

NOTE TO USERS

The original manuscript received by UMI contains pages with missing print. Pages were microfilmed as received.

This reproduction is the best copy available

UMI



National Library
of Canada

Acquisitions and
Bibliographic Services

395 Wellington Street
Ottawa ON K1A 0N4
Canada

Bibliothèque nationale
du Canada

Acquisitions et
services bibliographiques

395, rue Wellington
Ottawa ON K1A 0N4
Canada

Your file Votre référence

Our file Notre référence

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.

0-612-26210-3

Canada

Catherine Genest

SCÉNARIO DE LONG MÉTRAGE: LES COQS JOYEUX,
SUIVI DE
LE FANTASTIQUE, À LA LUMIÈRE DES THÉORIES DE JEAN FABRE

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

Département des littératures québécoises
FACULTÉ DES LETTRES
UNIVERSITÉ LAVAL

DÉCEMBRE 1996

RÉSUMÉ

Le scénario *Les Coqs joyeux* met en scène un voyage dans l'univers mental d'un personnage qui perçoit la réalité de façon sensitive, émotive, voire irrationnelle. La nature éclatée de ce récit filmique empreint d'étrangeté et de fantaisie, a déterminé le sujet de notre recherche, soit: le genre fantastique au cinéma. L'étude d'ouvrages théoriques littéraires nous est apparu indispensable afin de mieux saisir le fantastique et de comprendre l'écart entre les avancées théoriques littéraires et cinématographiques. Au-delà des divergences d'opinions sur le sujet, nous constaterons que le fantastique filmique est en pleine mutation, en raison de l'évolution du cinéma actuel postmoderne et de l'avènement de l'image virtuelle qui modifiera nécessairement notre rapport au réel. L'analyse de notre scénario, qui s'inscrit dans le courant postmoderne, nous permettra de démontrer que ce récit filmique, malgré les apparences, n'appartient pas au fantastique et que sa classification, à l'intérieur d'un genre déterminé, demeure problématique.

AVANT-PROPOS

Tout au long de ce voyage à l'intérieur des contrées claires et obscures de la création et celles arides et fertiles de la connaissance, nous avons eu un guide sans lequel nous serions encore en route, songeur devant la complexité des paysages à défricher. Nous remercions ce guide exceptionnel, madame Esther Pelletier, qui a su nous éclairer lors des nuits brumeuses et qui nous a offert sa confiance précieuse et soutenue.

Nous remercions également monsieur Jean Désy, pour sa disponibilité et ses conseils constructifs, ainsi que monsieur Maurice Émond.

Enfin, nous remercions, pour leur encouragement constant: fantômas, chevalier marmotte et, plus particulièrement, Fleur bleue.

TABLE DES MATIÈRES

Résumé	2
Avant-propos	3
Table des matières	4
<i>Volet Création: scénario de fiction de long métrage, Les Coqs Joyeux</i>	
Le sujet	6
Le synopsis	7
Le traitement cinématographique	10
Description des personnages	11
Table des matières; description des personnages	12
Description de l'environnement et du village des <i>Coqs Joyeux</i>	23
Table des matières; description du village des <i>Coqs Joyeux</i>	24
Scénario: <i>Les Coqs joyeux</i>	34
<i>Volet théorique: Le Fantastique, à la lumière des théorie de Jean Fabre</i>	
Prologue	156
Introduction	160
1. Les multiples visages du fantastique	162
2. Fantastique et cinéma	168
3. Le cinéma fantastique	171
4. À propos du festival international de films fantastique d'Avoriaz	181
5. Analyse du scénario <i>Les coqs joyeux</i> et du film <i>Angel Heart</i>	186
5.1 Fantastique obvie/fantastique obtus	187
5.2 Le sujet	188
5.3 Le miroir de sorcière	189
5.4 Le surnaturel	190
5.5 Espace et temps	193
5.6 Le style d'écriture	195
5.7 Le point de vue	197
5.8 Le personnage	199
5.9 Structure des récits fantastiques filmiques	200
5.10 Conclusion de l'analyse	201
Conclusion	203
Annexe A (chansons)	205
Bibliographie	209

*LES COQS JOYEUX:
SCÉNARIO DE LONG MÉTRAGE*

SUJET

Le récit scénaristique *les Coqs joyeux* raconte l'histoire de Samuel De Sève, jeune artiste troublé, mais nullement déprimé, qui ne sait plus pourquoi ni comment vivre. Afin de se ressourcer, il quitte Québec et décide de partir en vacances avec son frère. Nous sommes alors invités à partager les péripéties auxquelles Samuel est confronté lors de son séjour au village des *Coqs Joyeux*, lieu isolé et imaginaire, qui abrite des personnages étranges. Ce voyage en «enfer», qui n'est peut-être que la matérialisation de l'activité mentale de Samuel qui perçoit la société américaine capitaliste de façon émotive et irrationnelle, le transformera profondément.

SYNOPSIS

*Un synopsis présente habituellement, de façon succincte, l'enchaînement narratif de l'action principale du scénario qu'il annonce. Un récit filmique tel *Les Coqs Joyeux* se prête difficilement à cette forme d'activité de synthèse puisque l'action principale, à elle seule, ne peut rendre compte de l'essence du scénario. Nous avons donc jugé opportun de rédiger le synopsis en deux volets, et ce, pour faciliter la lecture ultérieure du scénario et la compréhension de l'histoire touffue des *Coqs Joyeux*. Le premier volet, conventionnel, décrit le squelette de l'action principale. Le deuxième résume l'essentiel des autres discours: descriptif, symbolique ou lié à l'action secondaire, qui donnent tout son sens à notre récit filmique.*

Premier volet

À Québec, à la fin des années quatre-vingt-dix, Samuel De Sève, jeune peintre troublé, erre en campagne, sous un soleil d'été. Il rencontre son frère, Jérôme De Sève, avocat jovial qu'il n'a pas vu depuis dix ans. Celui-ci est accompagné de son amante, Mathilde De Forets, jeune mannequin intransigeante. Le trio décide de partir en vacances dans un village inconnu: *Les Coqs Joyeux*, malgré les craintes de la copine de Samuel, Sandrine De Bellefeuille.

À l'aube, après avoir dormi à la belle étoile, Samuel conduit la voiture et aperçoit le village des *Coqs Joyeux*. Il est alors victime d'une hallucination et perçoit immédiatement l'anormalité de ce village. Lors de cette première journée, Mathilde et Jérôme s'intègrent facilement à la société étrange des *Coqs Joyeux*, trouvant les habitants et leurs moeurs tout à fait normaux. Samuel, quant à lui, se sent inconfortable parmi ces villageois névrosés, en plus d'être victime de visions troublantes. Il ne pense qu'à partir quand il rencontre une jeune femme, Lydia, parfait sosie de Sandrine. Lydia, heureuse de contrer l'ennui en compagnie d'un étranger, supplie Samuel de ne pas quitter le village. Celui-ci accepte de rester une journée de plus. Au lendemain d'une nuit agitée, Lydia fait visiter le village à Samuel, pour qui rien ne va mieux. Même si Jérôme refuse de passer le reste des vacances ailleurs, et que Lydia affirme qu'il est impossible de s'échapper du village, Samuel est bien décidé à retourner à Québec.

