elle sort de nulle part et nous impose sa présence. Je me fous de ce qu'elle veut. Elle nous manipule et ça m'écoeure.

CLIMBO

On lui donne une solide leçon de savoir-vivre. De toute façon, elle n'en vaut pas la chandelle. Tu y as vu l'allure?

DANIEL

Avant de faire des conneries, regarde autour de toi et vois comment tu pourrais tirer profit de cette situation. On était tous d'accord.

Silhouette en contre-jour de Naphta. Au fond, les patineurs en position de conflit se retournent vers elle, complètement béats.

NAPHTA

Est-ce que les garçons se battent toujours entre eux quand ils ne savent pas quoi faire?

Naphta se tient immobile, une main sur la hanche, dans sa nouvelle tenue, le sourire en coin.

Les patineurs se regardent, puis se redressent.

DANIEL

Tiens! Voyez qui est là.

Naphta s'approche du groupe. Tous ont l'air surpris.

NAPHTA

Si vous manquez d'idées, moi j'ai quelque chose à vous proposer. Ça vous prouvera mes intentions. De toute façon, même si vous venez pas, j'irai le faire moi-même.

Daniel, suspect, s'approche très près d'elle. Elle le fixe dans les yeux. Le regard de Naphta s'attendrit un peu.

DANIEL

Ça doit être important pour que tu y tiennes tant que ça.

NAPHTA

Pour moi c'est important.

DANIEL

En tout cas, si ton costume a à voir quelque chose là-dedans, il va y en avoir sur les murs.

Les autres rient.

NAPHTA

Je le savais qu'il te plairait mon costume. Mais ce n'est que le modèle pour femme, après tout, non?

DANIEL

Dis-nous c'est quoi ton truc, après on verra.

Naphta fait mine de lui caresser le visage. Daniel lui empoigne l'avant-bras.

NAPHTA

C'est un agresseur de femmes. Je supporte pas ça.

Daniel lâche immédiatement sa prise.

DANIEL

Donne-moi une seule bonne raison pour laquelle on devrait te suivre.

NAPHTA

Je crois que tu connais mieux la réponse que moi, Ash.

Daniel la fixe un court moment dans les yeux, puis regarde ses amis.

DANIEL

D'accord, mais c'est quoi le but de l'affaire?

NAPHTA (gueularde)

Donner une leçon de savoir-vivre à cet écoeurant!

C'est ça que vous faites vous-mêmes, non?

Daniel se détourne vers ses amis qui n'ont pratiquement pas bougé.

DANIEL

Celle-là, elle est bien bonne! Oui, en effet, on aime bien faire ce genre de truc. Les gars, on a là une

DANIEL (suite)

occasion en or de mettre en pratique nos idées!

Patof suit immédiatement. Pinceau et Climbo se regardent, hésitent et avancent en boudant.

CLIMBO

Moi j'aimais mieux avant. Là, c'est faire les choses à l'envers.

PINCEAU

Comment ça?

CLIMBO

Ben c'est la fille qu'on se serait faite, non?

PINCEAU

T'es trop conservateur, Climbo.

38. INT. - JOUR - BUREAU DE JEAN VERRET.

Coup de poing sur des photos.
Son du coup sur un bureau.

JEAN VERRET

C'est tout ce que t'as réussi à obtenir d'eux!
Ça se peut pas, il faut le faire exprès!

Sam et Jean se font face dans la lumière striée du bureau de celui-ci. Sam est assis, enfoncé dans une chaise, une série de grandes photos étalées sur le bureau. Celui-ci, nerveux, a peine à contenir ses émotions. Il ne cesse de se lever et de se rasseoir.

SAM

Je t'avais prévenu que la tâche ne serait pas facile.

JEAN VERRET

C'était de ne pas accepter le travail, si tu savais que c'était pas possible.

Sam, impatient, se lève en bondissant hors de son fauteuil.

SAM

Quoi! C'est maintenant que tu me dis ça, après avoir tant insisté!

JEAN VERRET

Écoute! J'ai un dossier à monter, moi. T'étais ma première possibilité. C'est normal que je mette toutes les chances de mon côté! J'ai pris une décision, je vais mettre quelqu'un d'autre sur le coup.

SAM

Quoi! Sale opportuniste! Tu peux pas faire ça.
Tu commettrais une grave erreur, tu...

Le téléphone de Jean sonne, coupant net l'engueulade.
Celui-ci décroche le combiné.

JEAN

Ouais, qu'est-ce qu'il y a?!? Quoi! Où?

Sam sent la soupe chaude. Il bondit vers la porte.
Jean raccroche et regarde Sam de manière suspecte.

JEAN VERRET

Où est-ce que tu crois que tu t'en vas?

SAM

Je sais pas mais je sens que tu vas me le dire.

JEAN VERRET

Assieds-toi ici, j'ai pas fini avec toi.

SAM

Arrête de niaiser, tu perds du temps. Si t'envoies
quelqu'un tu vas les perdre. Dis-moi où ils sont, on
parlera plus tard. C'est peut-être la bonne cette fois!

JEAN

D'accord, mais manque-les pas cette fois-ci. Un
commerçant prétend avoir vu une gang de jeunes faire de
la vitesse en patins dans le mail du centre-ville.

SAM

Je suis déjà parti.

Sam disparaît aussitôt derrière la porte ouverte.
Jean s'assoit en soupirant.
Son off de fracas métallique.

SAM (off)

Oh, pardon, désolé.

Jean se cache le visage dans les mains.

39. INT. - JOUR - MAIL/BOUTIQUE.

Un mail avec des boutiques éclairé par une verrière. Des clients déambulent lentement. Quelques-uns se retournent. Certains se figent, d'autres s'écartent. Un peu plus loin, les patineurs dispersés s'approchent en zigzaguant à vive allure, passant entre les gens qui poussent des cris.

En hyperaccéléré, un patineur fonce devant.

Son des cris des gens provenant du mail.
La propriétaire de la boutique détourne le visage.
Elle regarde en direction des cris.

En voyant la femme, Naphta accélère et fonce. Elle s'arrête net près de la femme qui sursaute.

NAPHTA

Le bureau du propriétaire, c'est bien par là?

COMMERÇANTE

Ou, oui.

Naphta se tourne vers les patineurs qui contournent un handicapé en chaise roulante électrique en se lançant la casquette qui lui appartient. La commerçante la dévisage des pieds à la tête.

NAPHTA

Les gars, dépêchez-vous, c'est par ici.

COMMERÇANTE

M, mais, ils sont à moi ces vêtements!

Naphta s'en va. La commerçante la regarde s'éloigner. Quand les patineurs passent à toute vitesse devant elle, indignée, elle porte une main à sa bouche et étouffe sa voix.

COMMERÇANTE

Oh mon Dieu!

40. INT./EXT. - JOUR - BUREAU DU PROPRIÉTAIRE/MAIL.

Même individu vu précédemment dans la boutique de la commerçante. Assis renversé en arrière, les pieds sur le pupitre, il regarde une revue pornographique. À l'extrême gauche, la silhouette de Naphta apparaît en silence. L'homme lève les yeux. Il sursaute. Gêné, il cache la revue sous le pupitre.

NAPHTA

C'est intéressant ce que vous lisez?

PROPRIO

Mais qu'est-ce que vous faites ici. Qui vous a laissé entrer?

NAPHTA

Mais personne. Je suis entrée seule comme une grande. J'ai de l'initiative, vous savez.

PROPRIO

La secrétaire ne vous a pas reçue?
(À voix haute) Gisèle! ... Gisèle!

L'homme se lève et vient devant le bureau en déshabillant Naphta du regard. Il s'approche d'elle.

PROPRIO

Bon, c'est pas grave. Et si vous me disiez gentiment ce que vous faites vêtue comme ça dans mon bureau. Vous savez, ça porte à confusion.

Daniel apparaît par derrière en saisissant Naphta autour de la gorge et lui tenant un bras derrière le dos.

L'homme sursaute.

DANIEL

C'est ça que tu cherches tête de lard?

Daniel renverse la tête de Naphta en arrière et l'embrasse goulûment. Naphta se contorsionne lentement.

PROPRIO

Qu'est-ce que c'est que ces manières?

Les autres entrent par derrière, s'étendent dans le bureau et fixent le proprio.

PROPRIO

Bon, voilà autre chose.

Qu'est-ce que vous voulez faces de crabes?

Naphta se défait de l'emprise de Daniel et saute au cou du proprio en gueulant à tue-tête. Celui-ci est renversé sur son bureau.

Naphta s'assoit dessus. L'homme étouffe.

NAPHTA

T'as pas répondu à sa question! C'est ça que tu réclames des tenancières de boutiques, espèce de salaud! Ne le nie pas, je t'ai vu.

PROPRIÉTAIRE

T'avais pas un fouet qui venait avec le kit?

Naphta crache au visage du propriétaire.

Le proprio la regarde terrorisé.

Daniel contourne le bureau et s'approche du proprio par derrière.

Il lui tient le visage à deux mains et se penche en le fixant dans les yeux.

DANIEL

S'il y a une chose que nous ne supportons pas, c'est bien les agressions gratuites à la gent féminine.

CLIMBO

Mais qu'est-ce qu'il raconte?

DANIEL

Ta gueule!

PROPRIO

Qu'est-ce que vous voulez?

DANIEL

Vu que t'aimes te divertir, on a une surprise pour toi.

PROPRIO

Non, non. Vous n'allez pas me faire un coup de cochon.
Je les connais les jeunes dans votre genre.
Aujourd'hui, ils sont prêts à tout.

DANIEL

T'as parfaitement raison.

PROPRIO

D, donc, on peut s'entendre avec un compromis?

Naphta empoigne le proprio solidement et l'attire debout.

NAPHTA

Espèce de crapule, tu veux nous engraisser avec le fric
que t'as volé aux autres. C'est dépassé comme formule.
À part ça, tu devrais fermer ta gueule; plus t'en dis,
plus tu m'écoeures.

Naphta fait pivoter l'homme brutalement et le pousse à travers la
pièce voisine où est ligotée et bâillonnée la secrétaire.

Grande fenêtre du bureau du propriétaire qui éclate. Le
propriétaire sort en planant jusque dans le mail où il atterrit sur
le dos.

Les patineurs arrivent à côté de lui.

DANIEL

Ça c'est de la méthode. Allez, on l'emmène!

PATOF

T'as vu la taille qu'il a!? On pourra jamais le
traîner.

DANIEL

C'est juste.

Son discontinu d'un moteur électrique.

Pinceau tourne la tête et sourit.

PINCEAU

J'ai une idée.

Le handicapé de tout à l'heure essaie de ramasser sa casquette en se penchant vers le plancher. Il dirige sa chaise électrique dans diverses directions. Il ne parvient pas à atteindre la casquette. On entend quelqu'un s'approcher.

Le handicapé lève la tête en souriant. Soudain, il change d'expression.

Pinceau lui lance un sourire et crie à tue-tête pour l'effrayer. Le handicapé crie de frayeur tout aussi fort. Pinceau s'empare aussitôt de lui et le pousse en bas de son fauteuil.

Pinceau amène le fauteuil au proprio.

PINCEAU

Si monsieur veut bien se donner la peine.

Couché au milieu des éclats de verres, le proprio s'effondre. Les patineurs le saisissent par les épaules et l'assoient dans le fauteuil roulant.

Droit devant, au bout d'un mince couloir extérieur jonché de déchets, une double porte vitrée. Elle ouvre avec fracas, laissant passer le propriétaire dans la chaise roulante. Quelques pieds en arrière, Pinceau pointe une télécommande dans sa direction. Les autres suivent. Daniel le dernier, regarde nerveusement dans toutes les directions. Naphta lui lance des regards soupçonneux.

PINCEAU (l'air fier)

On n'arrête pas le progrès.

CLIMBO

Si on l'envoyait jouer dans le trafic?

DANIEL

Non, on n'a pas le temps.

CLIMBO

On ne peut plus s'amuser maintenant?

DANIEL

J'ai une autre idée tout aussi farfelue et ce sera un peu plus discret.

41. EXT. - JOUR - ARTÈRE COMMERCIALE/CENTRE-VILLE.

Les sourcils froncés, Sam marche d'un pas rapide et saccadé, en longeant les vitrines d'un quartier de petites boutiques avec son équipement photo sur l'épaule. Il s'éponge le front souvent.

SAM

Nom de Dieu, j'arriverai jamais à temps!
Je veux bien croire que le mail est pas loin, mais...
Si j'attrape celui qui m'a piqué mes roues.

Deux jeunes garçons dépassent Sam à bicyclette en circulant sur le trottoir. L'un d'eux accroche le sac de Sam en riant.

SAM

Hé! Jeunes morveux!

Les jeunes garçons, insouciant, continuent leur chemin en ricanant. Ils déposent leurs bicyclettes quelques pieds plus loin et entrent en courant chez un petit dépanneur.

Sam observe la scène d'un regard furtif. Il jette un coup d'oeil rapide autour de lui.

Personne ne semble le remarquer.

Sam court jusqu'aux bicyclettes.

Il se dépêche d'en enfourcher une.

Sam s'éloigne du dépanneur, un sourire sarcastique aux lèvres.

SAM

Ça doit être la meilleure idée que j'ai eue depuis longtemps.

Déjà loin derrière, les deux garçons sortent et regardent dans toutes les directions. Lorsqu'ils voient Sam, ils crient en courant après. Sam jette un coup d'oeil derrière et se moque d'eux.

42. EXT. - JOUR - TERRAIN DE JEUX.

Un grand terrain de jeux avec multiples structures différentes. Au centre, un tourniquet. Des petits enfants s'amuse en criant. Un talus s'élève tout autour pour couper les sons.

Une bouche de petite fille mange un gros bonbon mou au ralenti. Daniel est à califourchon devant la petite fille qui le regarde avec des yeux tendres. Elle lui tend son sac de bonbons.

PETITE FILLE

Tu peux tous les prendre si tu veux.

Daniel prend le sac en souriant. Il caresse les cheveux de la petite fille.

DANIEL

Merci Caroline. Je te promets que je vais essayer de t'en laisser quand même.

La petite fille acquiesce d'un signe de tête.

Daniel pivote et se redresse. Derrière lui, apparaît le propriétaire, ficelé comme un saucisson à la base d'un tourniquet, la tête vers l'extérieur. Naphta, Patof et Climbo terminent le travail, alors que des petits enfants sautent impatiemment sur le manège. Daniel s'approche du propriétaire.

PROPRIÉTAIRE

Vous êtes tellement cinglés qu'on dirait que c'est le cancer qui vous bouffe!

DANIEL

T'as pas honte de nous lancer des insultes, alors qu'on a des cadeaux pour toi?

Daniel lui tend un bonbon et le lui met dans la bouche en lui parlant comme à un bébé.

DANIEL

Gentil le monsieur qui va prendre une bouchée.
(Ton sadique). Mange, tas de merde!

Naphta lui lance un regard approbateur, puis se tourne vers Pinceau.

Celui-ci est à genoux devant une femme inconsciente étendue par terre, entouré de quelques enfants qui assistent à la réanimation de leur maîtresse. Mais chaque fois qu'elle ouvre les yeux, elle voit Pinceau, et s'évanouit à nouveau.

C'est maintenant Naphta qui nourrit le propriétaire en le frappant chaque fois qu'il refuse une bouchée, Daniel s'adresse aux enfants.

DANIEL

Il y en a parmi vous qui veulent faire un tour de tourniquet avec le monsieur?

Quelques-uns disent oui en se précipitant sur le tourniquet et sautent d'impatience.

Pinceau laisse l'institutrice et vient rejoindre les patineurs, prenant la place de Naphta pour faire tourner le tourniquet sur les ordres de Daniel.

Tout en donnant l'ordre de tourner, celui-ci regarde à l'horizon, l'air très mécontent. Naphta s'approche de lui et l'observe.

DANIEL

Allez, c'est parti! Les enfants, tenez-vous bien, ça va tourner!

Les patineurs poussent de toutes leurs jambes. Le mouvement s'accélère pendant que le propriétaire les supplie d'arrêter. Les enfants ricanent et en demandent davantage.

DANIEL

Est-ce qu'on va plus vite les enfants?

ENFANTS

(Ensemble). Oui!

Pendant que les autres enfants assistent en silence à la scène, les patineurs accélèrent.

Naphta s'approche de Daniel par derrière. Elle hésite à le toucher, puis pose sa tête sur son épaule.

NAPHTA

Ce que je suis heureuse, enfin.

Daniel se retourne brusquement. Naphta titube et se relève, perturbée.

DANIEL

Tu vois pas que c'est pas le temps?

NAPHTA

Je te demande pardon. Mais je me sens bien.

Je me sens en sécurité.

Daniel fuit son regard, comme s'il ne l'écoutait pas, scrutant les alentours. Naphta le regarde désespérée.

Le tourniquet tourne en accéléré. Les enfants rient aux éclats, alors que le propriétaire crie de terreur.

43. INT. - JOUR -MAIL.

Des gens passent et regardent en s'interrogeant la vitre brisée du bureau du propriétaire. Certains sont en groupe, discutant de l'événement. Sam entre dans le champ par derrière. Il s'arrête et prend quelques clichés.

SAM

Je le savais que je les manquerais encore!

Un vieillard l'aperçoit et se tourne vers lui. On comprend à peine ce qu'il dit.

VIEILLARD

'i 'est 'eux qui on 'ait 'a que vous 'er'ez, ils 'ont 'or'is.

SAM

Savez-vous où ils sont allés?

VIEILLARD

Non, mais ils 'ont par'is 'ers le te''in de 'eu, dans 'ette di'e'ion.

Sam regarde dans la direction indiquée, se tourne vers le vieillard et lui sourit.

SAM

Merci mon vieux.

Sam sort en courant, remplaçant l'appareil dans son sac.

44a. EXT. - JOUR - TERRAIN DE JEUX.

Mouvement du tourniquet en accéléré.

Les petits enfants observent la scène autour du tourniquet en criant de joie.

Nerveux, Daniel regarde une fois de plus autour de lui, scrutant l'horizon avec de rapides coups d'oeil.

De toute ses forces, Naphta encourage les patineurs en criant.

NAPHTA

Allez, tournez, plus vite!

Visage du propriétaire qui pâlit. Il a la nausée.

PROPRIÉTAIRE

Je vais vomir!

DANIEL

Plus vite!

Le tourniquet poussé par les patineurs tourne à une vitesse folle. Soudain, accompagné d'un son creux, un grand jet de liquide épais surgit du tourbillon. Les patineurs lâchent aussitôt le tourniquet en patinant tout croche.

Sur le tourniquet, les enfants rient aux éclats.

Autour, les autres applaudissent en poussant des cris de joie.

Daniel et Naphta s'esclaffent.

Le tourniquet s'immobilise.

Le propriétaire, mal en point, a le visage couvert de vomissure.

Les enfants débarquent du tourniquet: étourdis, aucun ne marche droit. Ils perdent l'équilibre et tombent par terre.

Daniel s'approche de la petite Caroline qui le regarde de ses yeux de biche et il lui tend un bonbon tendrement.

DANIEL

Tiens, Caroline, comme promis. Tu as aimé le spectacle?

