

# ...vanités...

un scénario de court métrage de fiction  
de Erik Damiano

Erik Damiano  
41 rue caraman  
31000 Toulouse  
Tel : 06 61 47 16 66  
email : erikdamiano@gmail.com

## SYNOPSIS

"Vanité des vanités, tout n'est que vanité !" C'est pour se jouer de cette citation que deux entités perdues dans l'espace et le temps vont réunir dans la même maison un couple dévoré par une dispute longue de 50 ans, une jeune fille dont nous verrons l'étrange dernier repas et un jeune homme happé par le mythe de Sisyphe.

## -1 - GENERIQUE

L'inscription "le petit cowboy présente" s'affiche sur un carton noir.

L'inscription "le petit cowboy présente" s'efface pour laisser apparaître l'inscription "Vanité des vanités, tout n'est que vanité !" sur le carton noir.

Certains groupes de mots disparaissent, remplacés chacun par trois points de suspensions : il ne reste plus que l'inscription "...vanités...".

L'inscription "...vanités..." laisse place au noir.

## 0 - NOIR

Dans le noir on entend le son étouffé des voix de deux personnes. Ces voix ne sont que des bruits lointains, puis on comprend de plus en plus ce que ces personnes se disent, jusqu'à les entendre distinctement.

VOIX OFF D'ARNOLD

Je le fais si je suis sûr que tu me pardonneras un jour.

VOIX OFF D'ORLAN

Ne t'inquiètes pas. Je t'ai pardonné hier, je te pardonnerai demain. En plus on peut pas faire autrement.

...Toi aussi tu va passer par là. Et je sais bien que tu ne vas pas m'en vouloir, non ?

VOIX OFF D'ARNOLD

Non... Mais c'est pas très plaisant.

...Ça me fait toujours un peu peur, pas toi ?

VOIX OFF D'ORLAN

Mais non ! Je suis impatiente même. J'aime ça. Je les vois et ils me touchent. Et toi aussi, ne dis pas le contraire.

VOIX OFF D'ARNOLD

Oui, c'est pas anodin, on rend service. Mais bon, l'idée qu'on se perde encore une fois m'ennuie.

VOIX OFF D'ORLAN

Arnold... voyons, depuis le temps ! Tu sais que ça finit toujours !

VOIX OFF D'ARNOLD

C'est vrai, c'est vrai...tu as raison. Allons-y. A tout de suite, Orlan.

VOIX OFF D'ARNOLD

A tout de suite, Arnold.

Deux "pops" se font entendre.

## 1 - EXT NUIT - UNE MAISON DE MAÎTRE

Il fait nuit, la façade d'une maison de maître se découpe très nettement dans l'obscurité.

A droite les ronds des phares d'une grande voiture américaine s'allument.

Dans la maison de maître on distingue la silhouette d'une jeune femme, Nora, qui passe de fenêtre en fenêtre, de gauche à droite, pour se diriger vers la sortie.

La porte s'ouvre sur Nora qui, dans une robe de soirée années 50, ferme la porte et se dirige tranquillement, en prenant vraiment son temps, vers la grande voiture américaine aux phares allumés.

Une fois devant la voiture, elle lève la main vers la porte mais a un geste de recul et elle se met en position d'attente, les deux mains devant sa robe, tenant son sac.

A ce moment-là, Ron, jeune homme en complet-veston, chapeau melon et cravate, moustache fine, sort de la voiture, en fait le tour, ouvre la porte passager, fait un geste vers Nora, l'invitant à rentrer. Nora entre dans la voiture, Ron claque la porte, refait le tour de la voiture, entre côté conducteur, claque la porte.

Le moteur se met en route.

## 2 - INT NUIT - LA GRANDE VOITURE AMERICAINE

Nora et Ron sont assis dans la grande voiture américaine, Ron a les mains bien agrippées au volant. Nora jette un regard appuyé et nerveux vers Ron qui, lui, regarde fixement droit devant.

RON

Non, la discussion est close, pas la peine d'insister. Vous êtes très bien à la maison, à vous occuper des enfants.

Nora détourne la tête, ouvre plusieurs fois la bouche comme si elle allait parler. Puis, elle se tourne à nouveau vers Ron.

NORA

Ils envoient des chiens dans l'espace et je ne peux pas travailler sans votre accord. Vous ne trouvez pas ça indécent ?

RON

Aller dans l'espace, mais pourquoi donc ? Vous remarquerez que cette chienne, Laika, y est morte, dans l'espace.

NORA (*faisant la grimace*)

Oh, oubliez cette histoire d'espace !

Ron montre du doigt un étui à cigarettes sur le tableau de bord, Nora le prend, l'ouvre, attrape une cigarette et la donne à Ron qui l'allume. Il prend une grosse bouffée de tabac et la recrache. Nora sort un éventail noir de son sac et l'agite devant son visage.

RON (narquois)

Décidément, depuis qu'elles peuvent voter il leur faut tout, tout leur est dû !

NORA

Oui, les femmes votent, il est vrai, elles ont lutté pour obtenir ce droit.

Certaines en sont mortes... ailleurs.

(*prenant de l'assurance*)

Vos railleries vous déshonorent...

...Prenez nous au sérieux, que diable !

### 3 - INT JOUR - LA RENAULT DAUPHINE.

Nora et Ron sont assis dans une Renault Dauphine, ils ont changé de coiffure, d'habits, mais ils n'ont pas vieilli, ils sont passés en un clin d'oeil des années cinquante aux années soixante. Ron continue de fumer. L'éventail de Nora est posé sur la plage avant de la voiture.

NORA

Et puis tu t'es bien battu pour tes droits, toi aussi !  
Sous les pavés la plage, c'est bien ça, non ? et  
pour moi sous les pavés l'aspirateur ?

RON

L'aspirateur libère la femme, ce n'est pas moi qui  
le dit, mais la télévision !

Nora tourne brusquement la tête vers Ron qui affiche un grand sourire. Nora  
prend une grande inspiration et souffle. Ron perd alors son sourire.

RON

Sans blague, en mai c'était pas que pour mon  
nombril, la France *entière* s'est arrêtée ! Tu crois  
que c'est pour rien ? Sois sérieuse un peu ! Arrête  
ta psychose !

NORA (*avec ironie*)

Juste ciel, je connais une psychose où quelqu'un a  
terminé momifié...

Ron serre les dents et se tourne brusquement vers Nora.

RON

Ca me rappelle quelqu'un, le samedi soir...  
au lit...

Ron regarde l'heure à sa montre.

#### 4 - INT JOUR- LA DYANE

Nora et Ron sont assis dans une Citroën Dyane, le passage aux années  
soixante-dix ne semble pas les avoir changés physiquement, si ce n'est leur  
habillement et leur coiffure qui a suivi la mode, ils n'ont pas pris une ride. Ron  
ne fume plus. L'éventail de Nora est toujours posé sur la plage avant de la  
voiture mais il a changé, c'est un éventail à fleurs.

NORA

Justement, en parlant de lit, je me dis que parfois ta mère aurait mieux fait d'avorter ! T'as vraiment l'air d'un zombie, incapable de penser !

NORA (*mimant un zombie, les yeux révulsés, bougeant les bras*)  
raaaaaahhhh !