Le matin suivant, alors qu'il fuit le village des *Coqs Joyeux*, Samuel conduit la voiture de Jérôme en compagnie de Lydia qu'il a kidnappée. En chemin, il s'aperçoit que la route par laquelle il est arrivé a disparu. Il se voit donc obligé d'emprunter l'unique voie disponible. Celle-ci le mène au village des *Lions Célestes*, lieu où il est confronté à un événement horrifique et où il constate que Lydia est aussi perturbée

que les autres habitants. Furieux, il cherche à fuir de toutes les façons, afin d'alerter les autorités, mais ses tentatives échouent. Il finit par mettre le feu au village et à supplier le maître des lieux, Sylvestre 1, de lui dire comment il peut quitter les *Coqs Joyeux*. La finale, d'abord surréaliste, est suivie d'un retournement de situation qui donne une autre couleur aux péripéties de Samuel.

Deuxième volet

Les Coqs Joyeux débute avec un prologue, qui se déroule dans le désert, en compagnie du maléfique Sylvestre 1, et qui annonce non seulement la qualité fantasmagique du scénario, mais également, de façon symbolique, l'enjeu principal de l'histoire. Par la suite, on se retrouve en campagne, dans un lieu bien réel. Déjà, l'insertion d'un plan symbolique sur la perversité d'une conception matérialiste de la liberté, ainsi que le plan qui représente une marionnette humaine cherchant à se libérer d'une seconde peau qui l'étouffe, laissent présager que l'intrigue joue un rôle peut-être secondaire et qu'elle n'est qu'un prétexte pour donner libre cours à un discours davantage allégorique. Les plans métaphoriques, liés à l'action principale, telles les images incongrues de la mort des parents de Samuel et Jérôme, ou ceux qui viennent briser le rythme de l'intrigue, telles les images qui représentent Samuel sur un fil invisible, créent un sentiment d'étrangeté dans un lieu supposé réel et habité par des personnages apparemment normaux. Parallèlement à ses plans symboliques, le regard de Samuel sur son entourage nous fait voir la ville autrement. En fait, ces éléments utilisés avec parcimonie, ne sont qu'un prélude à la deuxième partie du scénario, où le village des *Coqs Joyeux* semble fort éloigné du monde connu.

Le village des *Coqs Joyeux* est un lieu isolé. Les habitants y sont regroupés en trois catégories: les élus, les serviteurs et les ouvriers. La journée où les personnages de Québec arrivent au village, a lieu une activité annuelle à laquelle tous les habitants sont conviés et qui consiste à sélectionner ceux qui resteront au village et ceux qui pourront aller où bon leur semble. Ceux qui doivent partir s'appellent: les exclus. Au village, il n'y a pas de vieillards, de femmes laides ou ayant plus de trente-cinq ans, d'individus handicapés physiquement ou intellectuellement, de rebelles, etc., et les enfants sont très peu nombreux.

Parallèlement à l'action principale, nous observons l'évolution de quelques élus, leur rapport à la vie, aux autres humains, ainsi que leurs moeurs. Cette focalisation sur des personnages secondaires peut rendre le récit décousu et flou, mais ce sont eux, ainsi que les hallucinations de Samuel, qui expriment le mieux les intentions de

l'auteur. L'action principale et secondaire, les lieux, les décors et les plans symboliques ou surréalistes et les hallucinations de Samuel sont des discours qui se superposent et se complètent. À la lecture, il est peut-être difficile de se remémorer toutes les informations véhiculés par ses divers discours et le tout peut sembler touffu, mais nous devons toujours garder en mémoire que l'image, au cinéma, permet l'organisation en synchronie de l'information.

Les récits sous-jacents à celui de l'action principale présentent sous une forme plus sensitive les préoccupations du personnage principal, concernant son rapport à lui-même et au monde.

LE TRAITEMENT CINÉMATOGRAPHIQUE

Lors de la rédaction de notre scénario, certains éléments qui appartiennent au traitement cinématographique nous sont apparus clairement, tel un mouvement de caméra précis lors de la prise de vue éventuelle d'un plan, ou l'éclairage d'une scène, mais par exemple, en ce qui concerne la musique ou le bruitage, nous étions peu inspirée. Après avoir écrit une séquence, il nous fallait constamment revenir sur le texte et faire un effort afin d'imaginer l'univers sonore approprié. Ici, nous proposons donc les grandes lignes d'un traitement cinématographique qui se veut incomplet puisque là où notre imagination a fait défaut celle d'autres créateurs filmiques viendra combler ces manques.

L'éclairage est un élément prédominant de notre scénario. Nous suggérons qu'il devienne un signe qui marque une différence subtile entre les moments où nous voyons la matérialisation de l'univers mental de Samuel et ceux qui présentent les aspects du récit qui s'apparentent davantage à la réalité. Par exemple, dans son ensemble, l'éclairage utilisé à Québec serait plus réaliste que celui sollicité au village des *Coqs Joyeux* où les couleurs pourraient être plus floues ou vives. Le soleil est un autre élément dominant que nous pouvons associer à l'éclairage. Nous devons constamment sentir sa présence et, idéalement, sa chaleur. Dans certains cas particuliers, à l'intérieur de notre scénario, nous avons décrit l'éclairage désiré quand nous le jugeons opportun.

Les cadrages et les mouvements de caméra sont aussi très importants. Dans l'ensemble, ils doivent renforcer la signification du contenu de notre récit. Nous souhaitons que les spécificités du médium cinématographique soient exploitées le plus possible et de façon créative. La profondeur de champ pourra être employée afin de souligner les limites physiques et psychologiques dans lesquelles Samuel se débat. Nous ne souhaitons pas que la profondeur de champ soit constamment réduite, comme dans le cas du film *Angel Heart* d'Alan Parker, mais nous envisageons plutôt qu'elle donne l'effet d'une peinture trompe l'oeil. En général, les cadrages doivent être inusités, un peu à la manière expressionniste, tandis que les mouvements de caméra doivent être coulants afin de souligner le thème de la manipulation. Par exemple, lorsque Samuel s'aventure pour la première fois sur la rue B du village, la prise de vue pourrait être obtenue du haut d'un hélicoptère. Celle-ci tournerait autour de Samuel puis descendrait rapidement vers l'homme pour capter son visage en gros plan au

moment où il se retourne effrayé et que son visage, une fraction de seconde, devient celui du personnage pictural d'une toile d'Edward Munch, *Le Cri*.

Quant au montage, il se doit de fragmenter le rythme en alternant les moments rapides et lents. Les nombreux effets spéciaux doivent être le plus transparents et fluides possible. Cette étape est déterminante, elle contribue également à augmenter la richesse significative des autres discours.