CAROLINE (en riant)

Oui, c'était drôle de voir le monsieur malade.

PINCEAU

Ash, on ferait mieux de filer, maintenant.

Les patineurs s'éloignent du terrain de jeux.

44b. EXT. - JOUR - TERRAIN DE JEUX.

Sam arrive essoufflé sur le bord du terrain de jeu, le regard interrogateur. Cris joyeux des enfants.

Les enfants dansent gaiement autour du tourniquet. Au centre, le propriétaire encore ligoté, crie à tue-tête pour qu'on vienne le détacher. Un grand cercle de vomissure s'étend autour de lui.

À l'écart, l'institutrice revient à elle.

SAM

Quelle odeur épouvantable!

Sam prend une grande respiration et s'avance en préparant son appareil photo.

Sam prend divers clichés du tourniquet et de sa victime qui ne cesse de l'injurier parce qu'il ne vient pas le détacher. Sam photographie aussi l'institutrice qui s'accroche à lui.

INSTITUTRICE

Ils sont partis? Dites-moi qu'ils sont partis!

SAM

Hélas oui.

INSTITUTRICE

Et mes enfants? Ils sont tous là?

L'institutrice court dans tous les sens vers les enfants, essayant de les voir tous en même temps.

Sam, saisit des clichés pendant qu'elle embrasse les enfants qui sont plutôt préoccupés à jouer.

PROPRIÉTAIRE

Est-ce que quelqu'un va venir me détacher?

45. EXT. - JOUR - VIADUC ÉLEVÉ.

En accéléré, les patineurs foncent à vive allure au sommet d'un viaduc. Son des voitures qui circulent.

Daniel a vu quelque chose. Il ralentit en regardant à l'horizon. Les patineurs le dépassent.

Plus loin en bas, Sam photographie le terrain de jeux.

Daniel s'appuie le dos à la rampe du viaduc et s'accroupit. Les patineurs s'arrêtent plus loin en arrière pour regarder dans la direction de Daniel. Ils rebroussement chemin. Pinceau a l'air mécontent.

PINCEAU

Décidément, il y a quelque chose qui cloche avec toi ces temps-ci. C'est la chaleur que tu supportes pas ou quoi?

Daniel le regarde nonchalant.

DANIEL

C'est quoi ton problème?

PINCEAU

Non, c'est quoi ton problème!? D'abord, tu acceptes cette fille parmi nous,...

Tête baissée et à l'écart, Naphta lance des flèches avec ses yeux à Pinceau.

PINCEAU

...puis tu fais toujours la gueule. Qu'est-ce qu'il y a? T'es pas content? On a fait ce qu'il fallait, pourtant.

DANIEL

Qu'est-ce que ça peut foutre?

CLIMBO

C'est vrai, on dirait que t'as perdu tes couilles. C'est Naphta qui te les a piquées?

NAPHTA

Tu te crois comique, espèce de...!

Naphta se rue vers Climbo. Daniel intervient.
Elle se débat sauvagement.

NAPHTA (hurlant à tue-tête)

Lâche-moi! Lâche-moi!

DANIEL

Arrête, quand même, c'est un ami, il veut mon bien.

Naphta s'arrête brusquement et fixe Daniel un court moment. Elle l'embrasse sauvagement en s'agrippant à lui. Daniel se débat et la repousse.

DANIEL (criant)

Mais qu'est-ce qui te prend ? T'es complètement folle!

PINCEAU (s'exclamant)

Ah! Le chat sort du sac!

Fou de rage, Daniel se retourne vers ses amis en criant.

DANIEL

Foutez le camp! Laissez-nous seuls!

Les patineurs hésitent, puis reprennent leur course en ricanant discrètement.

Naphta se rue sur Daniel en écartant son perfecto.

NAPHTA

Mais t'es plein d'égratignures! Ça vient d'où?

Daniel referme son manteau et frappe Naphta au visage. Elle commence à pleurer doucement.

Reprenant ses esprits, Daniel s'assoit à ses côtés et la tient par les épaules après un moment d'hésitation.

DANIEL

Pardonne-moi. C'est pas dans ma nature de frapper une femme.

NAPHTA

Pourquoi tu veux pas me dire ce qui te préoccupe, Ash?
T'as pas confiance en moi? Pourtant, je leur dis rien
à tes amis à propos du photographe.

DANIEL (nerveux)

Qu'est-ce que tu sais?

NAPHTA

Je t'ai vu et entendu l'aborder. Je sais tout, sauf
pourquoi tu fais ça.

Daniel soupire en fermant les yeux. Il paraît plus calme. Il
regarde Naphta tendrement. Elle sourit.

DANIEL

Patof m'a dit qu'il t'a vu pleurer. Pourquoi?

NAPHTA

C'est à cause de mon père adoptif. Il a encore essayé
d'abuser de moi. Ma mère sait rien. Elle serait trop
malheureuse. Alors je fugue souvent pour loger avec
d'autres filles comme moi. Nous nous supportons ensemble.
Je peux pas blairer les types qui font ça à d'autres
femmes.

DANIEL

J'avoue que moi non plus.

NAPHTA

Quand je t'ai vu, toi et tes amis, je me suis dit que je
serais en sécurité. J'aimerais que vous donniez une leçon
à mon père pour qu'il apprenne une fois pour toutes. Je
veux que tu m'aides, j'ai confiance en toi.

DANIEL

Naphta, si je t'aide, c'est parce que des types comme ton
père me dégoûtent. J'interviendrai pour qu'il ne te
retouche plus. Je vais expliquer ça aux gars, ils
comprendront. Ça les rassurera. Parce que là, ils se
méfient de toi. Ils ne comprennent pas ce qui se passe.

NAPHTA

Moi non plus je ne comprends pas ce qui se passe. Je sais que tu caches quelque chose à moi et à tes amis. Ton regard est plein de détresse. Je veux t'aider aussi.

DANIEL

Écoute-moi bien si tu veux qu'on t'aide, mêle-toi de ce qui te regarde, okay? Je n'ai besoin d'aide de personne. Tu te rentres ça dans le crâne et tu te tiens tranquille.

Naphta, les larmes aux yeux, plonge son regard mélancolique dans celui de Daniel.

(Pause) Elle acquiesce.

46. INT. - JOUR - STUDIO TV/MAIL.

Un écran de télévision: le chef de pupitre annonce un reportage.

CHEF DE PUPITRE

M. Ashmin, le propriétaire du mail centre-ville, a été enlevé et battu cet après-midi par une bande de jeunes délinquants. Selon certains témoins, il se pourrait qu'il s'agisse des mêmes qui sont intervenus au bar "Le Vénus". Madeleine Bruno raconte:

Images de la fenêtre brisée du bureau du propriétaire et des éclats de verre sur le plancher du mail. Des curieux circulent tout autour, jetant parfois un coup d'oeil vers la caméra.

VOIX DE REPORTER

Il semblerait que ce soit ici que tout a commencé cet après-midi, lorsque monsieur Ashmin, propriétaire du mail, s'est fait enlever pour être ensuite maltraité sous les yeux innocents de jeunes enfants, dans un terrain de jeux situé près d'ici. D'après un témoin, et face à l'ampleur des dégâts, l'homme se serait fait pas mal secouer.

Vieillard à qui Sam a parlé:

VIEILLARD

' comp'end pas 'a. ' pa'ais pa' i'i t'anquille pou' m'a'eter des 'ou'iers, pis là, 'e type est pa'é pa' 'a fenêt'e de 'on bu'eau. 'est là ap'ès que 'ai vu 'es 'eunes en pa'ins qui 'on 'ama'és, pis 'on emmené 'ais pas où.

La petite Caroline apparaît à l'écran, en se donnant un air sérieux.

VOIX DE REPORTER

Cette petite fille, qui a été témoin de l'agression au terrain de jeux, ne semble pas avoir été traumatisée pour autant:

CAROLINE

Moi je les ai trouvés gentils. Il y en a un qui m'a demandé des bonbons pour les donner au monsieur qui z'ont fait tourner, pis il m'en a gardé. Pis mes amis d'école, il y en a qui ont embarqué sur le tourniquet, pis ils ont pas été malades comme le monsieur.

Plan d'ensemble du terrain de jeu, montrant le dégât commis par la victime et des policiers qui enquêtent sur le terrain.

VOIX DE REPORTER

Il semble, effectivement, que le châtement de la victime a été d'être torturée jusqu'à en être malade. Nous ne savons pas pourquoi les jeunes ont commis ce geste horrible, mais nous savons cependant que M. Ashmin était sous enquête policière pour avoir tenté d'extorquer de l'argent aux locataires des boutiques. Son agression tient-elle simplement du hasard, où a-t-elle un lien avec ce dont il est accusé?

Madeline Bruno apparaît à l'écran.

REPORTER

Selon les policiers, cette agression découlerait d'un motif retenu par les jeunes. Nous ignorons encore ce qu'il peut être, mais si nous nous référons à la liste de leurs victimes, elles étaient pour la plupart des personnalités connues qui ne respectaient pas leurs mandats administratifs. Que veulent ces jeunes, que cherchent-ils ? Nous avons demandé au chef de la police du comté ce qu'il en pensait :

Un gros costaud moustachu à la mine sévère apparaît à l'écran en uniforme.

POLICIER

Moi, je crois que ce sont simplement des jeunes dégénérés qui s'amuse à faire de mauvaises plaisanteries.

VOIX DE REPORTER

Comptez-vous intervenir? Que pouvez-vous faire?

POLICIER

Eh bien! La tâche ne sera sûrement pas facile, vous savez. Si ces jeunes se déplacent aussi rapidement qu'on le prétend, on ne peut pas intervenir à pied. En voiture, nous les perdrons, et en patins, c'est tout à fait hors de question. Alors nous envisageons d'autres solutions pour intervenir.

Madeline Bruno apparaît à nouveau à l'écran.

REPORTER

Nous avons demandé aux gens de la rue ce qu'ils pensaient des gestes que commettent ces délinquants:

Une dame aux cheveux blancs, vêtue d'une grande robe en soie colorée et qui promène deux petits caniches, s'approche du reporter.

DAME AUX CANICHES

Moi je pense que si ces jeunes interviennent auprès de gens malhonnêtes, je vois pas pourquoi il faudrait les arrêter.

Un type en complet, portant d'épaisses lunettes à montures de plastique noir sourit à la caméra.

HOMME AUX LUNETTES

Peut-être avons-nous affaire à une sorte de super-héros?

Madeline Bruno réapparaît à l'écran.

REPORTER

Il semble que tout le monde soit consterné face aux gestes que commettent ces jeunes. Du moins, en attendant que les autorités de la ville décident quoi faire, si vous avez quelque chose à vous reprocher, évitez de vous promener dans la rue ou seul dans les parcs...

Ici Madeline Bruno, pour le Téléjournal.

47. EXT. - BRUNANTE - RUES DE LA VILLE.

Le ciel est flamboyant, éclairé par un immense soleil rouge qui descend lentement à l'horizon. Les édifices de la ville se profilent en silhouettes dans la lumière orangée.

Souffle du vent dans les arbres dénudés.

Son du vent qui siffle, mêlé au silence de la ville. Les pas de course d'une personne en souliers se répercutent en écho.

Une artère bordée d'édifices et d'arbres chétifs: il n'y a presque pas de circulation. Une personne court en s'éloignant sur le trottoir.

DANIEL (off)

Vous vous souvenez que je vous disais d'être à l'écoute de votre environnement,...

Un édifice aux fenêtres bleutées dans lesquelles se reflète le couchant. Un homme en complet apparaît. Il tourne rapidement la tête de gauche à droite en tenant sa valise à deux mains, puis d'un geste nerveux, ajuste ses lunettes fumées. Il hèle un taxi et disparaît.

DANIEL (off)

...qu'il faut savoir agir selon la façon dont les événements se présentent?

L'homme se précipite dans la voiture qui démarre aussitôt. Une voiture la croise en passant dans la voie inverse.

PATINEURS (off)

Oui.

Une vieille dame apparaît à la fenêtre d'une maison de pierre. Elle scrute rapidement la rue, puis referme les volets derrière lesquels elle disparaît.

DANIEL (off)

Eh bien! Cette idée vient de moi, oui, mais quelque chose m'a inspiré. Je me suis dit qu'il fallait que je vous le montre pour mieux vous aider à comprendre ...

Un chat monte sur un perron en miaulant. Aussitôt, la porte qui se trouve devant lui s'ouvre. Une main saisit le chat et le fait disparaître dans l'ouverture. Quelqu'un regarde dans l'ouverture puis disparaît derrière la porte qui se referme.

DANIEL

C'est, ... ça!

48. INT. - BRUNANTE/SOIR - CHAMBRE DE DANIEL.

Un rayon de lumière orangée domine toute la pièce. Les silhouettes des patineurs se découpent. Elles sont regroupées au centre de la pièce et tournent la tête dans tous les sens.

Tout autour, s'étendent les plantes jusqu'au plafond.

Elles sont maintenant immenses et noires avec de longues épines très fines. Elles laissent échapper fréquemment un liquide rougeâtre et épais comme du sang qui suinte sur les murs et tombe sur les objets qui sont autour.

Les yeux écarquillés, Patof, Pinceau et Climbo se serrent les uns contre les autres, le menton levé vers les plantes en exprimant leur exaltation.

PATINEURS

Ah! Wow! Qu'est-ce que...

Daniel sourit d'un air satisfait, contemplant avec fierté ce spectacle à la fois macabre et impressionnant.

Climbo s'avance vers une feuille qui ressort plus que les autres.

Daniel intervient en criant.

DANIEL

Touche surtout pas!

Les patineurs sursautent. Climbo bondit en arrière.

CLIMBO

Dieu que tu m'as fait peur. J'allais pas les briser.

DANIEL

Si tu ne veux pas perdre ta main, touche à rien.

Climbo leur lance un regard dédaigneux.

DANIEL

Ce sont des plantes que maman m'a données. Pour qu'elles restent en santé, je leur parle.

PINCEAU

Ta mère n'a sûrement pas vu ça!

DANIEL

Oh! Euh, non. Elle est partie pour quelque temps.

PINCEAU

Elle aura toute une surprise à son retour. Qu'est-ce que tu leur racontes pour qu'elles soient comme ça?

DANIEL

Je leur dis comment se comporte le monde à l'extérieur de cette maison,... et je leur raconte nos exploits.

Daniel s'assoit sur son lit. Les autres l'imitent en formant un cercle par terre. Tandis que Daniel parle, on entend parfois les feuilles se froisser et les branches craquer. La lumière se fait de plus en plus rouge. Puis s'affaiblit.

DANIEL

Au début, elles étaient des plantes normales. Mais avec le temps, on dirait qu'elles ont compris ce que je leur raconte. C'est comme si elles avaient développé un système de défense pour se protéger des choses que je leur dit qui existent. Alors j'ai compris qu'il fallait que nous fassions comme elles; même si nous n'avons pas choisi ce que nous sommes, même si nous sommes victimes d'un paquet de pourriture qui abuse de nous, il faut s'assumer et nous prendre en main. Regardez comme elles sont fortes! Rien ne peut leur arriver!

C'est maintenant l'obscurité dehors. Une lampe éclaire faiblement l'ensemble de la chambre, faisant des ombres menaçantes sur les murs et le plafond.

PATOF

Que vient faire Naphta dans tout ça? Tu voulais nous en parler?

DANIEL

Justement, Naphta fait partie de cet environnement dont

DANIEL (suite)

on se méfie. Mais comme nous, elle en est une victime. Son père abuse d'elle. On ne peut pas laisser faire ça. Elle a le droit d'avoir sa liberté comme nous.

Les patineurs échangent des regards de doute.

DANIEL

C'est pour ça d'ailleurs qu'elle est venue jusqu'à nous. Pour que nous l'aidions. Après, elle nous quittera.

CLIMBO

T'en es certain?

DANIEL

Elle me l'a promis.

CLIMBO

Et si elle ne peut pas, on l'aura toujours au cul!

DANIEL

Elle partira. Après, on pourra continuer ce qu'on faisait, prouver qu'on est là pour quelque chose, nous autres aussi.

PATOF

Ça pourrait pas devenir dangereux tout ça?

DANIEL

Ça pourrait. Ça dépend comment les gens vont réagir à nos agissements. Je crois que si personne ne fait rien, il faut le faire à leur place. Peut-être que nous aussi à force de se battre, nous aurons notre place au soleil?

Les patineurs échangent quelques regards pendant un court moment, puis se tournent vers Daniel en souriant malicieusement.

PATINEURS

D'accord, on marche avec toi.

DANIEL

Alors on commence avec le père de Naphta?

La tête entre les genoux, Pinceau se redresse l'air surpris, comme saisi par ces paroles.

PINCEAU

T'as déjà une idée?

DANIEL

Croyez-moi les gars, il ne recommencera pas.

49. INT. - SOIR - BUREAU DE JEAN VERRET.

Sur le bureau de Jean Verret, sont étalés des agrandissements noir et blanc des photos prises par Sam. Les deux hommes se font face de chaque côté du bureau, dans une lumière tamisée produite par une petite lampe de travail.

Jean regarde les photos. Il s'assoit et regarde Sam devant lui en soupirant.

JEAN VERRET

Les photos du terrain de jeu sont amusantes, mais les plus éloquentes sont encore celles du vol de bourse et de l'agression des ministres.

Debout, Sam regarde un agrandissement qu'il tient dans ses mains. Il s'éponge le front avec des gestes nerveux.

SAM

Je te l'avais dit que ce serait beaucoup d'énergie pour pas grand-chose. Crois-tu avoir assez de matériel?

JEAN VERRET

J'aurais envie de t'envoyer encore une fois sur le terrain, mais il ne reste pas assez de temps.

SAM

Sincèrement, tu crois que c'est suffisant? Parce que s'il le faut, je pourrais y retourner encore une fois.

JEAN

Voyons qu'est-ce que t'as? Tu te sens pas bien mon vieux? Au début, tu voulais rien savoir, et là, je considère le dossier clos, puis tu veux encore travailler dessus!

SAM

Ben, c'est que je suis pas sûr que le client trouvera les photos à son goût.

JEAN

Client? Quel client? Je te l'ai dit, nous allons utiliser ce que nous avons. On mettra des plus gros titres. Avec tout ce que la télévision a dit sur ces gars-là, les gens vont se lancer sur tes photos. À l'heure qu'il est, tout le monde doit vouloir savoir qui fait ces crimes. Et nous sommes les seuls à avoir leur portrait. Tu peux te considérer en vacances pour quelques jours. Alors repose-toi sur tes deux oreilles.

Sam dépose la photo devant lui, sur le bureau et jette un coup d'oeil à Jean avant de faire demi-tour et ouvrir la porte.

SAM

Je crois que je pourrai dormir tranquille sur mes deux oreilles seulement quand le journal sera en kiosques.

JEAN VERRET

Je comprends pas.

SAM

T'inquiète pas. Moi aussi il me reste bien des choses à comprendre sur cette affaire. Allez, ciao! J'ai hâte de voir le résultat. J'aurai enfin l'âme en paix.