RON

Ca c'est plutôt la description de ton père ! Si j'étais un zombie, je serais parti faire la guerre comme lui ! Tu as oublié mes 32 mois à faire l'objecteur ? Un zombie peace and love !!! Tordant ta vision des choses, vraiment tordant !

La voiture cale. Nora prend l'éventail à fleurs et l'agite très rapidement.

NORA

Qu'est-ce qui se passe ?

RON

On est à sec. Je crois. Tu devais bien faire le plein ?

NORA (*levant les yeux au ciel, avec un sourire*)  
Je vis avec un gé-nie de la drague.

RON

Non non, le réservoir est vraiment vide.

Tous les deux s'observent, se mettent à se sourire.

RON

On serait bêtes de pas en profiter, non ?

## 5 - INT NUIT- PEUGEOT 205

Nora et Ron sont assis dans une Peugeot 205, les années quatre vingt sont là, le temps n'a pas de prise sur Nora et Ron, même s'ils sont vêtus et coiffés tels que l'étaient les gens de l'époque. Nora s'évente avec un magazine, l'éventail à fleurs a disparu. Un petit crâne en plastique est pendu au rétroviseur. Ron s'approche de Nora et l'embrasse. Ron commence à se faire plus entreprenant en caressant Nora et en se rapprochant de plus en plus d'elle. Nora l'arrête net

et se met à chercher quelque chose dans son sac, laissant Ron hébété. Nora sort de son sac un préservatif et le montre à Ron.

NORA  
Le sida, ça te dit rien ?

RON  
Ok... *c'est bon*... tu m'as tout coupé là. Désolé mais sans moi.

Ron remet le contact.

NORA  
Et ben voilà, finalement, il était pas vide le réservoir !

## 6 - INT JOUR- LA TWINGO

Nora et Ron sont assis dans une Renault Twingo, ils ont changé de coiffure, d'habits, sans cela il est impossible de voir un changement physique, bien que les années quatre vingt dix soient là.

RON  
Ouais ça risque de pas durer.

(*en même temps*)

RON  
Le pétrole c'est pas éternel. Tu veux pas mettre la clim ?

NORA

RON (*en marmonnant*)  
Ils auront beau faire tout ce qu'ils veulent, des guerres, annexer des pays, creuser de plus en plus profond, faire tout un tas de forages en mer

NORA (*le coupant, lassée*)  
C'est reparti pour les discussions de comptoir ! S'il te plaît me bassine pas encore avec ta mondialisation...



RON

Mais c'est important ! Je sais bien que t'en as rien à foutre du paysan péruvien qui trime pour à peine réussir à nourrir ses enfants mais...

## 7 - INT JOUR - LA SMART

La voiture a changé, il s'agit d'une Smart. Nora et Ron sont coiffés comme de nos jours, mais ils sont physiquement les mêmes que depuis toujours.

NORA (*ironique*)

En même temps t'es pas à une contradiction près : monsieur le geek et son smartphone , prêt à sauver la planète avec des pétitions sur le net. Ou en consommant équitable...

RON (*agité*)

Comme si toi tu valais mieux que moi ! Je te vois pas militer, toi la nolife accro à sa télé-réalité !

Ron marque une pause, comme pour se ressaisir.

RON

Et puis peut-être que ça sert à rien, mais si on fait rien, on est quoi ?!

NORA

Tu es débile, on est pas grand chose c'est tout, quoi qu'on fasse, la nature reprendra bientôt ses droits, sécheresse, froid polaire ou virus, ça nous pend au nez, on va droit dans

(*en criant, horrifiée*)

**LE MUR !**

Un homme en chapeau melon est en plein milieu de la route dans les phares de la Smart qui se dirige vers lui. L'homme en chapeau melon lève les bras dans un geste de protection et Ron l'évite en faisant une embardée.

## 8 - NOIR -

Dans le noir, un crissement de pneu suivi d'un bruit de choc se font entendre.

## 9 - INT NUIT - LA SMART

L'intérieur de la voiture est sens dessus dessous, Ron et Nora sont étalés, ensanglantés, morts. La poche du pantalon de Ron s'éclaire : son téléphone se met à sonner.

## 10 - NOIR -

Noir

La sonnerie de téléphone se fond dans une sonnerie de réveil.

## 11 - INTERIEUR NUIT - LA MAISON DE MAITRE - CHAMBRE DE LORNA

Dans le noir un réveil sonne. La lumière s'allume, une main est posée sur un interrupteur.

## 12 - INTERIEUR MATIN - LA MAISON DE MAITRE - CHAMBRE DE LORNA / SALLE DE BAIN DE LORNA

La main se dirige vers le réveil et l'éteint. C'est celle de Lorna, jeune femme dans la trentaine. Lorna ouvre énergiquement sa couette, elle est en nuisette. Lorna se lève et traverse sa chambre peu décorée. Lorna passe devant une ouverture d'où émerge la salle de bain, puis se dirige vers la fenêtre, qu'elle ouvre. Lorna ouvre les volets, se retourne et se dirige vers la salle de bain. La main de Lorna ouvre le robinet de la douche et de l'eau en jaillit.

## 13 - INTERIEUR MATIN - LA MAISON DE MAITRE - CHAMBRE DE LORNA

Lorna est de dos, en peignoir devant une armoire, elle en sort des robes qu'elle jette négligemment sur le lit, sans se retourner.

## 14 - INTERIEUR MATIN - LA MAISON DE MAITRE - CHAMBRE DE LORNA

Lorna s'admire vite fait devant le miroir avec la robe qu'elle a choisi. Elle est maquillée, d'une élégance fraîche. Elle fait un sourire, puis sort de la chambre.

#### 15 - INTERIEUR MATIN - LA VOITURE DE LORNA

Lorna est dans sa voiture, et conduit. Elle est sereine.

#### 16 - EXTERIEUR MATIN - UNE RUE

Lorna sort de sa voiture. Elle ferme la porte, jette un oeil dans son sac à main, le referme, puis se met à marcher.

#### 17 - EXTERIEUR MIDI - UNE TERRASSE DE RESTAURANT CHIC

Lorna est assise à une terrasse de restaurant chic. Lorna a devant elle un poisson dont il ne reste que peu de chair, la tête, les arêtes et la queue.

Lorna attrape le dernier morceau et le mange avec appétit.

Lorna attrape le poisson par la queue et penche la tête en le regardant. A travers les arêtes Lorna voit une femme portant un chapeau melon qui la regarde fixement. Lorna repose brusquement le poisson et fixe la femme au chapeau melon. Lorna prend son sac à main et en sort un appareil photo, qu'elle utilise pour prendre la femme au chapeau melon en photo. Lorna regarde la photo qu'elle vient de prendre. Lorna relève la tête, la femme au chapeau melon a disparu.

Lorna pose l'appareil photo sur la table, puis Lorna prend un morceau de pain, le met dans sa bouche et se met à mâcher l'air absent.

Le serveur du restaurant dépose l'addition en passant.

#### 18 - EXTERIEUR APRES-MIDI - UNE RUE PIETONNE

Lorna arrive dans une rue piétonne. Elle fait quelque pas puis s'arrête, sort un appareil photo de son sac, regarde dans le viseur quelque chose en l'air, prend une photo, range l'appareil et se remet à marcher.