Dans un autre ordre d'idée, nous tenons à mentionner que les ouvriers du village des *Coqs Joyeux* ne doivent jamais être filmés pour eux-mêmes, mais toujours comme par le fruit du hasard, parce qu'ils se trouvent, par exemple, près d'un personnage principal. L'objectif est que les spectateurs ne remarquent plus leur présence.

DESCRIPTION DES PERSONNAGES

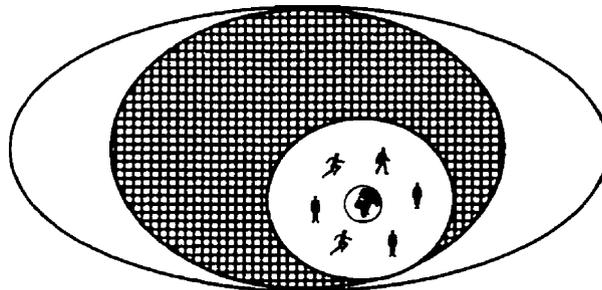
Nous autres hommes, qui sommes-nous? Sommes-nous vrais, sommes-nous faux? Figures de papier, simulacres incréés, ombres inexistantes sur la scène d'une pantomime de cendres, bulles soufflées par la paille d'un prestidigitateur ennemi?

S'il en est ainsi, rien n'est vrai. Pire encore: rien n'existe, toute chose n'est qu'un zéro prisonnier de lui-même. Tous apocryphes, mais apocryphe aussi celui qui nous dirige ou nous refrène, nous assemble ou nous divise: des riens métaphysiques, lui et nous, résultats embrouillés d'une erreur récidivée; nez de carnaval sur des crânes pleins de trous et d'absence...

Gesualdo Bufalino

Description des personnages

Description générale des personnages	14
Description individuelle des personnages	16
Alexandre 3	20
Chefs contrôleur	19
Chef de police	20
Êtres de lumière	22
Gardes	19
Jasmine 7	21
Jean 10	18
Jérôme De Sève	17
Lydia	16
Maire	21
Marly 2	19
Mathilde De Forest	17
Mélanie 5	18
Michèle 9	21
Paul 8	20
Pierre-Rudolf-Marc-Antoine 1	20
Rachel 9	18
Samuel De Sève	17
Sandrine De Bellefeuille	18
Sylvestre 1	16
Tommy 6	19
Vincent 4	22



Description générale des personnages

Les personnages secondaires que l'on retrouve à Québec doivent tous sembler faux, un peu comme des êtres/objets qui ont perdu leur essence et ne vivent que de leur image. Même s'il arrive qu'ils soient en couple ou en groupe, ils donnent l'impression d'être solitaires.

Les bourgeois, même laids, ressemblent à des mannequins. Ils portent des vêtements créés par les couturiers les plus provocants, voire obscènes, de notre époque. Ils dégagent une certaine froideur, un vide de l'âme (ex: les figurants du restaurant luxueux de la haute-ville).

Les personnages associés à la classe défavorisée sont des individus que la société rejette et méprise. Ils sont également grotesques, mais peut-être un peu plus touchants en raison du sentiment de compassion qu'ils inspirent (ex: les figurants dans le parc de la basse-ville).

Les personnages principaux qui évoluent à Québec sont décrits individuellement, un peu plus loin.



Les personnages du village des Coqs Joyeux sont regroupés en trois catégories, soient: les élus, les serviteurs et les ouvriers. Il s'agit de personnages non naturalistes, plutôt symboliques, parfois même grotesques.

Les élus sont les habitants qui gravitent au sommet de la hiérarchie sociale. Ils sont prisonniers de leur conception matérialiste de la liberté. Ils n'ont aucune conscience collective et spirituelle et ils ne vivent que pour assouvir leurs désirs immédiats. À l'exception des dirigeants du village, les autres élus ne travaillent pas. Tous plus ou moins névrosés, ils sont centrés sur eux-mêmes et peu enclin à créer, autant sur le plan des arts que sur celui de la reproduction de l'espèce humaine.

Les élus ont des échanges strictement professionnels avec les serviteurs. La majorité d'entre eux n'ont pas conscience de l'existence des ouvriers. Ils sont tous

maquillés subtilement d'une marque symbolique qui leur est propre — environ quinze (15) personnages «principaux», dix (10) personnages «secondaires» et une trentaine (30) de figurants.

Les serviteurs sont ceux qui détiennent un emploi dans le domaine tertiaire. Ils sont heureux de servir les élus et ils les vénèrent comme des demi-dieux. Ils n'ont pas de personnalité ni de pensées originales. Ils fraternisent avec les ouvriers, mais jamais avec les élus. Les serviteurs habitent tous le même immeuble, ils sont tous habillés d'un uniforme représentatif de leur métier et leur visage est maquillé en gris pâle avec une touche de couleur sur les paupières — environ cinq (5) personnages «principaux» et une dizaine (10) de figurants.

Les ouvriers exécutent le travail manuel et ingrat pour le compte des élus et des serviteurs. Ils sont soumis, sans désir de révolte et heureux d'aduler et de vénérer les élus. Écarté systématiquement de l'action, il serait intéressant que le spectateur finisse par ne plus les voir sur l'écran. Deux facteurs majeurs contribuent à rendre leur invisibilité possible: ils ne doivent jamais être filmés pour eux-mêmes, mais comme élément constitutif secondaire de l'espace filmée et, quand ils parlent, ils ne sont pas audibles. Les ouvriers habitent tous le même immeuble. Ils sont vêtus d'uniformes gris et leur visage est maquillé en gris — environ trois (3) personnages «principaux» et une dizaine (10) de figurants.

Les personnages principaux qui évoluent dans le village des *Coqs Joyeux* sont décrit individuellement, un peu plus loin.

Description individuelle des personnages

Par ordre d'apparition à l'écran, excluant les scènes 11/13/15

Sylvestre 1

Élu dans la trentaine. Cet homme est très séduisant, grand, mince, aux cheveux et aux yeux noirs. Sa gestuelle est coulante et souple et, même s'il est atteint d'une malformation crânienne, ce défaut physique n'enlève rien à sa beauté charismatique.

Cet homme manipulateur, à l'esprit ludique, symbolise les forces du mal et de la tentation. Sylvestre est un grand écrivain. Il est également un des conseillers du maire tout en étant, pense-t-il, le véritable maître du village et le créateur du village des *Lions Célestes*.

{Sylvestre 1 est toujours vêtu de noir et de rouge. Il porte des pantalons, des redingotes, des noeuds papillons et des chemises de l'époque monarchique. Ses cheveux sont tenus dans les airs à l'aide de gel et il se couvre parfois la tête d'un chapeau haut de forme. Son maquillage est celui d'un corbeau teint en blanc.}

Lydia

Jeune femme au début de la vingtaine qui dégage beaucoup de charisme grâce à sa grande beauté .