Sam referme la porte derrière lui.

Immobile derrière son bureau, Jean fixe la porte un moment, l'air éberlué. Puis, il se concentre sur les photos qu'il sélectionne à voix haute.

JEAN

Celle-là ici, celle-là là. Non, là...

50. INT. - SOIR - MAISON DES PARENTS DE NAPHTA.

Une femme d'âge mûr en robe de soirée ajuste sa coiffure rousse en fredonnant devant un miroir. Elle est assise face au même meuble devant lequel Naphta s'était maquillée. Elle arrête ses gestes puis se regarde un court moment avant de parler à voix haute.

MÈRE DE NAPHTA

Chéri, tu es certain de ne pas vouloir venir au gala?
Chéri!

Calé dans son fauteuil, le père de Naphta sort de sa rêverie. La lumière bleutée d'un téléviseur éclaire la pièce. Sa chemise est entrouverte et il tient un verre rempli de glaçons.
Son du téléviseur.

PÈRE DE NAPHTA (voix haute)

Qu'est-ce que tu veux que j'aille foutre dans un endroit pareil? C'est plein d'emmerdeurs.

La femme lance un regard déçu comme si l'homme était à côté d'elle, puis se regarde à nouveau dans le miroir.

MÈRE DE NAPHTA

C'est ça, reste devant ta TV. Ce qu'il peut être moche quand il veut. (Voix haute) T'as eu des nouvelles de Naphta? Ça fait longtemps que je l'ai vue.

Elle ouvre le tiroir devant elle et regarde dedans. Elle s'immobilise un moment, puis fouille de façon saccadée.

MÈRE DE NAPHTA

Chéri, qu'est-ce que t'avais à fouiller dans mes affaires de maquillage? Si t'avais besoin de quelque chose, t'étais pas obligé de tout mettre à l'envers.

Le père de Naphta pousse un soupir, saisit une télécommande et appuie sur le bouton du volume. Le son du téléviseur augmente. Une ombre passe. Le père de Naphta se redresse.

Quelqu'un le saisit par derrière. C'est Patof. L'homme échappe son verre. Il essaie de crier. Climbo apparaît devant lui, le menaçant d'un poing.

CLIMBO

Si tu cries, pourriture, on t'achève.

La femme s'applique du noir sur les cils. Elle s'arrête et regarde vers une autre pièce. Son du téléviseur.

MÈRE DE NAPHTA

Chéri, t'es pas obligé de mettre le son si fort.

(À elle-même) En plus d'être borgne, ma foi, il devient sourd.

Patof et Climbo tiennent toujours le borgne. Naphta apparaît devant lui. Il sursaute. Elle lui sourit.

NAPHTA

Ne me dis pas que tu m'avais oubliée espèce de vieux cochon. Tu les aimes mes amis, hein?

Daniel et Pinceau regardent le mobilier en se promenant avec nonchalance à travers la pièce, en prenant parfois dans leurs mains quelques sculptures. On remarque un panier d'épicerie à l'entrée de la pièce.

Naphta saute à califourchon sur son père. Climbo s'écarte en riant sarcastiquement. Naphta lui saisit les tempes entre ses mains, la poitrine devant le visage.

NAPHTA

J'espère qu'on te dérange pas trop mon salaud, parce qu'on t'emmène faire une petite promenade.

L'homme essaie de se débattre. Patof l'en empêche. L'homme ferme les yeux.

Dans la chambre, la femme dépose son bâton de rouge à lèvres d'un geste sec en regardant vers l'autre pièce. Elle monte le ton.

MÈRE DE NAPHTA

Dis donc, tu le fais exprès, ou quoi?

Elle se lève précipitamment et sort de la pièce.

Elle arrive dans le salon et s'arrête net, portant les mains au visage.

Sur le pan de la porte entrouverte, l'homme est bâillonné et ligoté, accroupi dans le panier d'épicerie avec du gros ruban adhésif. Patof tient le panier par derrière. Naphta est à ses côtés. Pinceau, Daniel et Climbo font des grands gestes lents et démesurés en imitant des fantômes.

Naphta sourit à sa mère et lui parle sur un ton moqueur.

MÈRE DE NAPHTA

Naphta, c'est bien toi? Mais qu'est-ce...?

NAPHTA

'Jour m'man. Je te présente mes nouveaux amis: Patof, Pinceau, Climbo et...Ash. Ne crains rien. Tu peux sortir tranquille, nous emmenons papa faire une balade. Il te racontera tout lui-même à son retour. Au revoir!

MÈRE DE NAPHTA

Att...!

Naphta se précipite dehors. Daniel retient Patof par l'épaule avant de pousser le panier.

DANIEL

Minute!

Daniel saisit le bout de ruban qui masque la bouche de l'homme.

DANIEL

Maintenant qu'on peut lui enlever... Ce sera plus drôle de l'entendre crier.

Daniel retire le ruban d'un coup sec. L'homme crie de douleur.

MÈRE DE NAPHTA

Non! Laissez-le!

DANIEL

Allez! On fout le camp d'ici.

Les patineurs se précipitent dehors en poussant le panier.

51a. EXT. - NUIT - RUES.

Noir. Le père de Naphta crie à tue-tête. Dans un vacarme métallique, on le voit de face, recroquevillé dans le panier et ficelé. Patof pousse le panier avec ardeur. De chaque côté, Naphta et les patineurs escortent le panier. Derrière eux, les maisons aux fenêtres illuminées défilent à l'accélééré. Naphta prend un plaisir évident à insulter son père.

NAPHTA

Espèce de salaud! T'es plus aussi fier que quand tu te frottais sur moi hein! Tu vas voir mon écoeurant, t'as pas fini d'avoir la chienne!

PÈRE DE NAPHTA

Arrêtez! Ne faites pas les cons!
Je vous ai rien fait à vous, moi!

Les patineurs ne répondent pas. Ils se contentent de rire aux éclats. Naphta crache sur le borgne.

NAPHTA

Ta gueule! Ça sert à rien, ils ne t'écouteront pas.

Le groupe s'engage dans des ruelles sombres à une vitesse folle. Dans chaque tournant, le panier menace de continuer tout droit et de percuter une maison. L'homme panique.

Le groupe sort d'une rue qui aboutit au sommet d'une longue pente raide et étroite. Il s'arrête au sommet. Les patineurs ricanent.

PÈRE DE NAPHTA

Non, c'est pas sérieux, vous n'allez pas vous foutre là-dedans!? Vous êtes complètement malades, c'est du suicide!

NAPHTA

Tu connais pas toutes les capacités physiques de ta fille, papy. Les gars, prêts?

PATOF

Allez, mon salaud, j'ai des fourmis dans les jambes.

PÈRE DE NAPHTA

Noooooon !

Patof s'engage aussitôt dans la côte en poussant de toutes ses jambes. Le reste du groupe reste là un moment à regarder la scène.

DANIEL (à Naphta)

Il y va avec tellement de conviction, qu'on dirait qu'il en fait une affaire personnelle.

PINCEAU

On va quand même pas le laisser s'amuser tout seul. On y va?

CLIMBO

Tu parles!

Climbo s'engage aussitôt dans la pente à vive allure. Les autres l'imitent.

Patof pousse le panier avec rage en s'adressant au père de Naphta.

PATOF

Tu vas apprendre mon salaud à ne pas toucher à une pauvre jeune fille.

En accéléré, les autres foncent vers le panier et s'en approchent à quelques pieds. Le groupe croise des pancartes orange, indiquant des travaux de pavage. Les patineurs crient à Patof d'arrêter. Il continue.

Il se retourne, regarde devant lui à nouveau, écarquille les yeux. L'homme crie à tue-tête.

Patof tombe dans une tranchée transversale. Le panier frappe violemment l'autre côté de la tranchée. Fracas métallique. Le panier chavire et roule quelques pieds. L'homme est projeté en dehors du panier. Il s'immobilise sur un caisson de bois. Le panier s'arrête au milieu de la rue. Silence.

Les patineurs s'immobilisent près de la tranchée en freinant de côté. Quelques cailloux tombent dans le trou. Les patineurs regardent au fond.

NAPHTA

Oh mon Dieu!

DANIEL

Patof! ... Ça va? Patof!

Patof gît au fond du trou, au milieu d'un amas de terre sablonneuse et dans une mare d'eau sale. Il remue en gémissant.

Climbo et Pinceau sautent dans la tranchée.

Ils s'approchent de Patof et le retournent lentement sur le dos.

Il a les yeux à demi clos.

PINCEAU

Ça va, on est là. Rien de cassé?

PATOF

Non. Juste un peu cogné. J'ai mal à une jambe.

Le père de Naphta reprend ses esprits. Il regarde vers le groupe, se redresse lentement en silence puis enlève les morceaux de rubans qui lui nuisent le plus.

DANIEL (off)

Hé!

L'homme lève la tête, pivote et s'enfuit en courant.

NAPHTA

Il se sauve!

Daniel et Naphta contournent la tranchée en traversant un banc de gravier. Ils démarrent ensuite vers le bas de la pente. Au loin, l'homme court.

Pinceau et Climbo regardent ce qui se passe.

Patof se redresse péniblement.

PATOF

Allez-y les gars, je vous retrouverai.

Pinceau et Climbo regardent vers le bas. Ils sautent ensuite à pieds joints dans la rue et démarrent.

Plus loin, au bas de la pente, Daniel et Naphta se séparent dans le tournant.

51b. INT. - NUIT - TUNNEL POUR PIÉTONS.

Intérieur d'un tunnel pour piétons.

Silhouette d'un homme dans la lueur des réverbères. Il approche de l'ouverture du tunnel en courant, y pénètre puis s'arrête pour reprendre son souffle. C'est le père de Naphta.

Pendant qu'il récupère, en arrière, un patineur s'approche de l'entrée du tunnel en silence. Il s'adresse à l'homme qui sursaute.

DANIEL

Alors mon salaud, on croyait s'échapper? Où crois-tu pouvoir aller, tant que t'as pas eu ta punition?

On entend soudain crier Naphta à tue-tête. Daniel se retourne dans la direction du cri.

NAPHTA

Lâchez-moi, bande de lâches!

Daniel démarre et freine. Il reste un court moment dans l'ouverture du tunnel.

DANIEL

T'es le merdeux le plus chanceux que je connaisse.

Daniel disparaît de l'ouverture. L'homme pousse un grand soupir.

51c. EXT. - NUIT - RUES/RUELLES.

Daniel patine à toute vitesse.

Il descend une rue et s'arrête net, pour disparaître ensuite derrière un mur.

Au fond d'une ruelle sombre éclairée d'une faible lumière jaunâtre, Pinceau et Climbo molestent Naphta brutalement. Celle-ci ne cesse de crier et se débattre.

NAPHTA

Enlevez vos pattes de sur moi!

Daniel fonce et bondit sur Pinceau en entraînant tout le monde dans sa chute.

Il frappe Pinceau au visage qui tombe sur des poubelles d'aluminium, avec un vacarme métallique.

Climbo se redresse et lui saute dessus par derrière. Daniel le renverse. Climbo tombe sur Pinceau encore étendu sous le choc. Naphta assiste à la scène en rajustant son bustier déchiré.

DANIEL(à tue-tête)

Mais qu'est-ce que ça veut dire ces manières?

Daniel regarde Naphta bouleversée.

DANIEL

Ça va?

Naphta acquiesce.

DANIEL

Bien. Fous le camp.

NAPHTA

Mais!

DANIEL

Fous le camp, je te dis!

NAPHTA

Je comprends pas. Tu me défends et...

Où j'irai maintenant?

DANIEL

Ah, c'est ça... On t'a rendu service, rentre chez toi.

Naphta essuie son nez, baisse la tête, et sort lentement de la ruelle après s'être retournée pour regarder Daniel tristement.

Lorsqu'elle est disparue, Daniel regarde ses amis.

DANIEL

C'était pourtant pas convenu tout ça!

PINCEAU

On voulait seulement être certain qu'elle nous fiche la paix, maintenant.

DANIEL

Vous n'avez pas honte! Vous agressez une fille qu'on vient aider parce qu'elle a été abusée! Va falloir qu'on se parle! Vous auriez dû aider Patof au lieu de faire vos conneries. Allez-y maintenant! Moi j'entre chez moi, je suis fatigué.

Daniel s'éloigne lentement vers la sortie de la ruelle et disparaît.

Pinceau et Climbo se regardent et se redressent.

CLIMBO

Je crois qu'il n'était pas très content.

PINCEAU

Ça fait rien. Y a rien qui me dit que cette gamine tiendra pas encore son bout. Et Ash sera encore plus fâché. Allons voir comment Patof s'en tire.

51d. EXT. - NUIT - TRANCHÉE.

Pinceau et Climbo freinent sur le bord de la tranchée. Ils regardent vers le bas.

PINCEAU

Patof? On est revenu te sortir de...

Il n'y a personne au fond de la tranchée.

Pinceau et Climbo regardent autour d'eux nerveusement, puis se regardent l'air ahuri.

52. INT./EXT. - NUIT - CHAMBRE DE DANIEL.

Sur une table de chevet, une lampe jette une faible lueur dans la pièce. Assis sur son lit, Daniel tient sa tête entre ses mains pendant un moment. Il masse son visage et passe ses mains dans ses cheveux. Il semble exténué. Son ombre se projette sur un mur. L'ombre mouvante produite par les plantes les fait paraître beaucoup plus nombreuses.

Son traité : craquement des plantes.

Naphta apparaît en silence sur le bord de la fenêtre. Elle regarde à travers la fenêtre et elle étouffe un son de dégoût profond en se retournant.

NAPHTA

Nom de Dieu, c'est pas possible.

Naphta revient à la fenêtre, stupéfaite. Elle avale sa salive et s'approche encore plus. Elle regarde en silence.

Daniel détache ses patins et les retire. Il se lève et enlève son perfecto lentement. Il semble paralysé.

Regard de Naphta.

Du liquide rouge visqueux glisse sur une feuille. Une goutte se forme sur la pointe.

Daniel laisse tomber son manteau. Son torse mouillé est reluisant. La goutte s'échappe de la feuille et tombe en éclatant sur une épine plus basse.

Daniel retire son pantalon de cuir.

Naphta regarde la scène avec une sorte d'admiration naïve.

Nu, Daniel sort de la chambre.

Bruit d'une douche qui coule.

Naphta regarde autour d'elle, puis grimpe sur le bord de la fenêtre et glisse en silence dans la chambre.

Naphta avance lentement, regardant de tous côtés.

Les plantes semblent la surveiller.

Naphta s'approche le visage d'une feuille.

Le liquide rouge bouge.

Naphta effleure le liquide de l'index, jusqu'à la pointe. Elle se pique le doigt.

Naphta le retire d'un geste vif en poussant un petit son plaintif. Elle regarde son doigt qui saigne abondamment et le serre de son autre main.

NAPHTA

Ah, merde ! Vite, ça me prend quelque chose...!

Comme prise de panique, Naphta regarde partout dans la chambre. Soudain elle aperçoit l'oreiller sur lequel elle se précipite pour en retirer la taie, puis envelopper sa main.

Le bruit de la douche a cessé.

Assise sur le lit, Naphta termine son pansement. Un corps apparaît en silence, immobile. Naphta lève la tête; elle bondit en arrière.

Appuyé sur le bord de la porte, Daniel la fixe avec un regard sarcastique.

DANIEL

Qui s'y frotte s'y pique, comme qui dirait.

Naphta essaie de sourire à Daniel, mais elle le regarde avec crainte.

NAPHTA

Ça, ça fait mal. C'est quoi ces choses-là?

DANIEL

Qu'est-ce que tu fais dans ma chambre, tu m'espionnes?

NAPHTA

Non. Je, je voulais te voir, te parler.

Le bassin recouvert d'une serviette, Daniel s'assoit sur le lit en s'appuyant sur le mur. Il indique à Naphta de venir à côté.

Elle regarde son doigt, hésite et s'assoit près de Daniel.

DANIEL

Je t'ai pourtant dit de t'en aller. On a fait ce que tu voulais.

NAPHTA

Justement, je voulais te remercier. Tu es gentil. Je ne sais plus où aller maintenant. Je...

La gorge nouée, Naphta se glisse prudemment sur les jambes de Daniel qui reste impassible.

NAPHTA

Je veux rester près de toi. Je crois que je t'aime Ash.

DANIEL

Naphta, tu ne peux pas rester. Tu vois ces plantes. C'est un cadeau qui m'a été offert..., par une personne que j'aime. Et elle n'est pas là.

NAPHTA

Où est le problème?

DANIEL

Le photographe, tu sais? C'est pour elle que je l'ai utilisé. Pour qu'elle revienne.

NAPHTA

Tu, tu as quelqu'un dans ta vie?

DANIEL

Et rien ni personne ne pourra briser cette relation.

Des larmes coulent sur les joues de Naphta qui regarde Daniel tristement. (Pause) Elle se retire.

NAPHTA

Excuse-moi. Je ne savais pas. Mais pourquoi l'avoir caché?

DANIEL

Parfois, tu sais, il y a des amours qu'il est préférable de garder secrets...

NAPHTA

Je, je ne suis pas sûre de comprendre.

DANIEL

Eh bien, ... tu crois que les gens pourraient comprendre... que j'aime ma mère?

Naphta sursaute.

NAPHTA

Tu veux dire...?

Le visage de Daniel devient triste. Ses yeux deviennent humides. Daniel baisse la tête.

DANIEL

Elle-même ne comprend pas. Elle...

Naphta s'approche de Daniel, prend sa tête entre ses bras et l'appuie sur sa poitrine. Elle lui caresse les cheveux.

NAPHTA

Ne pleure pas. Je suis là, moi.

Naphta l'embrasse sur la tête et commence à le caresser. Soudain Daniel la repousse. Les plantes lui effleurent le dos. Naphta pousse un cri.

DANIEL

Arrête! Qu'est-ce que tu crois faire, là. Vas-t'en!
Je ne veux plus te voir. J'ai tenu parole, alors...

Naphta se redresse et s'appuie sur la porte de chambre.

NAPHTA

Mais Ash, je t'aime. Laisse-moi une place près de toi.

DANIEL

Va-t'en je te dis ! Et ne reviens plus!

Daniel bondit. Naphta sort de l'appartement en courant. Bruit d'une porte qui se ferme brutalement.

Daniel reste un moment debout. Il soupire, regarde les plantes et s'effondre sur son lit.

53. EXT. - NUIT - PARC.

La lumière des réverbères illumine le trottoir bétonné d'une promenade.

Naphta glisse lentement dans la pénombre le long d'une rivière, parfois éclairée par la lumière.

Elle quitte la promenade pour un talus qu'elle monte à petits pas. À mi-chemin, Naphta s'assoit sur la pelouse et sanglote, la tête entre les genoux. Deux silhouettes apparaissent soudain de dos. On reconnaît Climbo et Pinceau.

Naphta lève la tête. Elle recule aussitôt à quatre pattes, se retourne et continue d'avancer le plus vite possible à genoux. Pinceau lui saisit un patin d'une main. Il la tire vers lui.

PINCEAU

Alors, on pensait trouver un abri chez Ash?