## 19 - EXTERIEUR APRES-MIDI - UNE RUE ETROITE

Lorna est arrêtée dans une rue étroite, l'appareil photo dans les deux mains.

Lorna fait un tour sur elle même, regardant dans le viseur de l'appareil photo.

Lorna s'arrête, prend une photo, fait un sourire.

## 20 - EXTERIEUR APRES-MIDI - UNE AVENUE

Lorna marche dans une avenue. Lorna s'arrête au passage piéton. Lorna attend que le piéton soit vert, puis elle traverse la rue.

Une fois de l'autre côté, Lorna disparaît dans la pâtisserie au loin pendant quelques temps, puis elle en ressort.

Lorna s'arrête au passage piéton, attend que le piéton soit vert, puis retraverse la rue, elle tient un gâteau à la main.

Lorna passe d'un pas léger le portail du jardin japonais, sans toucher au gâteau, même si elle y jette des coups d'oeil gourmands.

## 21 - EXTERIEUR APRES-MIDI - LE JARDIN JAPONAIS.

Lorna marche calmement dans le jardin japonais, tournant la tête à droite à gauche, en l'air, observant les gens.

Lorna s'arrête au bord du point d'eau du jardin japonais, elle s'assied, le sac encore à la main.

Les yeux de Lorna contemplent le paysage.

Lorna pose son sac et mange son gâteau en se laissant bercer par les nombreux sifflements d'oiseaux qui se font entendre dans le jardin japonais.

## 22 - EXTERIEUR FIN D'APRES MIDI - LE JARDIN JAPONAIS.

Le soleil a tourné, Lorna attrape le papier qui entourait le gâteau qu'elle a terminé, le met dans son sac.

Lorna se lève et s'époussette.

Lorna reprend sa marche.

## 23 - INTERIEUR FIN D'APRES MIDI - LE METRO

Lorna circule dans les couloirs du métro.

Lorna s'arrête et regarde les gens qui circulent autour d'elle, fantomatiques.

LORNA (*de manière quasi inaudible*)  
Bientôt.

Lorna reprend son chemin.

## 24 - EXTERIEUR FIN D'APRES MIDI - LA BOUCHE DE METRO

Lorna sort de la bouche du métro et marche tranquillement, lentement, même. Un chien avec une collerette venant de la droite passe devant Lorna et la dépasse sans s'arrêter.

## 25 - EXTERIEUR FIN D'APRES MIDI - DES ESCALIERS

Lorna remonte les escaliers en appuyant sur chaque marche.

En remontant les escaliers, Lorna savoure chaque pas qu'elle fait, comme si elle s'appliquait à effectuer une montée parfaite, en décomposant chacun de ses pas en autant d'actions simples.

## 26 - EXTERIEUR FIN D'APRES MIDI - UN ANGLE DE RUE

Lorna marche, venant de la rue d'en face, et s'arrête à un angle de rue, baigné de lumière provenant de la droite.

Lorna est attirée par cette lumière et hésite à se rendre dans la direction d'où provient cette lumière, mais elle reprend sa marche en empruntant la rue de gauche.

## 27 - EXTERIEUR SOIR - LA MAISON DE MAITRE

La voiture de Lorna se gare devant la maison de maître.

Lorna en sort, en fait le tour.

Lorna ouvre le coffre de la voiture

Lorna prend des sacs de courses dans le coffre. Lorna trébuche, les sacs sont lourds.

Lorna a du mal à refermer le coffre mais elle y parvient finalement.

Lorna se dirige vers l'entrée de la maison de maître.

Lorna pose les sacs de courses devant l'entrée.

Lorna sort ses clés de son sac à main, ouvre la porte.

Lorna reprend les sacs de courses, pousse la porte avec la jambe, et rentre dans la maison.

## 28 - INTERIEUR SOIR - LA MAISON DE MAITRE - L'ESCALIER

Lorna monte l'escalier, marche par marche, les lourds sacs de courses dans les mains.

En milieu d'escalier, Lorna s'arrête, pose les sacs de courses.

Lorna secoue les mains pour faire revenir le sang qui avait été coupé par la poignée de chaque sac de course.

Lorna reprend les sacs de course et reprend sa montée.

## 29 - INTERIEUR SOIR - LA MAISON DE MAITRE - LE BUREAU DE LORNA

Lorna est assise de dos, à son bureau, un ordinateur portable devant elle. L'ordinateur portable affiche un navigateur internet qui est connecté sur le site Facebook.

Lorna sélectionne des photos qu'elle a prises dans la journée.

Lorna les mets à télécharger sur son profil Facebook.

Lorna attend que ses photos soient téléchargées, puis finalement elle les efface et préfère ajouter un petit commentaire que ses amis pourront lire.

Il s'agit de la phrase : "Ce fut une belle journée."

### 30 - INTERIEUR SOIR - LA MAISON DE MAITRE - LA CUISINE DE LORNA

Lorna est assise à la table de sa cuisine, elle a un bref coup d'oeil vers la gazinière devant elle, sur laquelle est posée un fait-tout.

Lorna émince des oignons. Lorna les réserve dans une assiette.

La main de Lorna coupe des carottes en petits morceaux.

La main de Lorna vide une bouteille de vin rouge dans le fait-tout.

Lorna y jette les carottes, les oignons, des clous de girofle, du thym, du laurier.

Lorna nettoie le plan de travail. Lorna va mettre l'éponge dans l'évier, puis elle sort de la cuisine.

### 31 - INTERIEUR SOIR - LA MAISON DE MAITRE - LA BAIGNOIRE DE LORNA

Dans sa baignoire, au son d'une musique provenant du salon, Lorna se passe de la crème dépilatoire sur les jambes. Lorna passe une spatule pour enlever la crème dépilatoire et ainsi s'épiler.

L'eau coule du robinet de la baignoire. Etendue dans son bain, Lorna, s'arrose le visage avec le pommeau de douche en tournant lentement la tête de droite à gauche.

Lorna se sèche les jambes avec une serviette.

### 32 - INTERIEUR SOIR - LA MAISON DE MAITRE - LA CUISINE DE LORNA

Lorna entre dans sa cuisine avec une serviette blanche qui la couvre, les cheveux détachés. De la musique meuble le silence de Lorna.

Lorna fait voler une nappe pour qu'elle recouvre la table.

Lorna ouvre un placard et en sort une assiette, qu'elle va poser sur la table.

### 33 - INTERIEUR SOIR - LA MAISON DE MAITRE - LA CUISINE DE LORNA

La table est mise, des couverts et un verre sont disposés autour de l'assiette. Une bouteille de vin est ouverte, la musique s'est faite plus douce.

La main de Lorna dépose un soliflore avec une tulipe pour décorer la nappe.

Lorna va fouiller dans un placard et en sort de la ficelle de cuisine.

Lorna s'attache les cheveux en chignon à l'aide de la ficelle de cuisine, en prenant tout son temps.

### 34 - INTERIEUR SOIR - LA MAISON DE MAITRE - LA CUISINE DE LORNA

Lorna est devant la gazinière, elle jette un coup d'oeil à l'horloge de la cuisine. Il est 19h. Elle est satisfaite. La musique est éteinte.

Lorna prend un minuteur et le remonte. La main de Lorna pose le minuteur.