Lydia est une élue du village des *Coqs Joyeux*. Elle est la fille adoptive du maire. Lydia folâtre et aime les arts. Elle est très ludique et elle est prête à tout pour contrer l'ennui. Elle est ravie de l'arrivée d'un étranger: Samuel De Sève.

Sous des allures de femme humaine et lucide, Lydia cache sa véritable personnalité: malsaine et sans scrupule. Elle est le côté noir de Sandrine.

{Lydia porte des vêtements simples et elle ne se départit jamais d'un pendentif garni d'un mandala. Elle possède une longue chevelure brune qu'elle coiffe et attache de façon sophistiquée, faisant référence à la couronne d'une reine. Son maquillage est celui d'une licorne aux yeux de scorpion. Ses grands yeux foncés sont maquillés avec excès.}

N.B. L'actrice qui joue le rôle de Lydia est celle qui interprète également celui de Sandrine De Bellefeuille. Sandrine est la compagne de Samuel De Sève, à Québec, tandis que Lydia sera l'amie du même homme, dans le village des *Coqs Joyeux*.

Samuel De Sève

Jeune homme à la fin de la vingtaine. Il est beau, grand et il possède une chevelure brune ainsi que de superbes yeux bruns. Il éprouve de la difficulté à assumer sa vocation d'artiste.

Cet homme anxieux n'a pas le courage d'accepter et d'affirmer ses valeurs humaines profondes. Il les combat, mais hésite à s'adapter aux valeurs dominantes (matérialisme, individualisme), qui lui sont tout de même séduisantes.

Il est sensible et intelligent, mais enchaîné par ses multiples contradictions qui le maintienne dans un état d'inactivité.

{Samuel est vêtu simplement: jeans, t-shirt, bottes de cow-boy usées. Il ne porte ni bijoux ni montres.}

Jérôme De Sève

Il s'agit d'un homme sensuel, de vingt-huit ans, au corps musclé et au sourire jovial. Il a un bureau d'avocats à Montréal.

Jérôme est le frère de Samuel et l'amant de Mathilde De Forets, ce qui ne l'empêche pas d'avoir d'autres partenaires sexuelles.

Il aime la vie et les multiples plaisirs qu'elle peut lui offrir. Dans ses relations interpersonnelles il est insouciant, ne s'intéresse qu'au meilleur des autres et il fuit les responsabilités et les attaches. Il peut tout de même être fort sympathique et généreux, en autant qu'il puisse assouvir ses besoins et ses désirs.

{Il s'habille avec des pantalons originaux et toujours avec des chemises de soie.}

Mathilde De Forets

Jeune femme au début de la vingtaine, sexy et provocante. Mathilde est un très beau mannequin moyennement grande, aux cheveux noirs et courts ainsi qu'au visage marqué par des traits irréguliers.

Mathilde profite de la vie sans se poser de questions. Elle aime surtout sa liberté, l'argent et la sexualité. Tout comme Jérôme De Sève, son amant, elle prend les êtres humains comme des objets susceptibles de répondre à ses besoins.

{Elle porte des vêtements des années soixante.}

Sandrine De Bellefeuille

Sandrine est une jeune femme au début de la vingtaine. Elle possède beaucoup de charme, ainsi qu'une beauté naturelle et profonde. À Québec, Sandrine est la copine de Samuel. Elle est le personnage le plus «lumineux», noble et digne.

{Elle porte des vêtements confortables et jolis. Contrairement à Lydia, ses cheveux sont détachés et elle se maquille très peu.}

Rachel 9

Élue d'environ huit ans. Elle est brune aux cheveux longs ébouriffés et aux yeux foncés. Elle a une allure un peu sauvageonne. Rachel ne parle jamais.

Rachel est laissée à elle-même et, tout au long de l'intrigue, elle fuit Jean 10, le marionnettiste pédophile.

{Elle porte une robe de toilette défraîchie et des sandales à talons hauts dans lesquels elle semble très inconfortable. Son maquillage est celui d'une panthère noire et d'un cygne blanc.}

Jean 10

Élu d'environ quarante-cinq ans. Cet homme est grand et gratifié de membres exagérément élancés. Il possède six doigts par main ainsi qu'une langue fine et longue qu'il agite parfois, tel un serpent.

Jean est un marionnettiste et un pédophile. Il est obsédé par Rachel qu'il poursuit sans cesse.

{Il est habillé comme un saltimbanque et son maquillage est celui d'un caméléon superposé à un serpent.}

Mélanie 5

Élue de trente ans. Elle est une très belle femme dont le corps parfait est coupé au couteau...de chirurgien. Elle possède une longue chevelure blonde/rousse qu'elle coiffe comme si elle était une fillette. Ses yeux sont d'un vert artificiel. Mélanie emploie un langage parfois poétique.

Ce personnage incarne certaines peurs temporelles normalement refoulées par un individu équilibré. Le culte du corps et de la jeunesse angoisse également cette jeune femme, à un moindre degré, cependant, que sa phobie du temps.

{Mélanie s'habille comme une fillette. Son maquillage est celui de barreaux dorés emprisonnant un ciel}

Tommy 6

Élu de quarante ans. Homme moyennement grand, gras, aux membres potelés, à la peau luisante et qui possède peu de cheveux. Il est l'unique juge du village des *Coqs Joyeux* et il est l'époux de Marly 2.

Tommy vit un moment de crise où il a l'intuition qu'il baigne dans un univers maléfique. Il est extrêmement perturbé et il se comporte de façon étrange.

{Il porte un pantalon et un veston rayés rouge et bleu. Il est affublé d'une chemise jaune et d'une bague de mariage massive en or factice. Son maquillage est celui d'un lynx orné de tentacules de pieuvre.}

Marly 2

Élue dans la vingtaine. Femme coquette sans être très belle. Il lui arrive parfois de déformer les mots ou, encore, d'en inventer.

Marly est une comédienne frustrée qui obtient toujours les seconds rôles. Elle est envieuse, jalouse et prête à toutes les bassesses pour réussir. Marly se laisse facilement éblouir par les hommes de pouvoir.

{Elle porte des vêtements très voyants qui lui laissent toujours à découvert un de ses seins bien «siliconisés». Elle est affublée d'accessoires éclatants. Son maquillage est celui d'une huitre à tête de dinde.}

Les Gardes

Hommes de tous âges dont le physique passe inaperçu.

Les gardes surveillent les membres du village. Ils se font discrets tout en étant présents partout et ils marchent de façon nonchalante. Ils sont aux ordres de Sylvestre 1 et de Vincent 4.

{Les gardes sont tous habillés d'un uniforme décontracté rouge vin. Leur maquillage est celui d'une tête d'aigle.}

Les chefs contrôleurs

Élus dans la trentaine. Hommes bien portants.

{Ils sont vêtus d'un habit de ville neutre. Ils portent chacun une moustache verte. Leur maquillage est celui d'un calmar.}

Paul 8

Élu de dix-huit ans. Beau jeune homme superficiel aux allures de mannequin.

Il est sans personnalité, peu intelligent ni subtil et il se laisse manipuler, tel un objet de luxe, par qui le veut bien. Paul désire ardemment Mélanie.