Il n'a pas voulu hein? Quand vas-tu comprendre qu'on a rien à foutre de toi?

Naphta se tourne sur le dos et lui envoie un coup de patin au ventre. Pinceau se plie en deux en hurlant.

Climbo bondit aussitôt sur Naphta et la gifle. Il reste à califourchon sur elle.

Climbo regarde Naphta avec dédain.

CLIMBO

T'arrives pas à lui retirer les «mamours» que tu cherches, hein. Mais qu'est-ce que tu lui trouves tant pour t'acharner sur lui comme ça? Tu ne m'aimes pas moi? Regarde, je peux t'en donner de l'affection si tu veux.

Soudain une ombre renverse Climbo et l'écrase au sol. Pinceau lui bondit dans le dos. La grosse silhouette se dresse. Pinceau lâche prise. Climbo se retourne et regarde son agresseur.

CLIMBO

Patof!

Climbo reçoit un grand coup de poing en plein visage. Climbo reste au sol, inerte.

Patof se dresse sur ses pieds. Pinceau gît immobile devant lui.

PINCEAU

P, Patof, qu'est-ce que tu fais là?

PATOF

Viens ici mon salaud, que je te donne la correction que tu mérites. Espèce de lâche.

PINCEAU

Traître! Tu fais plus partie du groupe!

PATOF

Je suis ravi de l'entendre. Allez, viens te battre si t'es un homme.

Climbo reprend ses esprits et se sauve.

Pinceau déguerpit et disparaît dans le noir.

Patof s'assoit près de Naphta qui le regarde surprise.

Patof regarde droit devant lui.

PATOF

Surtout ne dis rien. C'est pas nécessaire. (Silence)

Je n'ai plus d'amis maintenant.

NAPHTA

Il y a moi.

Patof tourne la tête; il regarde Naphta et sourit.

NAPHTA

Il valait mieux que tu ne restes pas avec eux, crois-moi.

Naphta et Patof se serrent mutuellement dans leurs bras.

54. EXT. - MATIN - ARTÈRE COMMERCIALE.

Un homme avec de petites lunettes fumées rondes brandit une revue faite avec du papier de mauvaise qualité. Un gros titre et une énorme photo occupent toute la page couverture.

VENDEUR

Numéro spécial! Les seules photos d'une bande de jeunes délinquants! Numéro spécial!

Une femme blonde apparaît de dos devant le vendeur. Elle lui donne des sous, saisit la revue et fait demi-tour en baissant ses lunettes. C'est Dahlia. Elle écarquille les yeux en voyant la couverture.

En gros caractères: «Les agresseurs dépistés».

En dessous, en plus petit: «Voyez les photos de Samuel Hunter, le courageux photographe qui a réussi à prendre, sur le fait, les crimes affreux de dangereux délinquants».

Dahlia replace ses verres et court jusqu'à la porte d'un hôtel dans lequel elle disparaît.

55a. INT. - MATIN - CHAMBRE D'HÔTEL.

La porte d'une pièce blanche, éclairée par la lumière du jour tamisée, s'ouvre. Dahlia entre dans la pièce. Elle referme la porte derrière elle.

Elle s'assoit sur le lit, près d'une table de chevet et saisit le combiné du téléphone. Elle compose un numéro et attend en jouant avec ses cheveux.

Bruit très faible de la sonnerie à travers le combiné.

55b. INT. - MATIN - CHAMBRE DE DANIEL.

Sonnerie du téléphone.

Les plantes sont éclairées par la lueur blanchâtre du matin.

Le téléphone sonne à nouveau.

Daniel se dresse, les yeux à demi clos, les cheveux en broussailles.

Il se penche et saisit le combiné de téléphone.

DANIEL

Allô?

Maman! Tu vas bien? Tu es seule?

DAHLIA (off)

Oui je suis seule. Daniel, pourquoi avoir fait toutes ces bêtises?

DANIEL

Ah, les photos sont sorties! Elles sont bonnes?

Euh, je veux dire...

Je m'ennuie tellement de toi, Nanny. Tu reviens?

DAHLIA

Oui, je reviens. Daniel, qu'est-ce que tout ça signifie?

DANIEL

Je voulais tellement pas que tu reviennes avec lui.

Je me suis organisé pour que tu saches que je ne suis pas d'accord avec ce que tu voulais faire.

DAHLIA (off)

Tu as fait beaucoup de bêtises?

DANIEL

Non. Tout était un coup monté avec le photographe. Je me suis organisé pour que tu saches ce que je faisais.

DAHLIA

Tu, tu connais ce photographe?

DANIEL

Non, pourquoi? J'en ai rien à foutre de ce type!

DAHLIA (off-nerveuse)

Daniel, promets-moi de cesser toutes ces horribles choses.

DANIEL

Promets-moi avant, que tu reviens tout de suite et toute seule.

DAHLIA

Je reviens aujourd'hui et toute seule. Tu m'attends?

DANIEL

Je t'attends.

Je t'aime maman.

DAHLIA

Je t'aime moi aussi. À bientôt.

DANIEL

À bientôt.

55c. INT. - MATIN - CHAMBRE D'HÔTEL.

Profil de Dahlia qui raccroche le combiné. Elle compose un autre numéro.

Elle reste un moment immobile, le regard absent. Elle obtient la communication.

DAHLIA

Allô madame, pouvez-vous me dire à quelle heure part le prochain train pour...

Merci madame.

Dahlia raccroche d'un coup sec.

DAHLIA

Merde!

55d. INT. - MATIN - CHAMBRE DE DANIEL.

Daniel est couché sur son lit, le regard fixe, immobile.

DANIEL

Elle m'a demandé si je connaissais le photographe, pourquoi? Qu'est-ce que ça peut bien faire?

... Et le ton de surprise qu'elle a eu ...?

...

Daniel se dresse soudain en criant, les yeux grands ouverts.

DANIEL

Mais c'est impossible!

56. EXT. - JOUR - ROUTE.

Sur fond de ciel bleu, sans nuages, un panneau de signalisation jaune indique l'approche de courbes dangereuses.

À côté, sur le bord d'une route de campagne, se tient Naphta vêtue d'une robe d'été courte, rose.

Une grosse valise est à ses pieds. Bruit d'une voiture qui approche.

Dahlia sourit et saisit sa valise.

Vu de profil, un "Road Runner Charger" s'arrête à côté d'elle en faisant crisser les pneus. Le bolide la cache presque entièrement.

Le moteur ronronne. Bruit d'une portière qui se referme.

Le bolide démarre aussitôt dans un vacarme. Dahlia n'est plus là.

57. EXT. - JOUR - ÉDIFICE DE *L'OEIL PUBLIC*.

Page couverture de *L'Oeil Public*. Elle s'écarte, dévoilant l'édifice des bureaux de la rédaction de ce journal. Pinceau et Climbo se font face de chaque côté. Au centre, Daniel sort du bâtiment et s'approche des deux patineurs. Pinceau est absorbé par la lecture du contenu du journal.

DANIEL

Patof n'est toujours pas là, à ce que je vois.

CLIMBO

Hé non.

DANIEL

Bon. Tant pis.

PINCEAU

Il a quand même fait du beau boulot ce salaud.

Daniel le regarde et esquisse un sourire.

DANIEL

Ouais, quand même.

CLIMBO

Alors, où est notre ami?

DANIEL

En vacances semble-t-il. Il va falloir attendre son retour.

58. EXT./INT. - JOUR - ARTÈRE COMMERCIALE/VOITURE TAXI.

Les trois patineurs sont dans la même position.
 Au-dessus d'eux, un feu de circulation est au rouge.
 Bruit de la circulation.

DANIEL

Vous auriez dû voir la tête qu'ils faisaient là-dedans
 quand ils m'ont vu.

Le feu change au vert.

DANIEL

Tout le monde s'écartait.

Les patineurs rigolent.

Un klaxon de grosse voiture les interrompt.

Les patineurs se retournent avec un air menaçant.

Un vieillard les engueule au volant d'une vieille grosse "Ford
 Crown Victoria".

VIEILLARD

Allez jeunesses, j'ai pas que ça à faire, moi.

Amusés, les patineurs martèlent son capot avec les poings.

DANIEL

Hé, là mon vieux, sois pas si pressé hein!

Pinceau frappe Daniel sur l'épaule. Daniel fait une grimace en
 direction du vieillard qui ne cesse de klaxonner. Pinceau le secoue
 à nouveau.

PINCEAU

Ash, bon sang!

Daniel se retourne.

DANIEL

Quoi ! Qu'est-ce qu...?

Daniel a les yeux grands ouverts.

DANIEL

Non!

Il disparaît aussitôt.

En poussant un cri, Daniel fonce droit devant lui. Pinceau et Climbo l'imitent. Tandis que les patineurs foncent à toutes jambes devant eux dans la circulation, la camionnette jaune de Sam attend le feu vert pour tourner. Sam ne les voit pas. Soudain, il se retourne. Aussitôt, il démarre en tournant, faisant crisser les pneus de sa camionnette. Les patineurs l'ont presque rattrapé.

La camionnette s'engage dans une ruelle. Les patineurs suivent. Les maisons défilent rapidement sur les côtés.

Bruit de pneus qui crissent.

Climbo se retourne, il tape sur l'épaule de Daniel.

CLIMBO

On dirait qu'une voiture nous suit!

DANIEL

Hein!

Daniel et Pinceau se retournent.

Une voiture taxi s'approche à grande vitesse.

DANIEL

Le plus important, c'est d'attraper ce salaud. On s'occupera de celui-là plus tard.

Les patineurs accélèrent.

Dans le taxi, Dahlia est assise sur la banquette arrière. Le vent qui entre par les fenêtres baissées agite ses cheveux. Le noir qui la conduisait précédemment affiche un grand sourire.

DAHLIA

Ne les perdez surtout pas de vue!

CHAUFFEUR

C'est fou madame que vous savez pas ce que vous voulez d'un jou' à l'aut'e. Vous en faites pas, je suis un expe't dans les pou'suites automobiles.

La camionnette s'engage dans un nouveau tournant. Les patineurs et le taxi suivent.

Les patineurs se collent à l'arrière de la camionnette.

À travers le pare-brise, Sam se retourne.

SAM

Shit!

Soudain, il exalte.

SAM

Ah ah! Jeunes salauds, vous ne m'aurez pas!

La camionnette approche d'une bouche d'égout.

Derrière, les patineurs touchent presque la camionnette.

Ils évitent la bouche d'égout de justesse. Pinceau a failli tomber.

À travers son pare-brise, Sam se tourne vers l'avant en riant.

Dans le taxi, Dahlia met une main sur l'épaule du chauffeur.

DAHLIA

S'il y en a un qui tombe, essayez de l'éviter à tout prix, d'accord?

CHAUFFEUR

Je vais essayer madame.

Dans un grand effort, les patineurs poussent de toutes leurs jambes.

La route est droite.

Pinceau s'accroche au pare-choc, Climbo à l'aile de la roue droite arrière. Daniel longe la camionnette jusqu'à la portière avant.

Il s'y agrippe. Les patineurs se laissent traîner un moment.

Soudain, un bruit de métal qui se déchire.

Le pare-choc cède dans les mains de Pinceau. Celui-ci s'agrippe de justesse à la caisse. Surpris, il brandit le morceau de métal, puis le jette derrière.

Le pare-choc roule, le taxi passe dessus.

Dahlia et le chauffeur sont secoués.

Accroché au miroir du côté du passager, Daniel lève le poing.

Sam le voit. Il tourne le volant brusquement. La camionnette zigzague. Les patineurs tiennent toujours. Daniel frappe la vitre de côté. Elle éclate avec fracas.

Sam sursaute, donne un coup de volant, les patineurs lâchent prise.

Dans le taxi, Dahlia s'accroche au dossier de la banquette.

DAHLIA

Mais pourquoi fait-il ça?

La camionnette continue en diagonale. Les patineurs s'éloignent.

Une grosse pierre traîne dans la rue. La camionnette approche à grande vitesse. Elle passe à côté. Les patineurs suivent.

Daniel voit la pierre. Il s'aligne.

Il s'approche et la saisit.

Il reprend de la vitesse. Les deux autres patineurs le regardent.

PINCEAU ET CLIMBO

Vas-y, lance-la!

Daniel brandit la pierre.

Dans le taxi, Dahlia écarquille les yeux.

DAHLIA

Non, ne fais pas ça!

Daniel fronce les sourcils.

Il lance la pierre.

Elle atteint la vitre arrière. Celle-ci éclate. La camionnette oscille et frappe un poteau de côté dans un terrible vacarme.

Le métal se froisse. Des pièces partent dans toutes les directions. La camionnette s'immobilise.

Daniel et les deux autres freinent devant la camionnette. Daniel s'approche tout souriant. Dans la cabine, aucun mouvement.

Daniel ouvre la portière qui grince et se penche à l'intérieur.

Il saisit Sam et le secoue. Sa tête oscille mollement de tous les côtés. Daniel échappe le corps. Il tombe dans la rue. Daniel se penche très près pour lui parler.

DANIEL

Je t'ai eu hein! Mon salaud. Tu mettras jamais les pieds chez moi. Tu pourras jamais prendre ma place.

Pinceau et Climbo approchent lentement, le regard terrifié.

On entend des pneus crisser. Une portière s'ouvre et se referme.

Le taxi s'est arrêté plus loin. Dahlia approche en courant.

PINCEAU

Tu, tu l'as tué!

Daniel le regarde d'un sourire dément.

DAHLIA (off)

Non! Non, c'est pas vrai!

Les trois se retournent vers Dahlia qui cesse de courir.

Elle approche lentement en se tenant la tête.

Daniel se dresse.

DANIEL

Maman!

DAHLIA

Daniel, qu'est-ce que t'as fait? Tu l'as...
Tu l'as tué! Tu as tué ton père!

Pinceau et Climbo regardent Daniel sidérés. Celui-ci acquiesce avec un grand sourire.

Dahlia tombe à genoux et se penche sur le corps de Sam en pleurant.

DAHLIA

Tu as tout gâché. T'es un sans coeur! Avec tous les efforts que j'ai faits, et toi tu...!

Daniel garde son sourire un moment, puis il devient triste. Il se penche et prend Dahlia dans ses bras.

Dahlia le repousse et le gifle violemment, sous les yeux ahuris de Pinceau et Climbo.

DAHLIA

Surtout, ne me touche pas!
Je te déteste! Tu entends! Tu n'es plus mon fils!
Je ne t'aime plus!

DANIEL

Mais maman? Je comprends pas , je...?

Dahlia se précipite sur Daniel et le secoue en criant à tue-tête.

DAHLIA

J'essaie de bâtir une famille normale pour être heureuse,
et toi tu t'amuses à tout détruire avec ta jalousie
maladive!

Pinceau et Climbo se regardent, l'air interrogatif.

DAHLIA

Tu as tout gâché, Daniel! Je ne veux pas vivre comme c'était avant. Va-t'en! Je veux plus te revoir!

Dahlia pousse Daniel qui perd l'équilibre.
Daniel s'éloigne lentement, regardant Dahlia.
Dahlia s'adresse à lui toujours en colère.

DAHLIA

Va-t'en, j'te dis! J'te déteste! Égoïste!

Dahlia reprend son souffle. Devant, Daniel s'éloigne sans se retourner.

L'asphalte défile sous les roues des patins de Daniel.
Daniel pleure à chaudes larmes.
Sa peine se transforme en colère.
Daniel accélère.
Il pousse de toutes ses forces sur ses jambes.
Daniel pousse un grand cri.
Il sort de la ruelle en tournant derrière un pâté de maisons.

59. EXT. - JOUR - ARTÈRE COMMERCIALE.

Daniel fonce à vive allure en plein milieu de la circulation, zigzaguant entre les voitures qui circulent.

Les dents serrées, il évite parfois le pare-chocs des voitures de justesse.

60. INT. - JOUR - CHAMBRE DE DANIEL.

La porte est ouverte. La pièce baigne dans une lumière blanche. Les immenses plantes noires ont envahi complètement la chambre. Elles sont accrochées partout, entrelacées, immobiles. Silence.

Soudain, on entend quelqu'un entrer en trombe dans l'appartement. Daniel apparaît précipitamment dans l'ouverture, le corps trempé, le souffle court. Il reste là, immobile un moment, regardant partout dans la pièce. Puis, avec un grand cri de colère, il se jette dans les branches.

Les épines traversent ses vêtements.

Les feuilles lui déchirent la peau.

Le sang coule à travers les déchirures du cuir.

Daniel saisit une grosse tige épineuse à pleine main et l'arrache brusquement du reste des plantes. Il crie à tue-tête.

Colère, douleur.

La main de Daniel s'ouvre.

Daniel pivote sur lui-même, entraînant toutes les feuilles et les branches qu'il peut dans son tourbillon.

Les tiges arrachées tombent sur Daniel qui semble leur livrer un combat. Il s'effondre sur le tapis en se débattant et criant à tue-tête.

Le corps de Daniel, rougi à la fois par son propre sang et par la sève des plantes, devient bientôt enlacé par les feuilles tranchantes et les grandes tiges noires aux longues épines.

Fondu au noir.

Fondu sonore. Silence.

61. INT. - JOUR - APPARTEMENT/CHAMBRE DE DANIEL.

Noir.

Bruit d'une porte qui ouvre et se referme.

Ouverture. Visage de Dahlia en pleurs.

Elle pose sa valise et reste appuyée un moment sur la porte.

Tête baissée, elle essuie ses larmes en reniflant.

Elle redresse la tête et promène son regard un court moment.

Visage de Dahlia qui, lentement, longe un mur. Une ouverture apparaît à gauche. En arrière, quelque chose de flou dans la pièce.

Dahlia tourne la tête. Elle sursaute et crie terrifiée.

DAHLIA

Danieeeeel !

Les murs de la chambre sont maculés de sang.

À partir de tous les coins de la pièce, les longues tiges des plantes sont étirées vers le centre.

Par terre, gît un cocon momifié fait de feuilles noires, dans lequel a germé une petite fleur verte.

Fondu au noir.

FIN

SECTION THÉORIQUE

PRINCIPALES CARACTÉRISTIQUES DE L'ESTHÉTIQUE DE LA BANDE DESSINÉE
ET LEUR APPLICATION À *CHLOROPHYLLE*

INFLUENCE SUR LE TRAITEMENT FORMEL

Avant de songer à adapter ou à créer un univers B.D.¹ en film, il faut être conscient que «ce qui fonctionne en deux dimensions ne colle pas forcément en trois...».² Parce que la réalité est toujours présente en cinéma (sauf dans le cas du cinéma d'animation, bien entendu), il faut se servir de ce qu'elle offre pour créer un univers nouveau. Contrairement au dessin, qui lui, offre des possibilités infinies de création, sans toutefois devoir forcément se justifier face à la réalité.

Pour faire un film dont l'esthétique se rapproche de celle de la bande dessinée, un réalisateur doit donc assembler les bons éléments qui sauront produire un univers nouveau, différent, lui épargnant toute justification, et qui donneront un traitement plastique au film, rappelant celui que produisent les crayons de couleur sur le papier (le «painter's touch», le privilège des surfaces au profit des volumes, etc.).