Lorna attrape un petit réchaud à gaz et le place sur la table de la cuisine. Lorna va chercher en dehors de la cuisine un énorme fait-tout qu'elle pose sur le petit réchaud à gaz. Lorna met en route le feu puis elle grimpe sur le plan de travail et rentre dans l'énorme fait-tout. Lorna attrape le couvercle et le referme.

Le tic tac de l'horloge de la cuisine et le clic du minuteur brisent le silence qui vient de s'installer autour de l'énorme fait-tout, de l'assiette, des couverts, des verres, du vase et de la tulipe.

### 35 - NOIR

Noir

### 36 - INTERIEUR MATIN - LA MAISON DE MAITRE - LA CUISINE DE LORNA

La cuisine est vide. L'horloge indique 7h, l'aiguille des secondes avance, de plus en plus doucement, puis s'arrête. Le minuteur se met à sonner.

### 37 - NOIR

Noir. La sonnerie du minuteur se fond dans une sonnerie de réveil.



### 38 - INTERIEUR NUIT - LA MAISON DE MAITRE - LA CHAMBRE DE LORAN

Dans le noir, un réveil sonne. La lumière s'allume. Loran, un jeune homme trentenaire brun, a la main posée sur l'interrupteur d'une lampe de chevet. Loran a les cheveux ébouriffés par la nuit, il est torse nu, étendu dans son lit.

Le réveil sonne toujours. Loran se frotte les yeux et appuie sur le réveil à côté de la lampe de chevet. La sonnerie s'arrête. Loran se lève.

### 39 - INTERIEUR NUIT - LA MAISON DE MAITRE - LA CHAMBRE DE LORAN

Dans le noir, le réveil sonne. La lumière s'allume et éclaire la tête de Loran qui a un masque de nuit représentant des faux yeux sur la tête. La main de Loran enlève le masque et découvre les yeux de Loran.

Loran est assis dans le lit, il a les cheveux ébouriffés par la nuit et porte un tee shirt blanc.

Le réveil sonne toujours. Loran se frotte les yeux. Loran regarde autour de lui en marquant des pauses. Loran secoue la tête.

Loran baille, puis s'étire. Loran appuie sur le réveil à côté de la lampe de chevet. La sonnerie s'arrête.

Loran fait pivoter ses jambes hors du lit.

Puis en se dépliant lentement, Loran se lève.

### 40 - INTERIEUR NUIT - LA MAISON DE MAITRE - LA CHAMBRE DE LORAN

Dans le noir, le réveil sonne. La lumière s'allume. Loran a la main posée sur l'interrupteur de la lampe de chevet. Loran est étendu dans le lit, les cheveux ébouriffés par la nuit. Hormis la tête et le bras qui a allumé la lumière, Loran est complètement emmitoufflé dans une couette. Le réveil sonne toujours.

Loran appuie sur le réveil à côté de la lampe. La sonnerie s'arrête.

Loran baille, se met en position assise, se frotte les yeux, puis s'étire, lentement.

Soudain, Loran interrompt son étirement et regarde autour de lui, ébahi.

Loran se lève à toute vitesse.

#### 41 - INTERIEUR MATIN - LA MAISON DE MAITRE - LA SALLE DE BAIN DE LORAN

Loran est dans sa salle de bain. Son visage couvert de mousse à raser se reflète dans un miroir.

La main de Loran tient un rasoir, qu'elle passe sur le côté droit du visage.

Le miroir reflète Loran qui se rase le côté gauche de son visage.

Le miroir reflète Loran, le visage couvert par une serviette de bain. Loran retire la serviette de bain, son visage est rasé.

#### 42 - INTERIEUR MATIN - LA MAISON DE MAITRE - LA SALLE DE BAIN DE LORAN

Loran est dans sa salle de bain. Son visage avec une barbe de plusieurs jours se reflète dans un miroir.

Loran se caresse la barbe le regard perdu dans ses pensées.

La main de Loran tient une tondeuse en marche, qu'elle passe sur le côté droit du visage.

Le miroir reflète Loran qui se tond le côté gauche de son visage.

Le miroir reflète Loran, le visage couvert par une serviette de bain.

Loran retire la serviette de bain, il a maintenant une barbe de trois jours entretenue.

#### 43 - INTERIEUR MATIN - LA MAISON DE MAITRE - LA SALLE DE BAIN DE LORAN

Loran est dans sa salle de bain. Son visage couvert de mousse à raser se reflète dans un miroir.

Loran tient un rasoir dans la main. Il se met à regarder le rasoir, puis le miroir, puis le rasoir.

Loran se gratte la tête puis hausse les épaules.

La main de Loran passe le rasoir sur le côté droit du visage.

Le miroir reflète Loran qui se rase le côté gauche de son visage.

Le miroir reflète Loran, le visage couvert par une serviette de bain. Loran retire la serviette de bain, son visage est rasé excepté une moustache.

Le miroir reflète Loran qui se tond la moustache pour la raccourcir.

#### 44 - INTERIEUR MATIN - LA MAISON DE MAITRE - LA CHAMBRE DE LORAN

Loran est dans sa chambre, assis sur son lit, en pantalon, de profil, les pieds nus, une chaussette blanche à la main.

Loran regarde la chaussette blanche en se tenant le menton et, d'un air dubitatif, passe un doigt en dessous de son nez.

Loran sursaute et lâche la chaussette blanche . Loran souffle.

Loran rattrape la chaussette blanche puis la met à son pied gauche

#### 45 - INTERIEUR MATIN - LA MAISON DE MAITRE - LA CHAMBRE DE LORAN

Les mains de Loran, de face, mettent une chaussette bleue à son pied gauche alors que son pied droit est nu.

Quand la chaussette bleue est à moitié mise, les mains de Loran marquent un arrêt, puis finissent de mettre la chaussette bleue .

#### 46 - INTERIEUR MATIN - LA MAISON DE MAITRE - LA CHAMBRE DE LORAN

Les mains de Loran, de profil, tiennent une chaussette rouge au dessus des pieds nus de Loran.

Les mains de Loran, mettent la chaussette rouge à son pied gauche.

Quand la chaussette rouge est à moitié mise, les mains de Loran marquent un

arrêt, puis elles enlèvent la chaussette rouge du pied gauche et la remettent au pied droit.

#### 47 - INTERIEUR MATIN - LA MAISON DE MAITRE - LA CHAMBRE DE LORAN

Loran est dans sa chambre, assis sur son lit, en pantalon, de face, les pieds nus, une chaussette noire à la main.

Loran regarde la chaussette noire la tête penchée.

Loran se penche et commence à mettre la chaussette noire à son pied droit.

Loran arrête net son geste, enlève la chaussette noire et la jette dans la chambre.

Loran reste assis, l'air interdit.

#### 48 - INTERIEUR MIDI - LA MAISON DE MAITRE - LA CUISINE DE LORAN

Les pieds nus de Loran laissent passer un balai qui attrape de la poussière au sol.

La cuisine de Loran est rangée, les chaises sont retournées sur la table, rien de ne dépasse de l'évier, il est sec, les placards sont fermés, tous les tiroirs sont poussés.

Loran balaie le sol autour de la table, en dessous, et repousse la poussière vers l'entrée de la cuisine où un tas est déjà amoncelé.