{Il porte des vêtements trop soignés et communs. Son maquillage est celui d'un paon à tête de souris.}

Pierre-Rudolf-Marc-Antoine 1

Élu dans la quarantaine. Homme plutôt petit, mince, aux cheveux blonds bouclés et aux yeux clairs.

Il est metteur en scène qui surestime son talent.

Pierre-Rudolf-Marc-Antoine est un alcoolique. Il est intolérant, impulsif et il manque d'écoute.

{Ses vêtements sont confectionnés de manière à refléter plusieurs styles vestimentaires. Son maquillage est celui d'une gueule d'autruche.}

Alexandre 3

Élu au début de la trentaine. Homme grand et de constitution moyenne. Il a les cheveux noirs en broussaille et les yeux clairs. Il possède une beauté sauvage et sa gestuelle contribue à lui donner une allure de fauve. Alexandre béguaie.

Ancien rebelle rabroué qui est maintenant très docile et démuné intellectuellement.

{Il porte une large chaîne en cuir autour du cou dont il ne se départit jamais. Ses vêtements ressemblent à ceux des collégiens américains. Son maquillage est celui d'un lion qui attaque une salamandre.}

Le chef de police

Élu dans la quarantaine. Homme robuste qui se tient bien droit. Il est dépourvu de poils, à l'exception de sa moustache verte admirablement taillée.

Il est un excellent exécutant qui n'a pas de jugement personnel. Il est très rationnel, objectif, et d'une propreté malade.

{Le chef de police porte un uniforme de prisonnier impeccable et son maquillage est celui d'un quadrillage.}

Jasmine 7

Élue de dix-huit ans. Elle a les cheveux noirs et longs ainsi que les yeux pâles. Elle peut ressembler autant à un ange qu'à une femme déçue.

Au début de l'intrigue, elle est subjuguée par une spiritualité fanatique puis, au contact de Sylvestre, elle devient prisonnière de ses instincts.

{Jasmine porte des vêtements moulants de couleur terre et des souliers plats. Son cou est serti d'un pendentif représentant un oeuf de serpent. Son maquillage est celui d'un phénix dont les plumes sont affublées d'écailles de serpent.}

Michèle 9

Élue de seize ans. Elle est grande, très mince et dépourvue de poitrine et de hanches. Son corps ressemble à celui d'un homme et ses cheveux foncés et courts accentuent cette ressemblance. Elle est d'une beauté majestueuse et inaccessible. Michèle semble toujours absente et la parole lui est refusée. Les seuls mots qu'elle prononce sont ceux d'un personnage qu'elle interprète dans une pièce de théâtre.

{Elle est vêtue de tissu très léger et sobre. Elle traîne constamment une photo d'elle-même à laquelle elle doit impérativement se conformer. Son maquillage est celui d'une guêpe prisonnière d'un aigle.}

Le maire

Élu dans la cinquantaine. Homme petit, rond et plutôt laid. Il ressemble à un bouffon de la commedia dell'arte. Le maire ne parle jamais à la première personne du singulier, mais toujours en utilisant le pronom personnel «on».

Cet homme est le maire puisque son image pitoyable plaît aux habitants. En fait, il est un jouet entre les mains de Sylvestre. En public, il exécute tout ce qu'on lui demande mais, en privé, il est tel un enfant qui doit assouvir immédiatement ses désirs les plus immoraux.

{Le maire est affublé d'une redingote rayée verticalement gris pâle et rose. Il porte un pantalon du même gris et une chemise jaune pâle. Ses cravates et ses souliers ressemblent à ceux d'un clown. Son maquillage est celui d'un toutou en forme de rat.}

Vincent 4

Élu dans le début de la trentaine. Homme moyennement grand et costaud aux yeux pétillants, au regard intelligent et aux cheveux rouges. Son visage est très expressif.

Vincent est le bras droit du maire mais, dans les faits, ce sont lui et Sylvestre qui gouvernent le village.

{Ses vêtements allient les couleurs brune, vert foncé et rouille orange. Son maquillage est celui d'un singe blanc dépourvu d'yeux et aux pattes anormalement grosses.}

Êtres de lumière (prologue)

Femme de lumière 1: Femme d'environ trente-cinq ans. Ses cheveux sont foncés et courts. Elle porte un uniforme de l'an 2500: costume moulant aux allures futuriste, blanc et doré. Elle possède le don de télépathie et quand elle utilise son don, ses yeux changent de couleur.

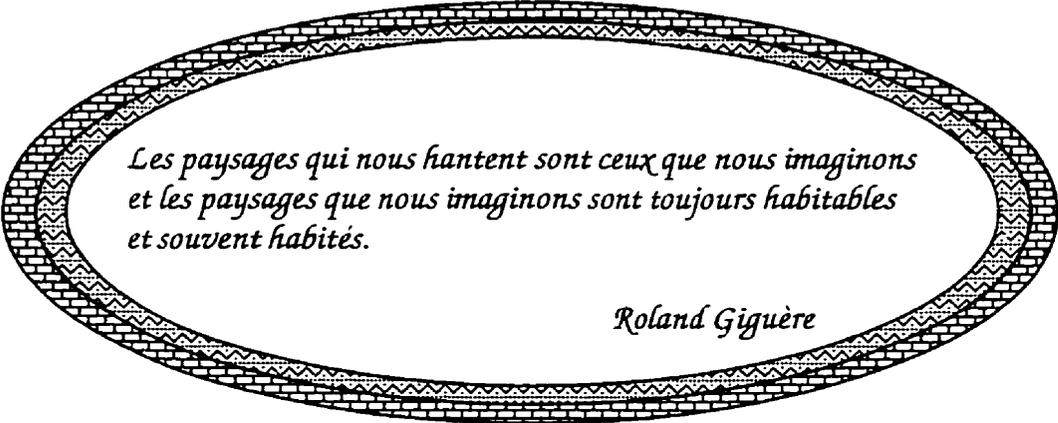
Jeune fille de lumière 2: Fillette de huit ans aux cheveux dorés. Elle porte un uniforme moulant de l'an 2500 de couleur dorée et bleutée. Par sa volonté, elle peut faire bouger les objets et quand elle utilise son don, elle lévite.

Homme de lumière 1: Homme de quarante ans aux cheveux bleus. Il porte le même uniforme de l'an 2500, vert pâle et doré. Il a le don de guérir des anomalies corporelles par télépathie. Quand il s'exécute, il ferme les yeux et touche d'une main son coeur.