Le traitement esthétique de *Chlorophylle* contient cette approche créatrice. D'abord parce que la motivation des personnages est traitée de manière caricaturale, exagérée, comme le fait la bande dessinée. Si l'aspect narratif du film suggère un traitement caricatural, dans le cas de *Chlorophylle*, l'image possède également cette facture, afin de créer un univers entièrement autonome, régi par sa propre logique. L'application de l'esthétique B.D. pourrait être un simple prétexte de traitement pour *Chlorophylle*. Mais ce n'est pas le cas. Au contraire, il permet à l'histoire de rendre pleinement son potentiel dramatique, tout en le renforçant. Il apporte beaucoup de crédibilité au scénario.

¹ Abréviation couramment utilisée qui signifie *bande dessinée*.

² Bernard Lehoux, *Flash-Bec*, Starfix n° 43, décembre 1986, Paris, EDI-PRESSE, p.29.

Dans les pages qui suivent, on verra donc quelles sont les principales caractéristiques de l'esthétique de la bande dessinée et comment nous les avons appliquées à *Chlorophylle*.

L'UNIVERS DIEGÉTIQUE DES BANDES DESSINÉES

L'univers des bandes dessinées possède des caractéristiques tirées de la réalité, mais qui sont en général régies par des lois fondées sur un langage propre à la bande dessinée. Cet univers est autonome, d'autant plus qu'il possède ses propres règles. Tout ce qui s'y déroule doit être considéré comme «normal». Il est possible, entre autre, de reconnaître l'autonomie de ce monde par la cohérence qui existe entre les éléments qui le composent. En effet, il existe entre ces éléments une interrelation qui fait que cet univers peut être perçu comme une sorte de contenant personnalisé, voire un organisme vivant, à l'intérieur duquel se meuvent les êtres et les choses.³ Dans l'univers de la bande dessinée, cette cohérence existe en bonne partie sous forme dramatique et graphique.

La cohérence dramatique repose sur le fait que les gestes et les actions entreprises par les personnages, même s'ils peuvent paraître complètement loufoques ou dépassés, n'ont pas à être justifiés. Ils font partie d'un tout qui possède sa propre logique. Ce qui se produit comme événement, peu importe comment, est normal à l'intérieur de cet univers. On peut donc dire que lorsqu'une action est commise, peu importe la manière, c'est parce qu'il doit en être ainsi.

Les personnages de bande dessinée abordent et résolvent les problèmes et les obstacles qu'ils rencontrent avec les moyens que

³ Arguments employés par Pierre Fresnault-Deruelle dans *La bande dessinée, essais d'analyse sémiotique*, lorsqu'il définit l'espace dans l'univers des bandes dessinées, à la page 164.

leur procure leur univers. Il se peut toutefois que la logique des actions qui y sont commises échappe au lecteur. C'est parce qu'elle ne peut se justifier qu'à l'intérieur de l'univers diégétique.

Pour des raisons semblables, graphiquement, l'apparence des décors n'a pas non plus à être justifiée. Les couleurs qui composent l'environnement non plus. Car ce qui est représenté graphiquement est susceptible d'être différent de la réalité, pour des raisons que l'auteur n'est pas obligé d'expliquer. Ce que l'on voit est donc présent pour des raisons qu'on est pas obligés de connaître. Cependant, s'il est utile qu'on le sache, le récit le fera évidemment savoir. En d'autres termes, les éléments qui constituent l'univers des bandes dessinées, comme la représentation graphique et les couleurs de l'environnement, font partie d'un tout cohérent qui possède sa propre logique.

L'esthétique de la bande dessinée se manifeste par une sorte de *refus du naturel* qui opère, selon les termes de Pierre Fresnault-Deruelle, «par un remodelage des cadres référentiels». Cela signifie que la bande dessinée peut, afin de créer un univers fictif, agencer des éléments du monde en une nouvelle réalité cohérente.

Du point de vue dramatique, on trouve un exemple de remodelage des cadres référentiels dans le scénario *Chlorophylle*. Il s'agit des scènes où les jeunes délinquants se déplacent à la même vitesse que celles des voitures lorsqu'ils sont en patins à roulettes, comme par exemple à la séquence 25, où Daniel et ses amis se rendent vers le bar de danseuses. Pareil phénomène n'est évidemment pas possible dans la réalité. Mais si dans l'univers de *Chlorophylle*, les patins à roulettes sont considérés comme un moyen de transport avec lequel il est possible de se déplacer rapidement, il peut alors être normal que des individus qui les utilisent

puissent se déplacer à cette vitesse. Cela fait partie de la cohérence interne du récit.

Le remodelage des cadres référentiels peut également s'incarner dans la composition des décors. Du fait qu'il ne se bute pas à des contraintes techniques majeures comme au cinéma, le créateur de bandes dessinées détient une liberté quasi sans limite pour créer des lieux, des décors et des espaces imaginaires. À cet égard, le cinéma se limite plus à l'essentiel, puisque la liberté de création est confrontée à sa faisabilité et aux coûts de construction. La création d'un univers possédant des caractéristiques de l'esthétique de la bande dessinée peut donc à cette fin se limiter à l'exploitation des décors du quotidien de manière à les représenter différemment, en ayant recours à la diversification des couleurs, des ambiances et des divers éléments qui le composent.

Les décors de bande dessinée représentent un élément primordial pour la création d'un univers. D'abord parce qu'ils s'affichent comme le contenant de l'action, car celle-ci ne peut exister sans eux. D'autre part, par leur aspect, ils sont le support de l'ambiance qui se dégage du récit.⁴ Les décors de bande dessinée sont donc le miroir de l'univers auquel ils appartiennent; c'est en eux qu'on retrouve les éléments responsables de sa singularité. Par le fait même, donc, ils génèrent une grande partie de l'ambiance de l'univers.

Si, sans décor, il ne peut y avoir d'action, paradoxalement, c'est lui qui s'ajuste à celle-ci, «[...] car c'est avant tout l'action qui construit et donne sa mesure à l'espace».⁵

⁴ Cf. *La bande dessinée, essais d'analyse sémiotique*, pp.164,165.

⁵ Voir Joseph Llobera et Romain Oltra dans *La bande dessinée*, 8e vol. de la coll. "Savoir dessiner - savoir peindre", Éd. AFHA, 1968,p.235.

En effet, le décor de bande dessinée varie au gré de l'action. Pour une image donnée, le dessinateur est libre de retirer ou de conserver les éléments qu'il considère pertinents. De plus, le décor de bande dessinée varie selon les nécessités esthétiques de l'image et il peut prendre des dimensions démesurées. Le dessinateur peut le montrer sous n'importe quel angle ou dans toute son étendue, ou simplement s'abstenir de le montrer.

Tout comme les décors, les couleurs utilisées dans d'une bande dessinée peuvent varier d'une case à l'autre pour une même scène, en fonction de l'effet recherché. Étant donné que les couleurs génèrent un effet psychologique particulier, elles varient au gré de l'action pour en traduire l'atmosphère et l'émotion.⁶ Ou si on préfère, du caractère qui s'en dégage.

L'utilisation des couleurs peut également servir à la caractérisation des lieux. Si ceux-ci possèdent une couleur dominante, ils peuvent, au même titre que l'action, produire un effet psychologique et transmettre leur signification particulière. Chacun des lieux représentés peut également être reconnu grâce à la couleur qui le caractérise. Pierre Fresnault-Deruelle exprime cette idée dans les termes suivants: «La couleur se représente ainsi comme l'indice remarquable d'unités locatives».⁷ Et même si les couleurs varient en fonction des lieux, une oeuvre possède souvent une couleur dominante qui contribue à la spécificité et l'originalité de son univers. Ce qui du même coup, suggère une ambiance uniforme et singulière.

⁶ Cf. *La bande dessinée*, 8e vol. de la coll. "Savoir dessiner - savoir peindre", Éd. AFHA, 1968, p.235.

⁷ Pierre Fresnault-Deruelle, *La bande dessinée, essais d'analyse sémiotique*, p.73.

L'originalité de l'univers des bandes dessinées provient également de l'intensité et du degré de saturation des couleurs, de leur diversité et de leur uniformité pour ce qui est des objets naturels et matériels. Certaines bandes dessinées, et particulièrement celles qui par exemple ont subi l'influence américaine, exploitent des couleurs d'une intensité telle, que dans certains cas, elles semblent presque fluorescentes. Toutes les couleurs atteignent un haut degré de saturation, ce qui produit un effet de coloration plus diversifié et plus intense qu'à l'ordinaire. Cette esthétique donne beaucoup de vie à la bande dessinée tout en lui donnant une touche surréaliste.

Cette façon d'utiliser les couleurs rappelle au lecteur qu'il est dans un monde bâti de toutes pièces, qui tend à se détacher de la réalité pour acquérir son autonomie. L'amplification du ton des couleurs donne un caractère artificiel au monde de la bande dessinée.

L'uniformité des couleurs est en général un second facteur qui contribue à rehausser la touche de surréalisme des bandes dessinées. Dans l'univers, ce qui est vivant s'exprime, dans la plupart des cas, par des couleurs possédant plusieurs nuances. On n'a qu'à penser aux fleurs, ou au plumage d'un oiseau. Les produits fabriqués, manufacturés, sont généralement dotés d'une coloration plus uniforme. Il est très fréquent en bande dessinée, que les objets vivants et fabriqués soient représentés avec la même coloration, c'est-à-dire une coloration uniforme d'objets fabriqués, sans nuance dans la répartition du choix et du ton des couleurs.⁸ Ce qui met en valeur le caractère artificiel des univers de la bande dessinée. Sans oublier ce qu'on appelle en peinture le «painter's touch», qui signifie grossièrement la marque du trait du peintre à l'intérieur même de l'oeuvre, comme par

⁸ Inspiré de Pierre Fresnault-Deruelle dans *La bande dessinée, essais d'analyse sémiotique* à la p.135.

exemple ce qu'on retrouve fréquemment chez les impressionnistes. Cette notion traduit également bien le caractère artificiel des univers de bandes dessinées.

ORGANISATION DE L'UNIVERS DIÉGÉTIQUE DE *CHLOROPHYLLE*

Comme celui des bandes dessinées, l'univers diégétique de *Chlorophylle* doit être perçu en tant qu'univers autonome. Car même s'il ressemble à la réalité, il en diffère tout de même par plusieurs aspects. Cette perception de *Chlorophylle* comme contenant personnalisé ou comme univers autonome est possible grâce à une cohérence graphique et dramatique qui existe entre les éléments qui le composent.

Que ce soit en film ou en bande dessinée, l'enjeu dramatique et les ambitions des personnages n'ont pas à être modifiés selon le média. Ce qui importe, c'est leur cohérence à l'intérieur du récit. C'est là un élément capital pour la création d'un univers autonome. La cohérence dramatique ne présente donc pas de problème d'adaptation comme cela peut être le cas pour la cohérence graphique lorsque, par exemple, on veut rendre crédible un costume de personnage de bande dessinée dans un film. Ce fut le cas pour celui de BATMAN de Tim Burton. Le costume de Batman étant très important, il fallait qu'il conserve le même impact dans le film que dans le dessin. Or, au lieu d'avoir conservé un habit en collant comme le suggère les dessins, le Batman de Tim Burton porte une armure. Il s'agit-là d'un très bel exemple d'adaptation graphique.⁹

⁹ Propos de Tim Burton recueillis dans STARFIX, *Cape sur Batman*, n° 72, Paris, EDI-PRESSE, mai/juin 1989, p.41.

Nous croyons utile d'expliquer certains des éléments dramatiques de *Chlorophylle* qui contribuent à l'autonomie de cet univers, à cause de leur caractère fantaisiste très développé pour le média cinématographique.¹⁰

Ce qui peut surprendre à la lecture de *Chlorophylle*, c'est le motif exagéré qui est à la base du conflit entre Daniel et Dahlia. Dans la réalité, ce différend se réglerait d'une autre manière. Dans le scénario, l'invraisemblance du conflit entre Daniel et sa mère se justifie de lui-même par la personnalité trouble de chacun des deux personnages qui provient de leur vécu antérieur. La manière dont les événements du scénario se présentent à eux ne facilite toutefois pas leur cause pour autant. C'est la réunion de tous ces éléments qui, en une sorte d'alchimie, produit la tragédie que raconte *Chlorophylle*. D'ailleurs, Pierre Fresnault-Deruelle prétend que «la seule explication de toutes les conduites «invraisemblables» réside dans le fait que ces dernières sont nécessaires à la bonne conduite du récit».¹¹

La sixième séquence illustre justement bien ces derniers propos; Dahlia est prise au milieu du trafic à l'intérieur d'une voiture de taxi alors qu'elle voit passer Daniel sous son nez à toute vitesse. Elle ne peut descendre de la voiture, et ne pourrait de toute façon pas rattraper son fils qui se déplace à une vitesse trop rapide pour quiconque voudrait le rattraper à la course. Il est amusant de songer à l'idée que tout le conflit entre Daniel et Dahlia aurait pu être évité si celle-ci avait réussi à l'interpeller dès cet instant.

¹⁰ Il ne s'agit-là nullement d'une obligation. Toutefois, nous croyons que quelques explications s'imposent, malgré le fait, comme on le sait, que ces éléments se justifient par eux-mêmes dans le récit.

¹¹ Cf. *La bande dessinée, essais d'analyse sémiotique*, p.132.

L'absence d'intervention policière dans le récit s'explique de la même façon. La réalité incite peut-être le lecteur de *Chlorophylle* à penser qu'il est illogique que la police n'intervienne pas auprès des délinquants. Cependant, l'absence d'interventions policières dans le récit ne fait que renforcer l'impression de monde à part dans lequel évoluent les personnages de *Chlorophylle*. Les problèmes des protagonistes de ce scénario ne concernent personne d'autres qu'eux, à l'exception des victimes de Daniel, bien sûr. Les interventions policières donneraient un tout autre ton au film. Elles risqueraient de plonger le lecteur dans un monde trop près de la réalité. Or, on le sait, *Chlorophylle* n'est pas un film policier. Dans cet univers, les personnages se débrouillent avec les moyens dont ils disposent, comme à la séquence 27. Il n'y a aucune intervention policière, même après que Daniel et ses amis aient provoqué du grabuge dans le bar «LE VÉNUS». De plus, l'homme agressé se sauve en voiture au lieu d'avoir recours à l'aide de la police. Ce qui en l'occurrence, permet à Naphta d'intervenir.

Les éléments que nous aborderons découlent plus d'un *remodelage des cadres référentiels* que d'une simple cohérence dramatique. Toutefois, une certaine logique justifie quand même leur présence dans le récit. Ainsi, la vitesse à laquelle les patineurs se déplacent, est un facteur important au niveau de la diégèse de *Chlorophylle*. Cette fantaisie s'intègre bien aux autres qui contribuent à rendre le récit si singulier. Elle ajoute un élément dramatique intéressant; la vitesse de déplacement des patineurs provoque un sentiment de terreur chez leurs victimes.

De plus, la vitesse à laquelle ils se déplacent «les oblige» à se vêtir en conséquence pour se protéger. Ce qui explique le port du pantalon de cuir malgré la période de canicule pendant laquelle se déroule l'action. Cet accoutrement contribue à leur donner une allure particulière, tout en jouant un rôle dramatique

important dans le récit.¹² On voit comment un élément en apparence purement fantaisiste et qui semble gratuit à prime abord, peut constituer en fait un élément dramatique intéressant.

Un autre exemple de ce genre se manifeste à l'intérieur des séquences 20, 30, 48 et 52; il s'agit de l'évolution morbide et rapide des plantes que Dahlia donne à Daniel. Il semble vraisemblable dans la réalité que des plantes puissent croître sous l'influence de la musique et de la parole. L'inverse serait toutefois possible, en prenant pour exemple les plants de tomates qui développent un système d'auto-défense¹³ contre leurs agresseurs (sans toutefois devenir aussi effrayants que les plantes de Daniel, bien entendu). Il s'agit d'un *remodelage de cadre référentiel* qui possède sa propre logique à l'intérieur du récit, puisque l'évolution des plantes illustre la folie sans cesse croissante de Daniel, qui du même coup est responsable de l'aspect étrange qu'elles revêtent.

Les éléments dramatiques plutôt fantaisistes comme ceux dont nous venons de parler et qui constituent l'originalité de *Chlorophylle*, ne sont pas spécifiques à l'esthétique de la bande dessinée. Le fait cependant de les intégrer avec une telle cohérence dans un récit filmique constitue une forme d'esthétique B.D., puisque cette forme d'adaptation n'est somme toute qu'une réplique de l'adaptation de la réalité à celui de la bande dessinée à laquelle on a ajouté des éléments fantaisistes.

¹² C'est grâce à la tenue vestimentaire particulière de Daniel que Dahlia arrive à le reconnaître sur des photos le montrant en train de s'attaquer à une personne âgée lors de la cinquième séquence.

¹³ Travaux de Dr Keith Roberts et Dr David Wilson faits sur un plant de tomates qui «utilisait un signal électrique pour aviser son système de défense de l'arrivée d'un mille-pattes», *Le Soleil*, 27 décembre 1992.

Ainsi, si le cinéophile, tout comme le bédéphile, se laisse «embarquer» dans un récit truffé d'éléments fantaisistes sans chercher à justifier leur intervention, l'application d'une esthétique B.D. est en quelque sorte réussie. Par contre, lorsqu'il est question de cohérence graphique à l'intérieur de l'univers diégétique du récit, on se rapproche davantage des exigences de l'esthétique de la bande dessinée. Son application à un film nécessite donc une forme d'adaptation, puisqu'elle s'applique à la conception de l'image.

L'univers de *Chlorophylle* accorde aux décors et aux couleurs, l'importance qui leur revient dans une bande dessinée. Cela signifie que les décors représentés sont adaptés au gré des caprices du récit, afin de conserver le ton dramatique indispensable à son atmosphère. Jean-Pierre Berthomé, reconnu comme spécialiste des décors de cinéma, écrit dans un numéro de *CinémAction* que «[...] tout ce qui compte» concernant le décor, c'est «ultimement la justification que lui apportera l'action qui s'y inscrit et dont le déroulement en verrouille la cohérence».¹⁴ D'ailleurs, les décors de *Chlorophylle* possèdent une fonction dramatique de première importance afin d'être au service de l'action qui s'y déroule. Les couleurs jouent également un rôle important. Elles caractérisent, personnifient même parfois, les lieux et les scènes du récit.

Par rapport à l'esthétique de la bande dessinée, l'apparence des décors de *Chlorophylle* repose sur une composition assez simple, dont les *cadres référentiels* ont été remodelés de la manière suivante. *Chlorophylle* évolue dans des décors avec lesquels le spectateur est familier. Cependant, la manière dont ils sont décrits et donc représentés, aide à les percevoir de façon différente. La couleur peut jouer à certains moments un rôle

¹⁴ Jean-Pierre Berthomé, *Cinéma et bande dessinée*, Corlet-Télérama, p.42.

important, de même que la distribution des accessoires présents, sans oublier l'action qui s'y déroule, bien entendu.