Loran rassemble la poussière qu'il a ramassé et celle qui est en tas.

Loran s'arrête, jette un oeil, part brusquement vers le coin de la cuisine opposé à l'entrée.

Loran s'agenouille et passe la main au sol. Les doigts de Loran sont pleins de poussière.

Loran se met à balayer à l'endroit où il a détecté de la poussière.

Loran est à côté du tas de poussière proche de l'entrée de la cuisine, il s'essuie le front avec son bras. Loran affiche un large sourire de soulagement.

Loran parcourt la cuisine de son regard et il perd son sourire aussitôt.

Le sol de la cuisine est couvert de poussière.

Loran fronce les sourcils d'étonnement.

Loran se met à balayer de plus belle, tourne autour de la table et ramasse toute la poussière pour l'assembler autour du tas qui commence à devenir imposant.

Loran est en sueur et commence à être essoufflé.

Loran laisse le balai en appui sur un mur et se dirige vers un placard, l'ouvre, en sort un verre, et va le remplir d'eau à l'évier.

Loran boit le verre d'un trait. Loran repose le verre dans l'évier et se dirige vers le balai.

Loran se retourne, le sol est à nouveau rempli de poussière.

Loran se remet à balayer à toute vitesse, en haletant et, à chaque fois qu'il arrive au tas de poussière, la pièce est à nouveau sale.

Loran s'arrête de balayer, trempé, en respirant bruyamment.

Loran se tourne vers l'évier.

L'évier est rempli de verres.

#### 49 - INTERIEUR APRES-MIDI - LA VOITURE DE LORAN - LE LOTISSEMENT

La silhouette de Loran se détache du pare-brise de la voiture de Loran, qui circule à allure modérée dans un lotissement.

Les maisons du lotissement défilent dans le pare-brise.

Il n'y a aucun panneau qui indique la route, rien ne permet d'identifier où Loran se trouve.

La silhouette de Loran tourne la tête pour chercher son chemin dans le lotissement, à gauche, à droite, pendant que dans le pare-brise tout se ressemble.

Les yeux de Loran cherchent quelque chose vers quoi se raccrocher mais il n'y

a rien.

Rien que des pavillons accolés les uns aux autres, alignés au bord de la route, et le rétroviseur de la voiture de Loran qui reflète cet espace.

## 50 - INTERIEUR APRES MIDI - LA MAISON DE MAITRE - LE BUREAU DE LORAN

Loran est dans son bureau, les yeux rivés vers un écran d'ordinateur.

Une boîte de message affiche à l'écran le mot "Aide" ainsi qu'un bouton OK.

Loran clique sur OK.

Une autre boîte de message s'affiche à l'écran, elle contient la question "Voulez-vous continuer ?" ainsi que deux boutons, l'un étant OK, l'autre OUI.

Loran lit la question et clique prudemment sur OK.

Une autre boîte de message s'affiche à l'écran, elle contient la question "Il semble que les ressources systèmes sont limitées. Etes-vous sur de vouloir continuer ?" ainsi que deux boutons, l'un étant OK, l'autre VALIDER.

Loran lit la question, passe la souris sur VALIDER, puis finalement clique sur OK.

Une autre boîte de message s'affiche à l'écran, elle contient la question "Par mesure de précaution, veuillez à nouveau répondre à la question : êtes-vous sur de vouloir continuer ?" ainsi que deux boutons, l'un étant OK, l'autre PEUT-ÊTRE.

Loran lit la question, appuie sur PEUT-ÊTRE mais ne relâche pas le bouton gauche de la souris. Loran éloigne la souris du bouton PEUT-ÊTRE et finalement clique sur OK en grommelant.

Une autre boîte de message s'affiche à l'écran, faisant apparaître les phrases suivantes : " Une erreur inconnue est arrivée. Le programme ne peut continuer

correctement. Cependant, arrêter le programme maintenant effacera tout ce que vous avez tapé dans cette session. Voulez-vous continuer ? Cliquez sur oui si vous ne savez-pas quel est le meilleur choix pour vous." ainsi que deux boutons, l'un étant OUI, l'autre étant un bouton NON grisé.

Loran lit la question et clique sur OUI nerveusement.

Une autre boîte de message s'affiche à l'écran, elle contient les mots : "Téléchargement interdit et conseillé" ainsi qu'un bouton OK.

Loran lit la boîte de message.

LORAN (*énervé*)  
haaaan !!!!

Loran lève les bras en l'air, avec la souris à la main droite, à deux doigts de la casser, mais Loran repose la souris et clique sur OK.

Des boîtes de messages contenant le message "Reproduction interdite !" et un bouton OK apparaissent l'une après l'autre, toutes seules en émettant un "ting" à chaque apparition. Loran clique sur les OK à mesure qu'ils apparaissent en gémissant, il s'épuise, mais l'écran se fait envahir de boîtes de messages, les "ting" sont de plus en plus nombreux. Loran est soudain arrêté dans son élan, il reste un temps suspendu à sa souris, puis il s'effondre la tête sur le clavier.

Les tings sont maintenant ininterrompus et les visages de l'homme et de la femme au chapeau melon apparaissent au gré des ouvertures des boites de message.

Le métronome à côté de la main droite de Loran est en marche et oscille au rythme des "tings".

## 51 - NOIR

Dans le noir, le bruit de métronome mélangé aux sons des boîtes de messages réduit de plus en plus, jusqu'à s'évanouir et ne laisser que le noir.

## 52 - EXTERIEUR JOUR ET NUIT - LA MAISON DE MAITRE

Pour le ciel, il fait jour. Le ciel est bleu, quelques nuages le parcourent.

Dans le même temps, la maison de maître est dans la pénombre, on devine à peine ses contours.

Une lumière s'allume à gauche dans la maison de maître, puis une autre, au centre de la maison, et cela permet de mieux distinguer la maison, dans le noir bien que le ciel soit bleu.

Cela continue ainsi jusqu'à ce que toutes les fenêtres de la maison de maître soient allumées.

Puis, le chemin menant à la maison s'éclaire aussi.

Arnold, jeune homme dans un costume noir, portant un chapeau melon noir, est debout, de dos. Arnold regarde dans la direction de la maison de maître éclairée artificiellement.

Arnold emprunte le chemin menant à la maison de maître et se dirige à pas mesurés vers l'entrée de la maison.

## 53 - EXTERIEUR NUIT - LA MAISON DE MAITRE

Toujours de dos, Arnold arrive à la porte de la maison de maître et s'arrête devant.

Arnold réajuste son costume noir.

Arnold met la main gauche sur la poignée de la porte de la maison de maître et l'enclenche.

## 54 - INTERIEUR NUIT - LA MAISON DE MAITRE - L'ENTREE

Toujours de dos, Arnold referme derrière lui la porte de la maison de maître avec bruit. L'entrée est éclairée par un plafonnier.

Toujours de dos, Arnold observe le miroir en face de lui. Le miroir ne reflète pas l'image d'Arnold, mais celle du dos d'une jeune femme. Il s'agit d'Orlan, toute en cuir, combinaison, ceinture et bottes, les cheveux crêpés et laqués en arrière.

Arnold regarde dans le miroir le dos d'Orlan pendant quelques instants, puis



Arnold et Orlan se rapprochent l'un de l'autre à la même allure exactement.