Homme de lumière 2: Homme dans la trentaine aux cheveux argentés très courts. Il porte également l'uniforme moulant, doré et argenté. Il possède le don de se dématérialiser et de voyager dans l'espace en étant invisible



*DESCRIPTION DE L'ENVIRONNEMENT ET DU VILLAGE
DES COQS JOYEUX*



*Les paysages qui nous hantent sont ceux que nous imaginons
et les paysages que nous imaginons sont toujours habitables
et souvent habités.*

Roland Giguère

Description de l'environnement et du village des Coqs Joyeux

-voir dessin p. 31-

Affiche	25
Centrale de police	29
Cimetière des élus (es)	29
Cimetière des ouvriers et des serviteurs	28
Configuration générale du village	25
Déchets	28
École des élus (es)	29
École des serviteurs	27
Écoles des ouvriers	27
Édifice de la culture	26
Église	28
Horloge	30
Hôtel	26
Hôtel de ville	29
Immeuble à logements des serviteurs	28
Immeuble à logements des ouvriers	28
Immeuble commercial 1	26
Immeuble commercial 2	27
Joyau (le)	30
Résidence de Lydia	26
Résidence de Sylvestre	25
Résidence des élus (es)	25
Résidence des gardes	29
Résidence du chef de police	29
Résidence du maire	29
Restaurant bar-spectacle le <i>Solstice</i>	27
Salon funéraire des élus (es)	28
Salon funéraire des serviteurs et des ouvriers	28
Usine des ouvriers	28

Description de l'environnement et du village de Coqs Joyeux

-Voir dessin p.31-

Configuration générale de l'environnement du village

Tout d'abord, trois des frontières du village sont entourées de champs alors que la quatrième s'ouvre sur la mer. Plus nous nous approchons du village et plus les champs sont ravagés et stériles. Les champs A et B sont importants. Sur le champ A sont plantés des armements, enracinés à l'intérieur de la terre comme des plantes. Sur le champ B trône un énorme amas de déchets. Le sol du centre du village, à l'exception du parterre spécifique au joyau, est recouvert d'un tapis qui imite le gazon.

Affiche

À l'entrée principale du village nous remarquons une affiche imposante. Celle-ci annonce «Bienvenue dans le village des *Coqs Joyeux*». Le cadre de l'affiche est couvert de néons tandis que le corps d'une superbe femme occupe la majeure partie du panneau. La diva est nue sous des colliers de diamants et d'or qui, dans un mouvement de pudeur, recouvrent les parties de son corps les plus intimes. Un dernier bijou, dont le pendentif est composé d'un homme qui lutte à mains nues avec le soleil, embellit son cou élancé et gracieux. Ses cheveux sont entremêlés de plumes de coqs.

Résidence des élus (es)

Maisons qui arborent des façades peintes de couleurs vives et souvent criardes. Chaque bâtisse est construite à partir de matériaux recyclés qui sont fabriqués de façon à reproduire des styles de diverses époques. Le tout donne un aspect hétéroclite et lugubre. La structure de ces maisons, ainsi que celle de tous les autres immeubles du village, est en décomposition.

Résidence de Sylvestre 1

Située à l'entrée du village, la maison de Sylvestre est la plus étroite de toute et elle surplombe ses rivales. Elle est peinte en rouge et noir et elle est parsemée de dessins aux courbes sinueuses. Ces dessins représentent des symboles, des personnages et des situations bibliques et mythologiques. Les pièces intérieures sont grandes. On y retrouve de nombreuses bibliothèques remplies de livres ainsi que des

toiles mettant en scène des êtres humains aux prises avec les dieux et les forces du mal.

Résidence de Lydia

L'intérieur est semblable à celui de Sylvestre 1. La décoration et les meubles sont plus féminins et de couleurs plus pâles. On retrouve un tableau de James Ensor, *Gestes de Nymphes*. De nombreuses toiles garnissent les murs. Elles représentent toutes un arbre à l'envers dont les racines s'élèvent au ciel et le feuillage s'incruste dans le sol.

Immeuble commercial 1

La façade de cet immeuble est en relief puisqu'on y a sculpté des mannequins qui représentent des corps humains. Les mélanges de couleurs pâles donnent une impression de cendre et de poussière. La vitrine de cet immeuble commercial est semblable à celle des plus grandes boutiques internationales.

Hôtel

L'hôtel ressemble à une petite maison hantée. Un léger voile noir masque, tel un rideau diaphane, la façade entière. La pièce d'entrée de l'hôtel, flanquée du bureau de réception et d'un vaste salon, est encombrée de meubles et d'accessoires morbides. Un lustre massif, garni de figurines de cuivre en forme de coq, surplombe la pièce faussement luxueuse et de mauvais goût. On y retrouve quelques tableaux d'art moderne tel *Adam* de Barnett Newman et *Personnage XX* de Jean Dubuffet.

La chambre de Samuel est petite, sombre et très propre. Les murs sont craquelés et garnis de toiles effrayantes inspirées de la bande dessinée. Les rideaux sont parsemés de petits coqs et l'unique fenêtre donne sur le centre du village.

Édifice de la culture

En rupture avec l'architecture ambiante, cet édifice est construit avec un nombre restreint de matériaux et il possède un style unique soit, le moderne. Il a la forme d'un hexagone et il est recouvert de miroirs découpés en carrés et teintés en rose. L'édifice de la culture abrite le musée qui n'est qu'une immense pièce dans laquelle nous retrouvons une toile monochrome bleue. La salle cinéma/théâtre, quant à elle, est de grandeur moyenne. Des rideaux fabriqués avec du papier journal encadrent la scène en bois. Les sièges réservés aux spectateurs sont rapiécés avec

des tissus. Les murs sont peints de figurines mythologiques qui font illusion. Quand on s'approche d'un dessin, celui-ci se transforme en un autre dessin. Le plafond est peint de façon à représenter des nuages entremêlés de racines d'arbres.

Restaurant bar-spectacle le Solstice

La façade de cet immeuble ressemble à une gueule, un gouffre gluant et luisant. Près de la porte, une sculpture soutient un coq naturalisé. À l'exception du sous-sol, l'édifice possède un seul étage constitué d'une vaste pièce divisée en trois parties inégales. Au fond, de gauche à droite, nous retrouvons la cuisine cachée des clients et les salles de bain. La seconde partie, à droite en entrant par la porte principale, sert de salle à manger et de salle de spectacle. Des tables longent les minuscules fenêtres tandis que d'autres entourent la scène en forme de demi-lune. La section avant est décorée de tableaux de couleurs vives qui figurent, de façon parfois sadique, de la nourriture ou des plats gourmets. Ces murs sont jonchés de panneaux publicitaires électroniques. La section à proximité de la scène se veut ultra luxueuse: tissus de velours, esthétique très «glamour». Malgré la surabondance d'accessoires fastueux (toc), le tout verse dans le ridicule. Le sous-sol aménagé est composé d'une très grande pièce. En pénétrant dans ce lieu sombre, malgré un système d'éclairage de discothèque, on a l'impression de glisser à l'intérieur d'un ventre chaud et étouffant.

Immeuble commercial 2

Cet édifice est construit en forme d'obélisque. Les matériaux utilisés ressemblent à des os d'humains. Il abrite des institutions financières et des compagnies d'assurances.

École des serviteurs

Il s'agit d'une petite école rectangulaire et pourvue d'un seul étage. Les fenêtres sont étroites et la bâtisse est peinte en gris avec quelques touches de jaune.