Cette nouvelle perception des décors n'est toutefois possible que si ceux-ci sont perçus comme faisant partie d'un tout. En effet, c'est la combinaison de tous ces lieux montrés d'une manière «autre», qui amène cette nouvelle perception des décors, puisqu'on les voit comme faisant partie d'un ensemble. Ainsi la représentation suggérée de décors «réalistes» contribue-t-elle à modifier la perception du spectateur face à la réalité, dans le sens de l'univers suggéré. Il y a alors «synergie»¹⁵ entre les décors et les personnages du récit, puisqu'ils sont représentés avec de nouveaux cadres référentiels. Cette synergie joue un rôle déterminant au niveau de la justification et de l'intensification de l'autonomie de l'univers de *Chlorophylle*.

Le terrain de stationnement qui sert de repère à Daniel et ses amis dans les séquences 13,15,16,28 et 37, est un exemple de la représentation suggérée d'un lieu, autre que ce qu'il est dans la réalité. Bien entendu, le récit nous montre ce lieu comme étant un terrain de stationnement. Mais compte tenu du fait que Daniel et ses amis s'y réunissent souvent, y jouent des jeux et y tendent des embuscades, le spectateur le perçoit comme étant leur repère et non, désormais, comme un simple terrain de stationnement, puisque les personnages eux-mêmes le considèrent ainsi.

La couleur dominante présente dans *Chlorophylle* possède également une cohérence graphique qui justifie l'univers suggéré qui provient d'un remodelage des *cadres référentiels* qui s'applique de la manière suivante. Il existe partout dans l'univers, nous en avons glissé un mot précédemment, des dominantes de couleurs qui varient d'un endroit à l'autre, selon la nature des éléments qui

¹⁵ Terme employé par Benoît Peeters dans *Case, planche, récit*, Casterman, 1991, p.118, lorsqu'il parle d'«images irréductibles».

s'y trouvent. Dans la réalité cependant, les couleurs sont beaucoup plus nuancées que dans une bande dessinée. Cette dernière tend plutôt à utiliser des dominantes de couleurs très prononcées, soit à cause de l'effet recherché pour chacune des scènes, soit à cause des caractéristiques des lieux.

Ainsi dans *Chlorophylle*, plusieurs scènes extérieures possèdent une dominante de ton orangé provoquée par des gouttelettes d'humidité en suspension dans l'air chauffées par la canicule. Dans la réalité, la perception de cette lumière orangée est possible. Mais l'univers de *Chlorophylle* la décrit comme étant aussi orangée que si elle résultait de l'usage d'un crayon de couleur. La présence dominante d'une telle couleur dans plusieurs scènes n'est pas l'effet du hasard. Elle est là pour rappeler la présence continue d'un danger potentiel que représentent Daniel et ses amis. De ce fait, elle contribue à assurer une ambiance particulière à *Chlorophylle*.

Outre la lumière orangée omniprésente, les lieux extérieurs devraient dans la plupart des cas, être montrés dans des tons de couleurs plutôt ternes. L'exemple qui nous vient à l'esprit pour illustrer cette évocation est la représentation d'une usine sur fond de soleil couchant... On imagine alors un bâtiment fait de ciment grisâtre aux immenses cheminées crasseuses, derrière lequel descend une immense boule rouge à l'horizon, dans un ciel flamboyant, suggérant on ne sait quelle menace. Ou encore peut-il s'agir de l'apparence extérieure du bâtiment désaffecté à l'intérieur duquel logent les jeunes «junkies» que protège Naphta dans la séquence 13b.

Pourtant, les lieux intérieurs de *Chlorophylle* sont pour la plupart très colorés. Ainsi, la chambre de Daniel apparaît-elle dans une dominante de couleur plus vive que celle des ruelles dans lesquelles il commet ses crimes.

La couleur ambiante d'un lieu peut également changer selon l'événement qui s'y produit. Si par exemple une scène se déroule dans une ruelle en extérieur, où dominant des tons orangés, la couleur peut changer au rouge si la violence s'accroît au cours de la scène. Pour que ce changement de couleur (effet B.D.) puisse se justifier, la scène de violence peut avoir lieu pendant un coucher de soleil susceptible de changer la couleur de l'atmosphère. Exactement comme ce qui se produit à la cinquième séquence, lors du vol de bourse. Voilà donc un exemple d'adaptation de l'esthétique de bande dessinée en cours de passage en film. Il s'agit en quelque sorte d'utiliser un facteur tiré de la réalité (le coucher de soleil) comme prétexte à provoquer un effet de bande dessinée (la variation des tons de couleurs dominantes dans un même lieu où pendant une même scène). De cette façon, l'intervention de l'esthétique B.D. dans une scène se justifie d'elle même, puisque c'est un élément de la réalité qui en est la cause.

Un autre exemple de *remodelage de cadre référentiel graphique* important relativement à l'utilisation de la couleur dans *Chlorophylle* est la coloration rougeâtre de la peau de Daniel et de ses amis. En bande dessinée, on le sait, les protagonistes se distinguent toujours des autres personnages, tant par leur morphologie et leurs vêtements que par leur attitude. Nous reviendrons d'ailleurs sur ces éléments un peu plus loin. En attendant, voyons comment s'explique ce traitement B.D.. Le teint rougeâtre de Daniel et ses amis (effet B.D.), représente la peau brûlée par une exposition prolongée au soleil (facteur naturel). Daniel et ses amis passent la plus grande partie de leur temps dehors, exposés aux brûlants rayons du soleil. Le récit justifie lui-même la couleur de la peau de Daniel à travers les paroles de Dahlia lors de la première séquence, au moment où elle lui étend de la crème sur le corps.

Encore une fois, l'esthétique de bande dessinée se trouve créée par l'adaptation d'un facteur de la réalité qui se justifie dans le récit par sa cohérence avec les autres éléments.

D'autres *remodelages des cadres référentiels* de l'esthétique de la bande dessinée se manifestent aussi par l'utilisation de la couleur: il s'agit par exemple de l'uniformité et du degré de saturation des couleurs de certains objets. Ces deux aspects de l'esthétique de la bande dessinée s'intègrent au scénario seulement pour créer un effet B.D.. Même s'il est plus difficile de les justifier au niveau de la cohérence dramatique, ils n'en sont toutefois pas incohérents pour autant. Ils font en effet partie intégrante de toute la cohérence graphique du récit, comme c'était le cas pour les héros de «comics-books». Car comme l'écrit Gérard Blanchard, ce genre de bandes dessinées qui met en scène des superhéros de toutes sortes, représente «une surenchère constante [...]» où «se mêlent les souvenir des mythes, des légendes, des contes de fées, revêtus de toutes sortes de déguisements qui servent de prétextes à des débauches de couleurs vives».¹⁶ À l'apparence des décors et des tons dominants de *Chlorophylle* donc, s'ajoutent aussi les couleurs saturées de certains objets et des vêtements que portent les personnages. À cela s'ajoute aussi l'uniformité de leur coloration. C'est un facteur efficace pour créer un effet B.D. au cinéma, puisque ce détail important de la représentation des couleurs semble provenir du fait qu'en bande dessinée, les éléments sont configurés par de la lumière et des ombres sans nuances. Selon Joseph Llobera et Romain Oltra, il est très rare qu'on utilise des demi-tons en bande dessinée.¹⁷ À ce titre donc, dans *Chlorophylle*, on peut se référer à la chevelure

¹⁶ Gérard Blanchard, *Histoire de la bande dessinée, une histoire des histoires en images de la préhistoire à nos jours*, Éd. Gérard et Co., Verviers, p.273.

¹⁷ Cf. Joseph Llobera et Romain Oltra, *La bande dessinée*, p.21.

iroquoise vert lime de Pinceau.

Cette manière d'utiliser la couleur en ayant recours à un haut niveau de saturation pour les objets, combinée à une couleur dominante pour l'ensemble de l'oeuvre, contribue fortement à nourrir la singularité de l'aspect visuel de *Chlorophylle*. On y trouve le même genre de coloration que dans les bandes dessinées «underground» américaines. Ce qui convient parfaitement à *Chlorophylle*. De plus, cette utilisation des couleurs parvient à donner ce que Benoît Peeters appelle des «images irréductibles» qu'il définit comme suit:

«L'image irréductible [...] serait celle dont l'image plastique est d'une si grande évidence qu'on ne pourrait la concevoir sous une autre forme. C'est une image qui résiste, une image qui se tient: loin de s'additionner les uns aux autres, les éléments entrent soudain en synergie».¹⁸

¹⁸ Benoît Peeters, *Case, Planche, Récit*, p.118.

TRAITEMENT ET COMPOSITION DE L'IMAGE DE LA BANDE DESSINÉE

Le refus du naturel, l'illusion d'une nouvelle réalité cohérente et entièrement autonome due au remodelage des cadres référentiels ne sauraient se réaliser sans agencement précis des éléments de l'univers diégétique. Ce mélange de *faux semblant* et de référence à la réalité devient crédible et authentique grâce à un traitement et une composition de l'image, à l'intérieur desquels tout est distribué de façon précise et calculée.¹⁹

Car,

«contrairement à l'espace réel, incontrôlé, celui de l'image est généralement homogène. Les différents éléments qui le l'érigent sont agencés en fonction d'un principe centralisateur qui s'articule suivant deux directions précises: l'information et l'esthétique».²⁰

Le rôle premier d'une image est donc de transmettre un message, une information, tout en n'excluant pas sa dimension esthétique. Une image de bande dessinée est toujours porteuse de sens. Chacun des éléments contribue à définir le message transmis par l'image dans son ensemble. À titre indicatif, seul le mobilier d'une pièce peut devenir significatif. Il peut témoigner de l'époque à laquelle se déroule le récit, ou par exemple servir à dire s'il s'agit du moyen âge ou d'une époque future. Il peut également donner des informations sur la typologie des personnages qui habitent l'endroit ainsi meublé, où simplement montrer l'intérêt qu'ils ont pour ce genre de mobilier. Le fait de voir de beaux meubles en bois rustique peut laisser croire que l'action se déroule dans le château d'un roi du moyen âge, ou dans la maison de riches bourgeois de l'époque actuelle. Toutefois d'autres

¹⁹ Ces arguments peuvent s'ajouter à la définition des «images irréductibles» de Benoît Peeters dans *Case, planche, récit*, p.118.

²⁰ Pierre Fresnault-Deruelle, *La bande dessinée, essais d'analyse sémiotique*, p.24.

informations s'ajouteront, pour que le mobilier prenne le sens qu'il a véritablement dans le récit.

Quant à la dimension esthétique de l'image de bande dessinée, celle-ci doit uniquement conserver les éléments essentiels à sa compréhension, tout en conservant ce qui la rend attrayante pour le lecteur. De cette façon le superflu est éliminé, ce qui allège le contenu de l'image. La dimension esthétique de l'image de bande dessinée atteint donc la clarté recherchée par une simplification de son contenu.²¹ C'est ainsi que se caractérise l'esthétique d'une image de bande dessinée; par la simplification et la précision de la distribution de ses éléments, afin de maximiser la fonction de communication de l'image.

Grâce à cette construction, l'image de bande dessinée représente de façon homogène l'espace à l'intérieur duquel se déroule l'action, en bonne partie grâce à la cohérence assurée entre les éléments qui la composent. Ainsi donc, l'image de bande dessinée assure-t-elle l'autonomie de son univers diégétique afin que celui-ci paraisse crédible et n'ait pas à fournir d'explications supplémentaires pour se justifier.

TRAITEMENT ET COMPOSITION DE L'IMAGE DE *CHLOROPHYLLE*

Par essence, le cinéma construit aussi des univers. Mais contrairement à ce qu'exige l'esthétique B.D., il ne cherche pas toujours à le montrer. Il tend plutôt à suggérer la réalité qui se déroule devant les yeux du spectateur. Le cinéma qui emprunte à l'esthétique de bande dessinée doit, par le traitement de l'image, afficher un *faux semblant* qui garde constamment le spectateur conscient qu'il a affaire à un monde recréé. Il est possible d'y arriver en mélangeant des représentations de la réalité telle qu'on

²¹ Cf. *La bande dessinée, essais d'analyse sémiotique*, p.25.

la connaît, en ajoutant des éléments ou des facteurs qui suggèrent quelque chose de faux tout en étant en synergie²² avec elle.

Cette fausse réalité, ou cette autre réalité peut se réaliser par un traitement plastique qui utilise un jeu de tons et de couleurs tel que nous l'avons mentionné dans les propos de L'UNIVERS DIÉGÉTIQUE DE *CHLOROPHYLLE*. Mais on peut aussi le réaliser par une simplification du contenu des images.

Il est possible de s'inspirer de certaines écoles de dessin pour obtenir des images qui se rapprochent de celles qu'on retrouve en bandes dessinées. Pour ce qui est du traitement de l'image de *Chlorophylle*, nous le répétons, nous nous sommes inspirés de l'école américaine. Ce qui consiste avant tout à exploiter des couleurs primaires très saturées, presque fluorescentes, pour la plupart des éléments contenus dans l'image, sur fond de décor sombre. Cela contribue à donner à l'univers de *Chlorophylle* une impression prononcée de *faux semblant*.

Afin de bien illustrer ces propos, voici une brève description du traitement de la treizième séquence. Il s'agit de celle où les amis de Daniel s'amuse à se tirer de la viande dans les allées du stationnement désaffecté. Imaginons ce stationnement fait de béton gris couvert de suie, dont certains morceaux se sont détachés des murs et des colonnes. Daniel et ses amis se distinguent de ce sombre décor avec leurs vêtements de cuir noir et luisant, et leurs cheveux de couleurs presque fluorescentes qui tranchent sur un ciel bleu sans nuages.

²² Pour reprendre le terme de Benoît Peeters utilisé dans *Case, planche, récit*, p.118.

En plus d'adopter ce jeu des couleurs, *Chlorophylle* propose des images dont le contenu est le plus simplifié possible, comme le font les adeptes de la *ligne claire*.²³ Pour répondre aux exigences de l'esthétique de la bande dessinée, beaucoup de scènes se déroulent en intérieur où il est plus aisé d'avoir un contrôle total sur le contenu des images. La plupart des scènes extérieures, quant à elles, se déroulent dans des endroits clos ou coupés du quotidien. Nous obtenons ainsi un meilleur contrôle sur la disposition des éléments. Le stationnement désaffecté peut encore une fois servir d'exemple, puisqu'il s'agit bel et bien d'un lieu coupé du quotidien, isolé et oublié de la société, outre les marginaux comme Daniel et ses amis, bien entendu.

Dans la bande dessinée, on le sait, les images cherchent à condenser l'action pour devenir aussi signifiantes que des photos, sinon même plus. L'écriture de *Chlorophylle* tente de recréer cet aspect de la bande dessinée, en essayant justement de condenser le contenu des images. À ce titre, on peut se référer à la quatrième séquence, puisque l'action y est condensée au maximum.

Cela répond à une exigence de l'esthétique de la bande dessinée qui demande une grande homogénéité. Elle est également atteinte par le choix des couleurs, par la sélection et l'emplacement des éléments de décor et des personnages. C'est ainsi que se distingue un style d'écriture, et que se concrétise la création d'un univers. À ce titre, on peut encore se référer à la trentième séquence du scénario. Elle évoque bien la singularité de l'univers de *Chlorophylle*.

²³ *La ligne claire* est une école de dessin dont les images sont très épurées, par l'utilisation d'une simple ligne de contour à l'intérieur de laquelle le ton des surfaces colorées est dépourvu de nuances. À titre d'exemple, Hergé, l'auteur de *Tintin*, est un descendant de l'école de la *ligne claire*.

CADRAGE ET PROFONDEUR DE CHAMP

Lorsqu'il s'agit de la distribution des éléments constitutifs d'une image, que ce soit pour des raisons sémantiques ou esthétiques, on ne saurait ignorer le cadre qui la circonscrit. Esthétiquement parlant, le fait de devoir distribuer des éléments dans un espace donné pour le rendre harmonieux, implique la présence d'une certaine limite; en l'occurrence, le cadre de l'image. *Limite* peut aussi vouloir dire *extérieur*. Ce qui signifie que sémantiquement, ce qu'on voit dans une image est la portion d'un espace plus grand, mais qui par rapport au reste, est le plus significatif, puisque c'est là que se déroule l'essentiel de l'action servant à faire progresser toute l'histoire.

Dans la sixième séquence de *Chlorophylle*, Dahlia, la mère de Daniel, aperçoit quelque chose à l'extérieur du taxi. L'image qui cadre la réaction de Dahlia signifie qu'il se déroule une action au-delà de l'image que le spectateur voit. Il suffirait d'un mouvement de caméra en panoramique pour que ce dernier puisse la voir. Toutefois, à ce moment précis, c'est la réaction de Dahlia qui intéresse. Le cadre agit comme limite pour permettre de concentrer l'action sur la réaction de Dahlia, afin qu'elle puisse devenir davantage porteuse de sens, donc signifiante.

Pourtant dans la bande dessinée, l'image n'existe qu'à l'intérieur du cadre. Le reste n'est que sous-entendu. C'est pourquoi on dit qu'en bande dessinée, le cadre est *centripète*.²⁴ C'est ainsi d'ailleurs que le cadre prend toute sa valeur. Ce qu'on y retrouve est agencé d'une manière telle, que l'image de bande dessinée est «plus significative qu'un instantané de photographe».²⁵

²⁴ André Bazin, "Peinture et Cinéma" dans *Qu'est-ce que le cinéma ?* Éd. du Cerf, p.188.

²⁵ Georges Pernin, *Monde étrange, bande dessinée*, Éd. Cléador, p. 38.

En effet, tel «un choix sur le continu»,²⁶ ou, si on préfère, sur la continuité, les éléments qu'elle contient résumant à eux seuls toute une action à l'intérieur d'un seul cadre, en exploitant au maximum son potentiel dramatique. Rien de ce qu'on voit dans le cadre n'est de trop. Mais plus encore, tout ce qui s'y trouve a sa raison d'être, sémantiquement et esthétiquement parlant.

Tout en ayant la possibilité de choisir ce qui doit apparaître à l'intérieur du cadre, dans une bande dessinée, on a aussi le choix de le montrer sous n'importe quel angle, avec au besoin, une profondeur de champ illimitée.²⁷ Car nous l'avons déjà mentionné, la bande dessinée ne possède pas les mêmes contraintes techniques que le cinéma. Le dessinateur détient des possibilités que le réalisateur n'a pas. Le choix de l'angle accompagné d'une perspective accusée fait partie de l'expression dramatique que possède une image de bande dessinée avec son côté hyper-expressionniste.

LE CADRAGE ET LA PROFONDEUR DE CHAMP DE *CHLOROPHYLLE*

L'intensité dramatique de certaines bandes dessinées est aussi le résultat de l'exploitation d'une échelle extrême des plans, puisqu'elle favorise une confrontation des éléments contenus dans une même image. C'est à cette fin qu'on trouve dans *Chlorophylle* de nombreux gros plans auxquels on attribue une intensité dramatique très élevée, de même qu'une grande profondeur de champ à laquelle on accorde également la même vertu. La manière dont sont constituées les images de *Chlorophylle*, sous-entend une échelle de plans qui joue un rôle prépondérant quant à l'impact dramatique qu'elle détient. Même si ce n'est pas le rôle du scénariste

²⁶ Cf. *La bande dessinée, essais d'analyse sémiotique*, p.19.