Une fois "face à dos" et proche l'un de l'autre, Arnold et Orlan se retournent en même temps.

Arnold dans son costume noir, veston marron, pochette marron, cravate marron, tend son bras en arrière, pendant qu'Orlan tend sa main vers l'avant.

Arnold attrape la main d'Orlan, ils se tiennent la main pendant deux secondes puis Arnold tire d'un coup sec et Orlan sort du miroir.

Arnold se retourne vers Orlan. Ils se sourient puis Arnold attrape le visage d'Orlan et tous les deux s'embrassent.

Arnold, le sourire aux lèvres, tient la main d'Orlan et l'attire vers l'escalier qui mène à l'étage de la maison de maître.

#### 55 - INTERIEUR NUIT - LA MAISON DE MAITRE - L'ETAGE

Arnold et Orlan sont en haut de l'escalier et arrivent à l'étage de la maison de maître.

Arnold emmène Orlan vers la méridienne et Orlan s'allonge dessus.

Arnold s'assied au bord de la méridienne, puis il sort un couteau de sa veste et sa main poignarde la poitrine d'Orlan.

Du sang perle de la poitrine d'Orlan qui regarde Arnold sans comprendre ce qui lui arrive.

#### 56 - INTERIEUR NUIT - LA MAISON DE MAITRE - L'ETAGE

Toujours à l'étage, Arnold regarde Orlan qui est toujours étendue morte, maintenant nue sur la méridienne.

Les premières notes de la chanson "St. James Infirmary Blues" se font entendre et le visage puis les yeux d'Arnold se mettent à pleurer sur le premier couplet de la chanson.

#### 57 - INTERIEUR JOUR - LA MORGUE

Dans la morgue, les yeux d'Orlan écoutent la fin du premier couplet de la chanson "St. James Infirmary Blues" et laisse découvrir le visage d'Orlan, maquillée et coiffée d'accroche-coeur comme Betty Boop.

Orlan est étendue sur une table mortuaire en métal froid, dans une robe noire en dentelle et des chaussures noires à talons.

Orlan se relève et frissonne, puis elle saute de la table.

Orlan est hagarde, titube dans la chambre.

#### 58 - EXTERIEUR JOUR - LA RUE

Arnold est dans la rue, il chante toujours la chanson "St. James Infirmary Blues", habillé en un mélange de clown blanc et de clochard, un clown blanc dégénéré.

Arnold marche de manière chorégraphique, entre la démarche hésitante d'un homme ivre et un moonwalk, reculant puis avançant, se pliant, se dépliant.

#### 59 - INTERIEUR JOUR - LA MORGUE

Orlan est toujours dans la morgue habillée en Betty Boop et, alors que la chanson s'écoule toujours, Orlan se met à sourire et à essayer de prononcer des mots dans le vide en titubant de moins en moins.

#### 60 - EXTERIEUR JOUR - LA RUE

Dans la rue, Arnold chante toujours la chanson "St. James Infirmary Blues", en réalisant sa marche/danse dans son étrange costume de clown blanc dégénéré.

#### 61 - INTERIEUR JOUR - LA MORGUE

Orlan est toujours dans la morgue, toujours à essayer de prononcer des mots dans le vide, mais elle ne titube plus.

D'un coup, alors que la chanson d'Arnold se termine,

ORLAN (*hésitante*)  
boop... boop... boop !

ORLAN (*comme si elle recrachait  
quelque chose*)  
boop boop a doop !

## 62 - EXTERIEUR JOUR - LA RUE

Dans la rue, Arnold est arrêté et se met à essayer de répéter ce qu'Orlan vient de dire.

ARNOLD (*d'un trait*)  
poo poo pee doo ?

Une détonation se fait entendre et de la fumée envahit la rue, recouvrant entièrement l'endroit où se trouve Arnold.

## 63 - INTERIEUR JOUR - UNE PIECE

De la fumée se disperse dans une pièce, laissant apparaître Arnold, habillé en magicien, un chapeau haut de forme, une cape et une baguette magique devant un énorme gâteau d'anniversaire avec une bougie 45 ans.

Arnold écarquille les yeux, soufflé de se retrouver là, titubant légèrement.

Reprenant ses esprits, Arnold tapote doucement le gâteau avec sa baguette magique, d'un air peu convaincu. Puis Arnold regarde autour de lui, puis tourne autour du gâteau.

ARNOLD (*jetant sa baguette*)  
Orlan ! Mais où es-tu ?

## 64 - EXTERIEUR JOUR - LA RUE

Orlan est dans la rue, elle marche à vive allure, humant l'air, regardant à droite à gauche.

ORLAN (*répondant à Arnold*)  
Dans la rue ! Je... je te cherche ! Où es-tu, *toi* ?

Orlan s'arrête de marcher et se tient les cuisses, épuisée.

ORLAN (*à elle-même, regardant vers le sol*)

Hum... J'ai un goût sucré dans la bouche... Il ne doit pas être loin....

Orlan tourne la tête et voit la vitrine d'une pâtisserie.

ORLAN (*convaincue*)

Arnold !

Orlan rentre dans la pâtisserie, la porte se ferme.

#### 65 - EXTERIEUR JOUR - DEVANT LE VIEUX MOULIN

La porte d'un vieux moulin s'ouvre, Arnold en sort, habillé du costume et du chapeau melon noirs, du veston et de la pochette marrons.

ARNOLD (*comme s'il ouvrait à quelqu'un*)

Oui ?

Arnold regarde autour de lui, il n'y a personne, seulement le bruit du vent qui souffle.

ARNOLD (*tenant son chapeau qui menace de s'envoler*)

Euh, Orlan, il y a trop de vent, je rentre !

#### 66 - EXTERIEUR JOUR - DEVANT LES EOLIENNES

Orlan est en costume noir et chapeau melon, devant des éoliennes dont les pales tournent vite. Elle avance lentement, marchant contre le vent.

ORLAN (*hurlant*)

Attends moi je suis tout prêt, je crois !  
Si je m'envole pas !

#### 67 - EXTERIEUR JOUR - DEVANT LE MOULIN MODERNE

Arnold, dans le même costume, est devant un moulin moderne, il tourne la tête à droite en regardant en l'air. Le bruit d'un moteur d'avion se fait entendre.

#### 68 - EXTERIEUR JOUR - UN CHAMP DE BLE

Le bruit d'un réacteur d'avion trouve Orlan qui apparaît dans un champ de blé, en perruque blonde platine et habillée d'un tailleur et chemisier. Orlan est pleine de poussière.

Orlan regarde en l'air avec inquiétude, le bruit de moteur d'avion se rapproche.

En même temps que le bruit de moteur d'avion se rapproche, des mitraillettes se font entendre et Orlan se jette par terre, terrorisée.

Le bruit de moteur d'avion s'éloigne.

Orlan se relève.

Le bruit de moteur d'avion se rapproche à nouveau et se transforme en bruit de réacteur d'avion.

#### 69 - EXTERIEUR JOUR - DEVANT L'AVION CARGO SUPER GUPPY

Le bruit d'un réacteur d'avion continue tandis qu'Arnold, dans le même costume, apparaît devant un avion cargo Super Guppy arrêté sur le tarmac. Il court derrière le train d'atterrissage, cherchant Orlan qui n'y est pas.