École des ouvriers

Cette école est semblable à celle des serviteurs. Une différence cependant: elle est peinte uniquement de gris. La cour extérieure de ces deux écoles est plutôt réduite et garnie d'un minimum de jeux.

Déchets

Imposante montagne de déchets parfois voilée par une nuée d'oiseaux rapaces.

Usine des ouvriers

Nous apercevons uniquement la fumée qui s'échappe de deux tours grises.

Immeuble à logements des serviteurs

Bâtisse carrée de cinq étages peinte en gris pâle. Le cadrage des petites fenêtres est jaune.

Immeuble à logements des ouvriers

Bâtisse semblable à celle des serviteurs à l'exception de la couleur. Ici encore le gris pâle est seul maître.

Cimetière des ouvriers et des serviteurs

Face à la mer, ce cimetière est situé sur un terrain rachitique et déserté par toutes formes d'arbres.

Salon funéraire des ouvriers et des serviteurs

Bâtiment rectangulaire à un étage peint en gris et en jaune. Des plantes grimpantes et desséchées recouvrent les murs.

Église

L'architecture de l'église assimile celles privilégiées par les mouvements religieux les plus importants. Le rouge en est la couleur dominante. Cette bâtisse imposante baigne dans un décor naturel lugubre et inquiétant.

Salon funéraire des élus

Ce salon funéraire ressemble à un immense tombeau aux couleurs qui se fondent à celles de la nature. Il est serti d'ornements dorés et il est envahi par des plantes grimpantes luxuriantes.

Cimetière des élus

Ce cimetière est parsemé de pierres tombales faites en métal ou en fer. Sur le terrain trônent quelques gros arbres ainsi qu'un banc public.

École des élus

Genre de château moderne austère aux couleurs vives. La vaste cour extérieure est encombrée d'une quantité impressionnante de jeux.

Résidence du maire

La résidence du maire est la plus vaste du village, mais la moins élevée. Elle est peinte en rose et jaune pâle. Des lignes de couleur gris pâle tissent les murs, telle une toile d'araignée. La résidence peut ressembler à une maison de poupée. Elle possède une seule fenêtre, très grande et habillée d'un tissu de velours noir pareil à celui d'un théâtre. Une sculpture imposante, représentant un superbe coq, trône à la gauche de l'entrée principale. Les yeux de l'oiseau tombent constamment sur le sol. Un garde est désigné pour ramasser et remettre les yeux à leur point d'origine.

Centrale de police

Édifice austère construit avec des matériaux qui rappellent les blocs Légo.

Hôtel de ville

Édifice presque en décomposition. Il est peint en rouge, jaune et bleu et sa façade ressemble à un échiquier. À l'entrée, on retrouve une sculpture représentant un homme à tête de coq qui lutte avec le soleil et un serpent.

Résidence des gardes

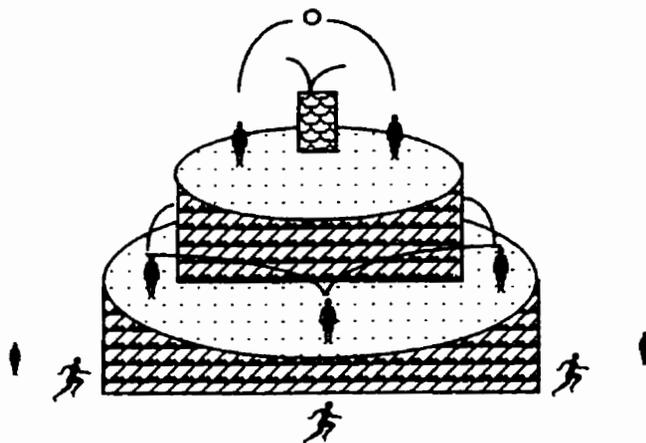
À première vue, cette résidence semble très accueillante. Quand on la regarde de plus près, cependant, on y découvre des nids de vipères et des trappes à rats.

Résidence du chef de police

Cette bâtisse blanche est d'une propreté exemplaire. Sa façade brille tel un miroir. On n'y aperçoit aucune fenêtre et, à l'entrée, on remarque une cage à poules à l'intérieur de laquelle grouillent des formes humaines dont on ne peut définir la nature exacte.

Le joyau

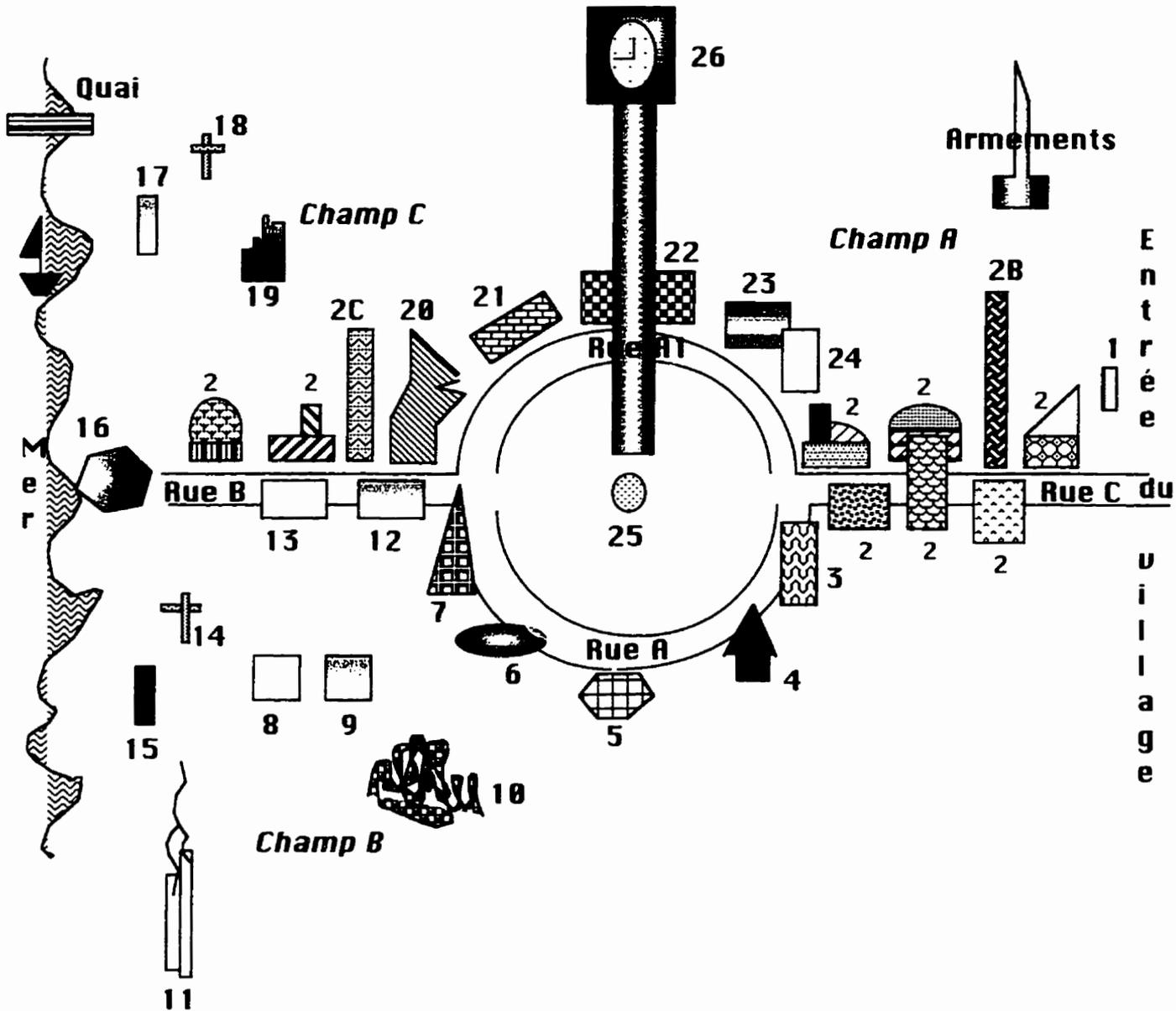
Le joyau est une sculpture confectionnée à partir de matériaux naturels, autour desquels gravitent continuellement les mêmes êtres humains. Le joyau est érigé sur la terre ferme. À sa base, trois hommes et trois femmes nues circulent rapidement autour de deux estrades de pierres superposées. Sur la première estrade ronde, quatre hommes nus et immobiles font jaillir de leur bouche un jet de sang. L'homme #1 projette un filet de sang dans la bouche de l'homme #2 et ainsi de suite. La deuxième estrade est également de forme ronde. Elle soutient une petite fontaine ainsi qu'un homme laid, nu et petit, et une superbe femme nue, qui tiennent une position fixe, un en face de l'autre. Ils ont chacun le bras droit levé et seule leur main droite bouge, de façon à ce qu'ils puissent s'échanger un petit globe doré. Au niveau du sol, deux hommes sont agenouillés, chacun à une des extrémités de la structure. Ils fixent du regard le joyau. Nul ne peut circuler au travers de cette structure puisqu'elle est protégée par un champ magnétique.