²⁷ Dans le milieu de la photographie et du cinéma, on emploie également le terme de «grande profondeur de champ».

d'employer une échelle de plans pour décrire des images, il peut cependant la suggérer dans la façon de les décrire. Le choix d'une telle écriture est important, car la dimension d'un plan détermine le contenu de l'image et la disposition des objets qu'elle contient. D'ailleurs, au début de la séquence 32, il est facile de percevoir la volonté d'un découpage. C'est comme si une caméra cadrerait l'action pour ne rien trop dévoiler, afin de créer un effet de surprise lorsque Naphta aura terminé sa métamorphose.

Dans une bande dessinée, les images sont expressives entre autre parce que l'action y est très condensée. Mais elles le sont aussi parce que la dimension du cadre se modifie constamment suivant son contenu, en plus des variations de l'échelle de plans. En cinéma, la dimension du cadre reste toujours la même, exception faite, bien entendu, des films expérimentaux. En général, seule l'échelle de plans varie. Comment peut-on faire alors pour y recréer la même intensité d'expression dramatique que dans la bande dessinée ? La réponse réside dans la condensation de l'action mêlée à une grande profondeur de champ. Ce que nous avons tenté de réaliser dans *Chlorophylle*, en composant des plans à l'intérieur desquels un maximum d'informations a été distribué.

Il s'agit à cette fin d'adapter une échelle de plans à chacune des scènes. Une fois la dimension de l'image déterminée, il importe de distribuer les personnages et les éléments du décor en fonction de l'information, de l'impact dramatique et de la qualité esthétique de l'image qu'on veut produire. L'utilisation d'une grande profondeur de champ favorise la distribution de plusieurs éléments dans un même cadre. Elle joue donc un rôle majeur dans la condensation de l'action. Cette manière de construire une image serait incomplète si le choix d'un angle de prise de vue adéquat n'était pas considéré. Car il joue un rôle important dans la création de la profondeur de champ tout en permettant à l'image

d'exploiter entièrement son potentiel esthétique et dramatique.²⁸

Le début de la séquence du vol de bourse (séquence 5) démontre bien comment nous avons exploité le potentiel esthétique et dramatique de chacune des images évoquées par l'écriture scénique de *Chlorophylle*. Tous les qualificatifs utilisés sont importants pour décrire l'aspect esthétique de l'image. Par exemple, lorsque nous écrivons: «Dans la ruelle, les grandes ombres forment des dessins menaçants autour de la femme», il s'agit d'informations à propos de la manière dont la scène est éclairée tout en évoquant la présence d'un univers hostile.

De la même façon, dans la même scène, chacune des conjonctions utilisées, telles que: «Au fond,...», «À gauche,...», «À côté,...», possède son importance, puisque celles-ci informent sur l'emplacement de tout ce qui se trouve dans l'image décrite. Ainsi, lorsque nous écrivons dans cette séquence,

«Au fond de la ruelle à gauche, apparaissent deux patineurs. La femme s'arrête. Un autre patineur surgit derrière elle.»,

l'emplacement des personnages et une grande profondeur de champ sont fortement évoqués. Ce type d'écriture ne donne toutefois pas (et il ne doit pas le faire) d'indications techniques pour décrire l'échelle de plans ou les angles de prise de vue. Cependant, l'échelle de plan peut être évoquée par les éléments que contient une phrase. À titre d'exemple, le premier paragraphe de cette séquence indique: «Un sac à main passe: c'est une vieille dame qui avance péniblement dans une ruelle...». En langage cinématographique, cette phrase signifie qu'il s'agit d'une scène qui débute par un PLAN RAPPROCHÉ sur un sac à main, suivi d'un ZOOM ARRIÈRE qui dévoile le personnage qui le transporte. C'est de cette façon que *Chlorophylle* doit être lu; en tenant compte des

²⁸ Cf. Annie Carvais Baron, *La bande dessinée*, p. 59.

termes employés pour saisir comment les images sont construites.

On s'aperçoit donc comment la disposition des éléments dans l'image, greffée au choix d'une échelle de plans adéquate avec une grande profondeur de champ et un angle de prise de vue accusé, favorise un impact dramatique considérable. C'est pourquoi nous avons accordé une grande importance à la profondeur de champ dans *Chlorophylle* à l'intérieur de séquences semblables à celle que nous venons de décrire. Elle est évoquée par l'ordre de présentation des éléments qu'on y trouve.

LES PERSONNAGES ET LEUR MORPHOLOGIE

Le terme qui caractérise sans doute le mieux les personnages de bandes dessinées est le stéréotype. Du point de vue de la représentation graphique, Pierre Fresnault-Deruelle mentionne qu'ils détiennent une typologie extrêmement marquée.²⁹ Joseph Llobera et Romain Oltra affirment qu'ils sont «le résultat de leur naturel propre».³⁰ Ces deux affirmations se complètent, puisque, de manière générale, la morphologie des personnages de bandes dessinées est composée à la suite de la première impression que le dessinateur s'est fait de ses traits psychologiques. Ainsi, la morphologie d'un personnage de bande dessinée incarne-t-elle sa psychologie (aussi peu nuancée soit-elle), ses expériences et son vécu antérieur, puisqu'il est, dans la plupart des cas, dépourvu de finesse et de subtilité. Dès le premier coup d'oeil, il est facile de discerner la personnalité d'un personnage de bande dessinée et d'anticiper à quel moment ou dans quelles conditions ce personnage interviendra dans le récit.

²⁹ Cf. *La bande dessinée, essais d'analyse sémiotique*, p.148.

³⁰ Joseph Llobera, Romain Oltra, *La bande dessinée*, p.17.

Dès lors, le lecteur peut discerner ce qu'on appelle par convention, les «bons» des «méchants».³¹ En général, ces derniers sont plus âgés que le héros et sont toujours bien organisés.³² Ils ont également plus d'expérience, mais ils se comportent d'une manière telle, qu'ils se dénoncent généralement eux-mêmes. Leur vécu leur a souvent laissé de nombreuses cicatrices. D'ailleurs on dit souvent de ces personnages qu'ils sont laids, à cause de leurs nombreuses balafres. Le lecteur peut donc facilement deviner qu'ils font partie des «méchants».

Les «bons» sont généralement tout le contraire. Ils sont jeunes et beaux (par opposition au terme «laid» utilisé plus haut) pour la plupart, sans trop d'expérience et très peu organisés. Pour vaincre leurs adversaires, ils doivent, en général, essentiellement compter sur leurs qualités.³³

Grâce à la morphologie des personnages, il est également possible de discerner lesquels sont les personnages *forts* ou des personnages *faibles*. La plupart des personnages *forts* possèdent une morphologie athlétique qui les aide à surpasser les obstacles. Ils se tiennent droits, ce qui de façon générale, leur donne une apparence fière et pleine d'assurance. Les personnages *faibles* sont au contraire plutôt désavantagés physiquement. Ils se tiennent courbés et montrent des signes de faiblesse qui les fait paraître sans trop d'assurance.

³¹ Il est conventionnellement établi en bande dessinée de définir ainsi ces groupes, à cause des traits fortement stéréotypés qui les caractérisent.

³² Cf. *La bande dessinée, essais d'analyse sémiotique*, pp.157,159.

³³ *Op. cit.*, p.159.

Dans la bande dessinée, majoritairement, les protagonistes se démarquent des autres par leur seule physionomie, alors que les autres personnages ont une apparence ordinaire et qui n'est pas marquée par trop de particularités. Les protagonistes possèdent toutes les qualités ou les défauts physiques qui leur permettent d'être différents, comme s'il s'agissait d'une caricature.

LA MORPHOLOGIE DES PERSONNAGES DE *CHLOROPHYLLE*

Si on veut donner une esthétique B.D. à des personnages de film, il faut d'abord les stéréotyper comme ceux des bandes dessinées. C'est le cas des personnages de *Chlorophylle* qui appartiennent à une typologie extrêmement marquée.

Chacun d'eux possède des traits physiques qui indiquent s'ils sont des personnages *forts* comme Daniel et sa mère, ou plus vulnérables comme Sam, son père, «bons» comme Naphta ou Patof, ou foncièrement «méchants» comme le sadique Climbo.

Daniel est un personnage qu'on peut qualifier de beau, athlétique et jeune. Extérieurement, tout porte à croire qu'il peut être le personnage principal du récit. Car on le sait, les principaux personnages de B.D. ont une allure soignée, et sont jeunes et forts. Si Daniel possède la plupart de ces qualités, c'est pour marquer sa détermination à atteindre le but qu'il poursuit. Mais il possède aussi des traits morphologiques qui transmettent des indices de méchanceté et de démence: les cernes sous ses yeux et son regard très particulier. Les cernes noirs donnent un aspect sombre et lugubre à son visage et sa façon de regarder les autres avec ses yeux légèrement exorbités suggère la folie. Quant à sa morphologie, Daniel présente tous les traits d'un «méchant». Ils doivent cependant être perçus comme étant les

traits d'un personnage *fort*.³⁴ Toutefois, Daniel est considéré comme «méchant» par ses victimes. Mais le spectateur connaît les motifs qui poussent Daniel à agir comme il le fait, et il se situe dans son camp. Daniel est donc le «bon» de l'histoire. D'autres traits morphologiques indiquent qu'il peut être un personnage fort, donc, potentiellement le héros: son visage anguleux et ses cheveux en mèches tirés vers l'arrière lui donnent l'aspect d'une sorte de flèche ou d'un oiseau de proie, de quelqu'un déterminé à avancer coûte que coûte. Car de façon générale, comme c'est le cas pour Daniel, on dit que les traits dominants des personnages peuvent être comparés à ceux des animaux,³⁵ des objets ou des machines, soit par des traits physiques ou dans leur façon de se comporter.

Ainsi Daniel possède-t-il des traits de caractère qui font penser à un oiseau de proie. En dessinant son portrait pour en faire un personnage de bande dessinée, un dessinateur lui donnerait sans doute ces traits. Il devient beaucoup plus facile de s'imaginer Daniel: une personne au visage anguleux avec un nez aquilin et pointu, les traits tirés vers l'arrière qui donnent une sorte d'impression d'aérodynamisme. Sa physionomie d'oiseau est accentuée par une chevelure en brousaille tirée vers l'arrière.³⁶

Toutes les particularités morphologiques, ajoutées au physique typé de Daniel, contribuent à en faire un être aux traits si grossis, que seul un dessinateur de bande dessinée peut songer à créer un personnage de la sorte. Dans le film, il s'agit de

³⁴ Il faut tenir compte du fait que les «méchants» sont pour la plupart, des personnages *forts*. Ce qui fait que les «bons» et les «méchants» peuvent à certains égards, posséder les mêmes traits morphologiques.

³⁵ Cf. Joseph Llobera et Romain Oltra, *La bande dessinée*, p. 16.

³⁶ Cf. Description des personnages de *Chlorophylle*, pp. 11 à 15.

réaliser ce même personnage caricatural avec un acteur, en exploitant les traits de son visage et en rajoutant au besoin quelques accessoires et maquillage, qui viendront compléter l'aspect caricatural recherché. La séquence du vol de bourse que nous avons déjà citée en exemple nous montre justement Daniel comme une sorte d'oiseau de proie qui fond sur sa victime, au moment où il apparaît dans la ruelle.

Nous avons suivi le même processus de création pour la représentation B.D. avec les autres personnages de *Chlorophylle*: s'arrêter d'abord à leur psychologie pour ensuite la faire ressortir de manière «caricaturale» à travers leur morphologie. L'objectif: conserver la représentation caricaturale qu'on trouverait dans une bande dessinée pour l'appliquer au film.

LES COSTUMES DES PERSONNAGES DE BANDES DESSINÉES

La représentation fortement typée des personnages de bande dessinée ne se limite pas à leur morphologie. Elle passe aussi par leurs vêtements. La tenue vestimentaire des protagonistes joue un rôle important pour leur permettre de se démarquer des autres personnages. De plus, dans la plupart des cas, ils portent en général toujours les mêmes vêtements. Cela s'explique par le fait que leurs vêtements sont un signe de leurs fonctions dans le récit. Les vêtements des personnages de bande dessinée ne se distinguent donc pas par une allure spéciale pour «faire B.D.». Ils se distinguent simplement des vêtements portés dans le quotidien.³⁷

Les costumes des protagonistes n'ont donc souvent rien à voir avec le quotidien. Pourtant, même s'ils peuvent paraître surprenants et inappropriés, ils ont leur raison d'être. Tôt ou tard, le récit dévoilera leur fonction. Dans la plupart des cas,

³⁷ Cf. *La bande dessinée, essais d'analyse sémiotique*, pp.153,155.

dans une série à épisodes, l'utilité du costume est justifiée rapidement. Dans le scénario, les vêtements de cuir que portent Daniel et ses amis sont justifiés dès la septième séquence, au moment où Daniel fait trébucher ceux-ci, alors qu'ils se déplacent à grande vitesse. Malgré leur chute spectaculaire sur du béton, aucun d'eux n'est écorché.

LES COSTUMES DES PERSONNAGES DE *CHLOROPHYLLE*

Dans *Chlorophylle*, tous les personnages ne gardent cependant pas toujours les mêmes vêtements.³⁸ Ce sont essentiellement Daniel et ses amis qui ne se changent pas.³⁹ Une raison justifie ce fait, tout comme il doit en exister une pour que Spirou ou Tintin soient toujours habillés de la même façon. Daniel et ses amis sont les personnages dont les vêtements reflètent le plus la fonction dans le récit; ils constituent «le groupe des patineurs». Comme ils sont toujours chaussés de leur patins et qu'ils doivent donc aussi porter les vêtements qui les protègent des chutes au sol. Daniel et ses amis sont donc toujours vêtus d'un pantalon de cuir et d'autres vêtements résistants. Cette tenue les distingue nettement des autres personnages, en leur donnant une allure marginale. Quant aux autres personnages, leurs vêtements peuvent changer, mais ils reflètent toujours le type de personnage qui les porte.

Toujours dans une optique de personnage stéréotypé, Dahlia, par exemple, porte toujours des vêtements qui mettent en valeur ses formes féminines, signifiant ainsi qu'elle est la personne désirée par le personnage principal de l'histoire. Naphta, quant à elle, modifie radicalement son apparence générale. Sa transformation

³⁸ Ce même phénomène se produit aussi dans les bandes dessinées.

³⁹ Exception faite au moment où Daniel porte un perfecto pour cacher l'énorme cicatrice qu'il s'est faite avec les plantes, à la suite de son cauchemar lors de la séquence 34.

illustre toutefois la recherche d'une nouvelle identité et l'attirance qu'elle développe pour Daniel tout au long du récit.

L'ATTITUDE DES PERSONNAGES DE BANDES DESSINÉES

L'attitude des personnages de bandes dessinées, tout comme leur morphologie, peut se comparer à une sorte de caricature dont les traits les plus manifestes auraient été développés. Il est donc possible, simplement par l'attitude d'un personnage, de savoir s'il appartient au camp de ceux qu'on considère comme les «bons» ou les «mauvais», pour employer les termes de Pierre-Fresnault Deruelle à la page 147 de son ouvrage *La bande dessinée, essais d'analyse sémiotique*. En effet, les «méchants» ont des tics et des signes de comportement qu'on associe habituellement à un «méchant». De la même façon, l'inverse s'applique aux «bons».

Les gestes quotidiens sont également caricaturaux. Non seulement pour les mêmes raisons que nous venons d'évoquer à propos de ceux qu'on considère comme des «bons» et des «méchants», mais parce que les personnages de bandes dessinées s'expriment avec un langage corporel *hyper-expressionniste*. Si dans un cadre de bande dessinée, la grande profondeur de champ s'accompagne d'une action très condensée qu'on limite à une seule image, de la même façon, l'attitude des personnages exprime l'action et les sentiments qui les habitent au maximum de leur potentiel dramatique. Et dans tous les cas, la typographie utilisée pour les dialogues et des bulles (ou phylactères) traduit l'attitude du personnage en action.

L'attitude des personnages de bande dessinée peut signifier deux choses: le caractère d'un sujet, ou la manière dont il se comporte, exprimée par des gestes qui le mettent en valeur. Pour ce qui est du caractère des personnages, l'attitude agit un peu comme les vêtements que ceux-ci portent; elle donne des indices sur

certains aspects de leur personnalité tout en reflétant leur typologie.⁴⁰

L'ATTITUDE DES PERSONNAGES DE *CHLOROPHYLLE*

Il est possible, en apercevant un personnage de *Chlorophylle* pour la première fois, de savoir s'il est un «bon» ou un «méchant». L'attitude de chacun sera la même dans le film qu'elle le serait dans une bande dessinée. Ainsi les personnages de *Chlorophylle* sont-ils des caricatures, non seulement par leur morphologie, mais par leur personnalité et le type qu'ils représentent; ceux qu'on considère comme étant les «méchants» possèdent l'attitude qu'on attend d'un «méchant». Prenons pour exemple l'attitude de Climbo dans la séquence 16, lors de l'agression des ministres avec la limousine. Dans une autre catégorie de personnages, Dahlia a l'attitude d'une mère telle qu'on se l'imagine en général. Par exemple dans la première séquence, elle donne des recommandations à Daniel, afin qu'il cesse de prendre des risques avec ce qui est malsain pour sa santé.

Pour ce qui est du comportement des personnages, le procédé diffère quelque peu. La bande dessinée, comme on le sait, condense l'action dans une seule image. Cela se reflète entre autre, dans la gestuelle des personnages. L'attitude des personnages exprime l'action et les sentiments qui les habitent en les poussant au maximum de leur potentiel dramatique. Il en est de même pour ceux de *Chlorophylle*. Bien entendu, il ne s'agit pas de représenter un être humain avec les mêmes expressions exagérées qu'un personnage

⁴⁰ Les dessinateurs de bandes dessinées ont parfois recours à des modèles, pour illustrer les sentiments et les émotions de leurs personnages. Ces modèles sont des attitudes-type d'action figée auxquelles on a attribué le nom d'une expression ou d'un sentiment. Joseph Llobera et Romain Oltra en ont composé un. On le retrouve dans *La bande dessinée*, p.28. Également Clélia G. Hutt, dans *Le langage gestuel*, pp.141 à 160.

de bande dessinée. On obtiendrait un résultat semblable aux expressions de Jerry Lewis. Il s'agit plutôt d'adapter les gestes illustrés dans un dessin, par un comportement *hyper-expressionniste*. C'est-à-dire avec une forte intensité dramatique appuyée de gestes saccadés et rapides. On ajoute à cela le caractère typé du personnage, qui complète la caricature que l'on veut créer.