#### 70 - EXTERIEUR JOUR - UNE RUE

Orlan, en costume et chapeau melon noir, apparaît en plein milieu d'une rue où circulent des gens montés sur des vélos grands bis, la gigantesque roue avant dépassant presque la tête d'Orlan qui les évitent comme elle peut.

ORLAN

Mais non ! Mais non ! On fait fausse route, Arnold, il faut qu'on se concentre un peu plus ! Donne-moi plus de renseignements !

VOIX OFF (Arnold)

Ouais c'est trop tard...



## 71 - EXTERIEUR JOUR - PORTMEIRION - ROYAUME UNI

Arnold, habillé d'un costume noir à liseré blanc décoré d'un gros badge sur lequel est représenté un vélo grand bi.

ARNOLD (*continuant la phrase  
entamée en voix off*)  
...pour ce coup-ci je crois.

Arnold circule dans la ville de Portmeirion, près du kiosque, dans le parc.

Le bruit d'un ballon qui se gonfle se fait entendre. La peur se lit sur le visage d'Arnold qui, pétrifié, reprend vie et s'enfuit vers la gauche.

Une énorme bulle blanche venant de la droite grossit de plus en plus.

## 72 - INTERIEUR JOUR - UNE ETABLE

La bulle blanche venant de la droite grossit toujours de plus en plus.

La bulle éclate et se fait avaler par la bouche d'Orlan qui, éclatant de rire comme un clown jouet détraqué, laisse voir son maquillage de Joker.

Orlan continue de rire de manière maléfique puis s'arrête net.

Orlan regarde dans l'étable un agneau qui bêle devant elle.

ORLAN (*tordue de rire*)  
Je ne sais même pas quand je suis ! Hi  
hi ha ha ha !

Orlan éclate à nouveau de rire, mais ce coup-ci franchement, de manière communicative.

## 73 - EXTERIEUR JOUR - UNE RUE DE NEW YORK

Arnold apparaît dans une rue de New York habillé en cowboy, avec un blouson en jean, une chemise à carreau, un jean bleu foncé, des bottes marrons, un stetson. Les gens qui passent le regardent, amusés par l'incongruité de la présence du cowboy Arnold.

ARNOLD (*marmonnant, lentement,  
ouvrant à peine la bouche*)  
Silence.  
Oui, on s'éloigne.  
Pourtant je pensais...  
...on touche le fond, là.

#### 74 - EXTERIEUR JOUR - UNE PISCINE

Arnold, apparait juste au-dessus d'une piscine, toujours en costume de cowboy. Arnold tombe dans l'eau.

#### 75 - EXTERIEUR JOUR - PALAIS DE LA HOFBURG - VIENNE

Orlan apparait, minuscule, devant la fontaine de l'aile saint Michel du Palais de la Hofburg de Vienne, habillée en gothique, toute de noir vêtue, bas résilles déchirés, cheveux crêpés, yeux maquillés en noir.

Orlan fait un tour sur elle même pour visualiser où elle se trouve.

ORLAN (*avec une voix grave,  
monocorde*)  
Oops.

Orlan tape deux fois dans les mains. Orlan disparaît.

#### 76 - INTERIEUR NUIT - UNE BOITE DE NUIT

Orlan apparait au milieu d'une foule de gothiques en train de danser, Orlan est habillée en Marie Antoinette, les yeux écarquillés, immobile, elle dévisage les gens qui dansent autour d'elle :

ORLAN (*hésitante puis parlant de plus  
en plus fort, peinant à couvrir la  
musique*)  
Je...ne peux...m'empêcher de douter,  
là...  
J'ai l'impression de ne pas être sur la  
même planète que vous, Arnold !



## 77 - INTERIEUR NUIT - LA PLANETE MARS CARTON PATE DES ANNEES 50

Les yeux d'Arnold clignent derrière une visière de casque d'astronaute.

ARNOLD

Tu n'imagines pas à quel point tu es dans le vrai !

Arnold marche dans un paysage martien en carton pâte, Arnold porte un costume d'astronaute, tout droit sorti de l'imaginaire de science-fiction des années 50. Arnold tient un "pistolet laser" toc dans la main droite et tire avec dans tous les sens, cherchant à échapper à quelque extraterrestre invisible.

ARNOLD (*dans le feu de l'action, couvert par les bruits du pistolet laser*)

Ca va être difficile de me concentrer, baby !

Je sais pas trop sur quel pied danser, tu peux me dire quoi, toi ?

## 78 - INTERIEUR NUIT - UNE SALLE DE CINEMA

Un dessin animé de Popeye est diffusé sur un écran de cinéma. Dans le dessin animé, Popeye est au prise avec un squelette qui, doué de vie, joue avec lui.

Orlan apparaît de dos devant l'écran, en costume noir et chapeau melon, le film projeté sur elle. Orlan regarde le dessin animé pendant une seconde et se tourne vers le projecteur.

ORLAN (*rouspétant*)

Pfff ! Arnold ! Je sais plus moi !

Ben là je vois un marin qui

Orlan est coupée par des gens dans la salle qui crient "Chut ! !" et râlent.

## 79 - INTERIEUR JOUR - UN DECOR FLORAL

Arnold pose dans un décor composé de fleurs, le haut du corps entouré de grosses marguerites, Arnold est habillé en marin.

ARNOLD (*très vite, sans bouger d'un poil pour garder la pose*)  
Encore râté alors là je pose et je peux pas bouger Orlan.

## 80 - INTERIEUR JOUR - UNE SALLE D'ATTENTE

Orlan est assise dans un des deux fauteuils d'une salle d'attente, son chapeau melon sur ses genoux. Un tableau représentant un escalier est accroché au mur, pile entre les deux fauteuils. Une musique d'ascenseur passe dans des hauts parleurs de mauvaise qualité.

Orlan tapote avec ses mains sur le dossier du fauteuil, les yeux au ciel, énervée.

Orlan regarde sa montre.

Orlan souffle et se lève d'un coup, s'en va, laissant le tableau attendre à sa place.

Arnold apparaît dans le tableau, descendant les escaliers à toute allure.

ARNOLD (*essoufflé*)  
C'est pas vrai, je t'ai sentie à côté, là!  
Attends, reviens !

## 81 - INTERIEUR NUIT - UNE PIECE AU RIDEAU DE VELOURS ROUGE.

Orlan rentre à reculons dans une pièce décorée d'un immense rideau de velours rouge,

Orlan a une démarche très bizarre, bougeant les bras en vagues, et reculant en trébuchant quasiment.

ORLAN (*incompréhensible, elle parle à l'envers*)  
éssagama emmeusoeuyréss  
essanmoc ass, essaïm me é

Orlan traverse la pièce à reculons, toujours avec la même démarche.

## 82 - EXTERIEUR JOUR - L'OBSERVATOIRE DU PIC DU MIDI

Arnold apparait sur l'esplanade de l'observatoire du pic du midi, la cigarette à la bouche, blouson rouge, tee shirt blanc, jean bleu foncé, cheveux blonds coiffés en arrière.

Il jette un oeil aux coupoles de l'observatoire et se dirige de manière franche vers le premier plan, le front plissé.

ARNOLD (*inquiet*)  
Hey, jerkpot ?