On atteint un résultat semblable à celui qu'on obtiendrait au niveau de l'esthétique de l'image B.D.. L'attitude des personnages doit sans cesse rappeler qu'ils font partie d'un monde différent, bâti de toutes pièces et qui possède sa propre «vraisemblance interne», pour utiliser le terme proposé par Pierre Fresnault-Deruelle.⁴¹

LA FRAGMENTATION DU RÉCIT

En bande dessinée, la représentation passe par l'essentiel. Elle ne montre que le nécessaire et simplifie tout: les problèmes psychologiques des personnages et l'action qu'elle met en scène. De ce fait, à l'intérieur de chacune des vignettes qui composent la bande dessinée, le temps y est concentré en une sorte d'arrêt sur image qui, à lui seul, résume un fragment du récit en démontrant l'essentiel.⁴² C'est en enchaînant chacune des vignettes qu'on obtient une continuité.⁴³

⁴¹ Pierre Fresnault-Deruelle emploie ce terme par opposition à celui d'«authentification réaliste», qui signifie la vraisemblance de notre monde. Cf. *La bande dessinée, essais d'analyse sémiotique*, p. 131. Bien entendu, le terme de «cohérence interne», que nous employons, possède la même signification.

⁴² Cf. *Monde étrange, bande dessinée*, p.39.

⁴³ Benoît Peeters prétend d'ailleurs que la force de la B.D. tient de la segmentation. (Cf. *Case, planche, récit*, p.17.)

En termes plus simples, le récit de la bande dessinée existe (paradoxalement) par l'enchaînement de moments interrompus que Pierre Fresnault-Deruelle appelle «hiatus temporels».⁴⁴ C'est pourquoi les spécialistes disent que la bande dessinée raconte par fragmentation du récit. Si la bande dessinée raconte par la fragmentation de ses récits, c'est parce que celle-ci constitue l'essence même de son langage. On sait que la bande dessinée «découpe» l'action pour en illustrer la partie la plus signifiante afin d'éviter toute équivoque.

LA FRAGMENTATION DU RÉCIT DE *CHLOROPHYLLE*

Le cinéma quant à lui, n'a pas besoin d'en faire autant pour que l'action soit comprise. Puisque son langage est davantage basé sur le mouvement et la continuité. Il lui est toutefois possible de découper cette continuité pour créer l'effet de «hiatus temporel», de saut dans le temps, comme en bande dessinée. Nous avons tenté de «découper» les scènes de la même façon pour *Chlorophylle*. Nous avons décortiqué l'essentiel des scènes dont l'action exprime les intentions des protagonistes de manière directe et sans détour, et simulé un découpage elliptique dans la façon de les décrire.

Pour y arriver, nous avons procédé de la façon suivante: nous avons décrit le contenu d'une image figée telle qu'elle devrait être conçue dans une bande dessinée. Nous en avons prolongé la description pour rendre compte du mouvement qu'il devrait y avoir dans le film. Bien entendu, un film entièrement construit de cette façon épuiserait rapidement le spectateur, puisqu'il serait constitué de trop de plans de courte durée. C'est pourquoi nous avons limité ce type d'écriture aux scènes d'actions de *Chlorophylle*, auxquelles un rythme très rapide comme celui-là

⁴⁴ Pierre Fresnault-Deruelle, *La bande dessinée, essais d'analyse sémiotique*, p.52.

convient parfaitement.

Ce type d'écriture crée nécessairement des ellipses, puisque la conservation de l'essentiel consiste, entre autres, à enlever des fragments d'action jugés superflus. Ces ellipses ne se situent donc pas seulement entre les scènes, mais au sein des scènes d'elles-mêmes.

Cette manière de décrire l'action fait passer les protagonistes directement aux actes. Le récit est donc réduit à sa plus simple expression. Si dans une bande dessinée, ce type d'écriture vise à atteindre une «efficacité immédiate» quant à sa compréhension, pour utiliser le terme employé par Georges Pernin,⁴⁵ il s'agit plutôt d'une question de style pour ce qui est du récit cinématographique de *Chlorophylle*.

L'ORGANISATION DU TEMPS

En bande dessinée, le temps est arrêté. Comme on le sait maintenant, il est concentré au maximum en signifiant instantané. Sachant cependant qu'en se déplaçant dans l'espace, on se déplace également dans le temps, le lecteur peut en simuler l'écoulement en promenant ses yeux d'une vignette à l'autre. C'est pourquoi la bande dessinée nécessite un déplacement fréquent des personnages dans l'espace. Pierre Fresnault-Deruelle appelle ce procédé le «hiatus spatio-temporel».⁴⁶

⁴⁵ Cf. *Monde étrange, bande dessinée*, p.46, où Georges Pernin parle de l'efficacité des dialogues de la bande dessinée. Par choix, nous avons appliqué cette théorie à l'action des bandes dessinées.

⁴⁶ Pierre Fresnault-Deruelle, *La bande dessinée, essais d'analyse sémiotique*, p.52.

Deux effets de perception sont donc possibles chez le lecteur: il peut d'abord avoir l'impression que le temps s'écoule rapidement parce que les personnages changent fréquemment de lieu. Il peut encore avoir l'impression qu'il se passe beaucoup de choses en peu de temps. Chez le lecteur de bande dessinée, c'est le second effet qui prédomine en général. Même les dialogues sont simplifiés pour que les problèmes soient réglés par l'action. Romain Oltra l'explique dans les termes suivants:

«On fait en général abstraction de tout problème psychologique, même le plus infime au bénéfice de l'action pour l'action, c'est-à-dire le mouvement.»⁴⁷

C'est d'ailleurs la raison pour laquelle Jean Van Hamme, dans *Cinéma et bande dessinée*, affirme que le dialogue de bande dessinée répond à deux nécessités: faire avancer l'action en dévoilant quelque chose, et donner des indications sur la personnalité des personnages.⁴⁸ Ce type de dialogue doit alors être efficace, au même titre que l'est chacune des images contenues dans les vignettes. Dans son ouvrage intitulé *Monde étrange, bande dessinée*, Georges Pernin affirme que pour arriver à une telle efficacité, les mots des dialogues doivent retrouver «la vivacité, la vigueur et parfois la crudité qu'ils ont dans l'expression quotidienne».⁴⁹ Il ajoute également: «Les mots compliqués disparaissent et les phrases deviennent très elliptiques».⁵⁰

⁴⁷ Joseph Llobera, Romain Oltra, *La bande dessinée*, p.224.

⁴⁸ Cf. *Cinéma et bande dessinée*, p. 184.

⁴⁹ *Op. cit.* p. 46.

⁵⁰ *Op. cit.* p.46.

La règle de construction de la bande dessinée est donc très claire à cet égard: raconter un récit efficacement et sans perte de temps, à l'aide d'images signifiantes et de dialogues simplifiés au maximum, afin d'assurer une compréhension rapide et sans équivoque.

L'ORGANISATION DU TEMPS DE *CHLOROPHYLLE*

Cette façon de faire écouler le temps ne constitue pas un facteur essentiel au cinéma, puisque celui-ci peut avoir recours à d'autres procédés pour raconter une histoire et permettre la compréhension du récit au spectateur. Parmi les procédés connus, il y a les *fondus enchaînés* et les *fondus au noir*, également les *flash-back* qui nous font revenir en arrière et les *flash forward* qui nous font voir ce qu'anticipent les personnages. Il y a aussi les entures prononcées provoquées par un montage elliptique, etc.

Pour *Chlorophylle* cependant, nous avons essayé de créer cet effet de l'«hiatus spatio-temporel» de la bande dessinée, en passant rapidement d'une scène à l'autre, comme s'il s'agissait de la seule façon de donner l'impression que le temps s'écoule. Aussi, nous croyons que de passer d'une scène à l'autre de cette façon illustre bien l'empressement de Daniel à faire revenir sa mère auprès de lui.

Afin de conserver le plus possible l'intégrité du langage de la bande dessinée dans sa façon de gérer le temps du récit, nous avons également choisi d'utiliser des dialogues qui ressemblent à ceux qu'on retrouve dans la bande dessinée pour obtenir la même impression d'efficacité que provoque un langage cru et direct.

À ce titre, le langage employé par Daniel et Dahlia dans la première séquence est très éloquent. Citons par exemple Daniel:

«Il ne mérite pas d'être près de toi. Il t'a violée et abandonnée comme un lâche. C'est moi qui t'aime. Lui t'a jamais aimé.» ...
«Je ferai tout pour t'empêcher de le ramener. Tu n'y arriveras pas, je te le jure ! Et c'est pour ton bien, crois-moi.»

Et Dahlia de répondre: «Ta gueule ! C'est pas une façon d'aimer sa mère ! Je te l'ai dit plusieurs fois !». En plus de convenir à l'esthétique B.D. de *Chlorophylle*, ce type de langage qu'utilisent les protagonistes reflète bien le type d'expression que ce genre d'individus devraient avoir dans la réalité.

CONCLUSION

Afin de clore cette réflexion, nous aimerions revenir d'abord brièvement sur le côté essentiel du traitement de bande dessinée de *Chlorophylle*, en mentionnant que ce scénario ne pouvait échapper à un tel traitement, si nous voulions qu'il soit pleinement achevé. Car même si cette création ne se limite pour le moment qu'à l'écriture, rien ne nous empêchait de suggérer un univers construit avec toute la fantaisie que permet le traitement de la bande dessinée. Bien au contraire, nous devons décrire un tel univers, puisqu'au départ, le contenu dramatique en est un de bande dessinée, vu son extravagance. Pour le fond de l'histoire, une forme originale s'imposait pour le compléter. Ce qui nous amène à penser qu'il serait envisageable d'utiliser le scénario de film qu'est *Chlorophylle*, comme scénario de bande dessinée.

Au niveau du traitement, très peu de modifications seraient à envisager, puisque toutes les indications nécessaires à la réalisation d'une bande dessinée existent déjà. Que ce soit pour l'illustration des décors, l'utilisation des couleurs, la description des personnages, etc.

Il faudrait toutefois adapter les échelles de plans suggérées par des indications techniques de cadrage, afin d'illustrer l'action du scénario d'une manière plus précise. Plusieurs bandes dessinées se sont vues adaptées au grand écran. Il serait intéressant que l'inverse puisse être fait pour *Chlorophylle*.

Dans un autre ordre d'idées, pour mieux reconnaître ce qui appartient à l'esthétique de la bande dessinée dans *Chlorophylle*, nous avons, dans la partie théorique, essayé de relever ce qui nous semble être les principaux éléments de base de cette esthétique

pouvant être appliqués au cinéma, tant au niveau du contenu (le texte) que de la forme (les images). Peut-être ne les avons-nous pas tous identifiés, mais l'essentiel était pour nous d'en retirer un modèle qui nous permettrait d'arriver à nos fins.

Toutefois, si le modèle de notre recherche est complet et les éléments qui le constituent sont invariables, il pourrait servir à d'autres fins que l'identification des éléments de l'esthétique de la bande dessinée dans un film. Ce modèle pourrait servir à ceux qui veulent bâtir un film empreint d'une telle esthétique.

Cependant, de plus en plus de films, américains particulièrement, sont réalisés d'une manière qui se rapproche curieusement de celle que nous avons décrite pour *Chlorophylle*. Cela ne signifie pas pour autant qu'ils sont des films inspirés de la bande dessinée. Mais plusieurs des caractéristiques de celle-ci deviennent de plus en plus présentes au sein du cinéma américain. Même la publicité subit une grande influence du traitement esthétique de la bande dessinée.

Ce qui nous amène à penser que peut-être, nous avons affaire à un genre de film nouveau, au même titre que le sont devenus les westerns, les films de guerre, les films de science-fiction, et tous les autres que nous connaissons déjà. Car il faut le reconnaître, le cinéma n'a que 100 ans d'existence, et il ne cesse d'évoluer rapidement.

Cependant, avant d'affirmer une telle hypothèse et de la clamer tout haut, il serait sage de savoir quels sont les qualificatifs du genre au cinéma, et les vérifier avec les éléments qui constituent notre modèle. Alors là seulement, pourrions-nous affirmer qu'un nouveau genre de film est né.

BIBLIOGRAPHIE

AUMONT Jacques, BERGALA Alain, MARIE Michel, VERNET Marc, L'esthétique du film, Fernand Nathan, 1983.

AUTEURS MULTIPLES, Histoire mondiale de la bande dessinée, Pierre Horay éditeur, Paris, 1989.

BABY François, Quand la parataxe devient la syntaxe, C.S.F., 1989.

BAZIN André, "Peinture et Cinéma" dans Qu'est-ce que la cinéma ?, Éd. du Cerf.

BLANCHARD Gérard, Histoire de la bande dessinée, une histoire des histoires en images de la préhistoire à nos jours, Éd. Gérard et Co., Marabout Université, 1974., 303 p.

CARPENTIER André, La bande dessinée québécoise, Éditions Marquis, Montréal, 1975, 272 p.

CARPENTIER A., Premier colloque de la bande dessinée de Montréal, Analogon, Montréal, 224 p.

CARVAIS BARON Annie, La bande dessinée, Coll. "Que sais-je ?", Presses Universitaires de France, 2e édition, 127 p.

CUCCA Antoine, L'écriture du scénario, Éditions Dujarric, 2e éd., 1988.

FALARDEAU Mira, L'humour visuel, Histoire et technique, Les Presse de l'Université Laval, Ste-Foy, 1976, 75 p.

FAUR Jean-Claude, À la rencontre de la bande dessinée, Bédésup, Bruxelles, 1983, 238 p.

FRESNAULT-DERUELLE Pierre, La bande dessinée, essais d'analyse sémiotique, Librairie Hachette, 1972.

HUTT G. Clélia, Le langage gestuel, thèse de 3e cycle, Université de Paris, 1969, 247 p.

LACASSIN Francis, Pour un 9e art, la bande dessinée, Union Générale d'éditions, Paris, 1971, 508 p.

LLOBERA Joseph, OLTRA Romain, La bande dessinée, 8e volume de la coll. "Savoir dessiner-savoir peindre", Éd. AFHA, 1968.

MARNY Jacques, Le monde étonnant des bandes dessinées, Édition des Centurions, Paris, 1968, 296 p.

OUVRAGE COLLECTIF dirigé par Gilles Ciment, Cinéma et bande dessinée, CinémAction, Corlet-Télérama, 1990.

PEETERS Benoît, Case, planche, récit, Casterman, 1991.

PERNIN Georges, Monde étrange, bande dessinée, Ed. Clédor.

RENARD J.-Bruno, Bandes dessinées et croyances du siècle, Presses Universitaires de France, Paris, 1986, 235 p.

SADOUL Jacques, Panorama de la bande dessinée, Editions "J'ai Lu", Paris, 1976, 223 p.

TIBERI Jean-Paul, La bande dessinée et le cinéma, Coll. Regards, Paris, 1981, 264 p.

NUMÉROS SPÉCIAUX DE REVUES ET PÉRIODIQUES

STARFIX, Flash-Bec, Paris, EDI-PRESSE, n° 43, décembre 1986.

STARFIX, Robocop, Paris, EDI-PRESSE, n° 56, janvier 1988.

STARFIX, Frime et châtiment, Paris, EDI-PRESSE, n° 66, novembre/décembre 1988.

STARFIX, Cape sur Batman, Paris, EDI-PRESSE, n° 72, mai/juin 1989.

LISTE DES OUVRAGES CITÉS

BAZIN André, "Peinture et Cinéma", dans Qu'est-ce que le cinéma ?, Éd. du Cerf.

BLANCHARD Gérard, Histoire de la bande dessinée, une histoire des histoires en images de la préhistoire à nos jours, Éd. Gérard et Co. Marabout Université 1974.

CARVAIS BARON Annie,
FRESNAULT-DERUELLE Pierre, La bande dessinée, essais d'analyse sémiotique, Librairie Hachette, 1972.

LLOBERA Joseph, OLTRA Romain, La bande dessinée, 8e vol. de la coll. "Savoir dessiner-savoir peindre", Éd. AFHA, 1968.

OUVRAGE COLLECTIF dirigé par Gilles Ciment, Cinéma et bande dessinée, CinémAction, Corlet-Télérama, 1990.

PEETERS Benoît, Case, planche, récit, Casterman, 1991.

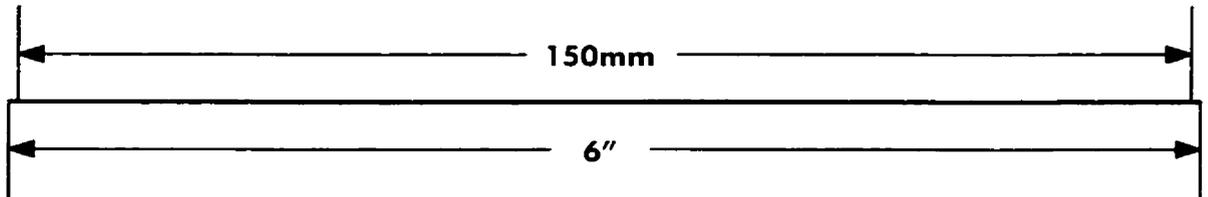
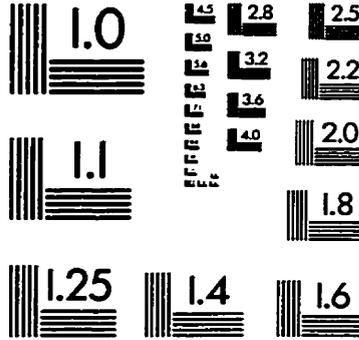
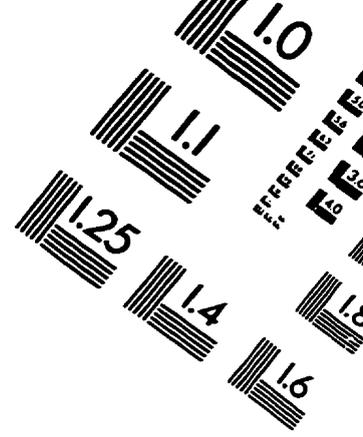
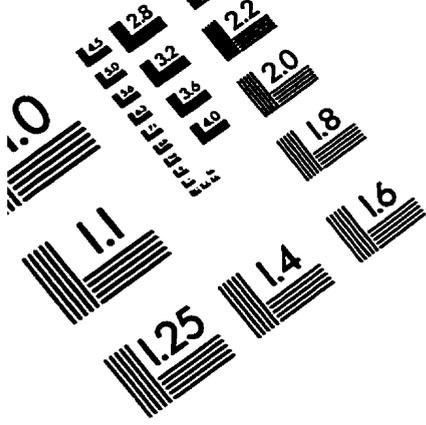
PERNIN Georges, Monde étrange, bande dessinée, Éd. Clédor.

NUMÉROS SPÉCIAUX DE REVUES ET PÉRIODIQUES

STARFIX, Flash-Bec, Paris, EDI-PRESSE, n° 43, décembre 1986.

STARFIX, Cape sur Batman, Paris, EDI-PRESSE, n° 72, mai/juin, 1989.

LE SOLEIL, Les plantes émettent des signaux électriques, Québec, 27 décembre 1992, par New York Times News Service, Cahier B/Sciences et Technologies.



APPLIED IMAGE, Inc
1653 East Main Street
Rochester, NY 14609 USA
Phone: 716/482-0300
Fax: 716/288-5989

© 1993, Applied Image, Inc., All Rights Reserved