## 83 - INTERIEUR NUIT

Un visage métallique aux traits d'Orlan mais aux yeux inhumains brillants ne dit rien, seuls des bruits étranges répondent à Arnold.

Orlan est devenue un robot.

## 84 - EXTERIEUR JOUR - L'OBSERVATOIRE DU PIC DU MIDI

Arnold est toujours au premier plan, sur l'esplanade de l'observatoire du pic du midi, mais il est en noir et blanc et en négatif.

ARNOLD  
Orlan ! Je suis perdu ! Tu es où ?  
Orlan ! Orlan !

## 85 - INTERIEUR NUIT

Orlan devenue robot est toujours debout, figée.

Soudain, les mains d'Orlan devenue robot s'animent et se portent lentement à son visage. Orlan réussit à décrocher son visage métallique et reprend ainsi forme humaine.

Orlan jette le visage métallique, qui en tombant par terre fait un bruit froid.

ORLAN  
Arnold, ne t'inquiète pas, je suis là, je  
sais comment on va faire.  
Concentre toi sur la maison du docteur  
!

La maison...

VOIX OFF (*Arnold, terminant la phrase d'Orlan*)

...du docteur ! J'ai compris !

#### 86 - EXTERIEUR JOUR - UNE ESPLANADE

Il neige, Arnold apparaît sur une esplanade, en costume noir et chapeau melon, groggy.

Arnold se ressaisit vite et, reprenant son souffle, déterminé, marche d'un pas assuré en suivant une ligne au sol, pas encore recouverte par la neige.

#### 87 - EXTERIEUR JOUR - UNE ESPLANADE

Sur l'esplanade le temps a changé instantanément, il fait maintenant soleil. Arnold a aussi instantanément changé de moyen de locomotion, il se dirige à toute allure sur une mobylette vers un graffiti représentant une cabine de téléphone bleue et une inscription, "Bad Wolf".

Arrivé au graffiti, Arnold descend de sa mobylette et va frapper avec son chapeau melon à la porte de la fausse cabine de téléphone bleue représentée sur le graffiti.

Arnold disparaît.

#### 88 - EXTERIEUR JOUR - LA MAISON DE MAITRE

Orlan se retrouve allongée dans l'herbe, comme si elle était tombée, en robe rose pâle, petites ballerines nacres et ceinture noire fine. Elle a les cheveux attachés en queue de cheval. Au loin, la maison de maître trône.

Orlan se réveille et lève la tête, elle aperçoit la maison.

Orlan se lève difficilement, bizarrement, toute tordue.

Orlan se met à marcher, puis à courir vers la maison.

Arrivée juste devant la maison, Orlan s'arrête net : la porte s'ouvre sur Arnold, qui lui sourit largement. Il l'attendait !

Arnold rentre dans la maison, suivi par Orlan.

#### 89 - INTERIEUR JOUR - LA MAISON DE MAITRE - LA CUISINE

Arnold et Orlan traversent la cuisine de la maison de maître. Des couteaux sont bien en vue sur la table de travail et, en passant, Orlan en attrape un furtivement.

Orlan et Arnold sortent de la cuisine.

#### 90 - INTERIEUR JOUR - LA MAISON DE MAITRE - LE HALL A L'ETAGE.

Arnold et Orlan arrivent par l'escalier à la gauche du hall de l'étage, Orlan cachant le couteau dans son dos.

Orlan et Arnold dépassent une méridienne qui fait face à un gramophone, attendant juché sur un petit meuble

Arrivés au milieu du hall, Orlan et Arnold s'approchent l'un de l'autre et s'embrassent.

Orlan sort le couteau de son dos et poignarde Arnold.

Un flash de lumière blanche envahit la scène.

#### 91 - INTERIEUR JOUR - LA MAISON DE MAITRE - LE HALL A L'ETAGE.

Arnold est étendu nu sur la méridienne, mort, avec une tâche de sang qui a coulé de la blessure qu'Orlan lui a faite. Orlan est assise sur le bord de la méridienne et elle regarde le gramophone juché sur son petit meuble. Ron et Nora sont cachés, habillés de costume et de chapeau melon noirs, chacun derrière un pan de mur d'une des entrées du hall, prêts à bondir dans le hall pour attraper Orlan. De même, Lorna et Loran, eux aussi en costume et chapeau melon noirs sont dissimulés au balcon et se préparent aussi à arrêter Orlan.

Orlan se lève de la méridienne avec un regard attendri vers Arnold et se dirige vers le gramophone.

La main d'Orlan met en route le gramophone. La Danse Macabre de Saint Saëns est jouée par le gramophone, c'est un vieil enregistrement.

En même temps, Ron, Nora, Lorna et Loran rentrent dans le hall et se précipitent vers Orlan. Ils entourent Orlan et elle disparaît sous leur nombre.

Arnold se réveille à ce moment-là, il est à nouveau habillé en costume noir et chapeau melon. Arnold se dirige vers Ron, Nora, Lorna et Loran d'où émergent les cris d'Orlan. Arnold disperse tout le monde. Après un temps d'arrêt, Arnold forme des couples qu'Orlan positionne pour préparer une danse à deux.

Tout le monde se met à danser au rythme de la Danse Macabre de Saint Saëns.

En dansant, ils bousculent de temps en temps, sans le faire exprès, tout ce qui se trouve dans la pièce.

Progressivement, tous dansent les uns avec les autres.

Au fur et à mesure, la musique glisse vers une orchestration plus actuelle, avec par moment des accents de guitares saturées, des accélérations, des ralentissements.

A un moment donné, un crâne tombe d'un meuble et se retrouve pris dans les pas de danse.

Au rythme des changements d'orchestration, les protagonistes changent d'habits comme par magie, en parcourant une palette des années 50 à nos jours, dans le désordre, de manière à créer un anachronisme constant.

A un moment, Ron, Nora, Lorna, Loran, Orlan et Arnold se retrouvent regroupés en train de danser, presque agglutinés. La musique s'arrête d'un coup : sur un pan de mur la projection d'un film apparaît, il s'agit de la Nuit des Morts Vivants de George Romero : c'est une séquence où les zombies veulent rentrer dans la maison. Tous les protagonistes se mettent à hurler, la peur se lit sur leur visage. Mais ils se reprennent.

RON, NORA, LORNA, LORAN,  
ORLAN, ARNOLD  
*(en faisant des gestes vers le film  
projeté, l'air en colère)*  
Bouuuuuuuuhhhhhhhh ! Du balai !

Le film disparaît et la musique reprend aussitôt. Tout le monde se remet à danser en reprenant son calme et, petit à petit, un poids pesant sur les épaules des protagonistes semble s'envoler.

## 92 - NOIR

Dans le noir, la Danse Macabre de Saint Saëns réorchestrée et revisitée continue.

Les mots "SANS FIN" apparaissent.

## 93 - GENERIQUE

La Danse Macabre de Saint Saëns réorchestrée et revisitée continue.

Les crédits défilent lentement, en courant sur la musique qui décline jusqu'à ce que tous les crédits soient passés.

Le titre "...vanités..." apparaît, reste un temps, puis certains groupes de mots apparaissent, pour former l'inscription "Vanité des vanités, tout n'est que vanité !" sur le carton noir.

Cette dernière inscription disparaît.