L'horloge

Cette horloge géante semble irréaliste tellement elle est imposante. Le cadran est tout en haut de la structure qui semble indestructible.

Dessin du village des Coqs Joyeux



- | | | |
|--------------------------------------|--|-------------------------|
| 1. Affiche | 10. Déchets | 19. École des élus |
| 2. Immeuble des élus | 11. Usine des ouvriers | 20. Résidence maire |
| 2B. Résidence de Sylvestre | 12. Immeuble des serviteurs | 21. Centrale de police |
| 2C. Résidence de Lydia | 13. Immeuble des ouvriers | 22. Hôtel de ville |
| 3. Immeuble commercial 1 | 14. Cimetière des serviteurs et des ouvriers | 23. Résidence gardes |
| 4. Hôtel | 15. Salon funéraire des serviteurs et ouvriers | 24. Rés. chef de police |
| 5. Édifice de la culture | 16. Église | 25. Le joyau |
| 6. Restaurant bar le <i>Solstice</i> | 17. Salon funéraire des élus | 26. L'horloge |
| 7. Immeuble commercial 2 | 18. Cimetière des élus | |
| 8. École des serviteurs | | |
| 9. École des ouvriers | | |

SCÉNARIO
Les Coqs Joyeux

PROLOGUE

(générique)

1. Extérieur, aube. Désert

On entend le souffle irrégulier du vent, parfois violent, parfois doux et subtil. À l'horizon, la silhouette élancée de Sylvestre se dessine. L'homme aux cheveux noirs marche péniblement et semble écrasé par l'immensité du paysage. Le soleil envahit l'espace. Sylvestre paraît amorti par les rayons ardents de l'astre tout-puissant. Son corps est trempé par la sueur. Un corbeau, blessé, vole dans le ciel d'un bleu irréel. Soudainement, l'oiseau croasse de façon stridente. Sylvestre se retourne et aperçoit le corbeau chuter et s'abattre contre le sable, mort. De loin, l'homme légèrement troublé regarde l'oiseau d'un air effaré. Il voit alors un mirage: le corbeau se métamorphose en une magnifique jeune femme aux cheveux longs, bruns, et d'une beauté charismatique et naturelle: Sandrine. Elle apparaît telle une sculpture représentant une divinité. Les pieds de Sandrine se détachent du sol et elle semble prête à prendre son envol. Elle demeure figée dans cette position.

Sylvestre, abasourdi, laisse tomber ses vêtements. Malgré la fatigue, il cherche à prendre la fuite. Il fait quelques pas rapides puis il se heurte à un homme lumière qui a le don d'apparaître et de disparaître à sa guise. Sylvestre change de direction. Il s'arrête brusquement quand il aperçoit une femme lumière qui, par télépathie, lui souffle à l'esprit:

Femme lumière 1

Ta légèreté a mal à l'âme

Tes ailes avalées se désintègrent à l'intérieur d'une chair visqueuse

Lâcheté et peur; reptiles sanguins...

L'homme pivote maladroitement sur lui-même et aperçoit maintenant une jeune fille lumière qui manipule des yeux un petit globe doré qu'elle fait tourner de façon circulaire et sous différents angles. Le globe envahit l'espace puis est substitué par le regard d'un autre homme lumière. Celui-ci, par la pensée, guérit les quelques ecchymoses que Sylvestre a sur la peau. Ce dernier tente toujours de fuir, mais il est constamment confronté aux apparitions des êtres de lumière. Le mouvement des protagonistes obéit à une chorégraphie rythmée qui met en relief la situation précaire de Sylvestre. Quelques alouettes volent au-dessus de la mêlée.

Elles envahissent progressivement le paysage et semblent attaquer Sylvestre qui se débat violemment.

On entend un bruit sourd pareil à celui qui provient des profondeurs de la mer ainsi que celui de poissons imposants qui se dévorent. Le soleil, magistral, ne témoigne d'aucune pitié à l'égard de l'homme exaspéré. Dans un dernier effort, Sylvestre tente de rejoindre Sandrine afin de réduire en poussière cette statue humaine à l'aide d'un poignard. Quand il arrive pour éventrer Sandrine, elle se volatilise, tout comme les êtres de lumière et les oiseaux. Sylvestre tombe à genoux, penche la tête et aperçoit le corbeau mort ravagé par des insectes. Désespéré, il est secoué par un rire nerveux puis il jette un regard de défi au soleil et s'apprête à manger le corbeau répugnant. Le bruit de la mer et des poissons, qui avait atteint son paroxysme, devient imperceptible. On entend uniquement le vent.

2. Extérieur, aube. Désert

Le sable doré tournoie légèrement sous la caresse du vent. Des gouttes de sang tombent sur le sable fin. Le liquide s'accumule et devient une flaque d'eau très claire dans laquelle on aperçoit le reflet du visage de Sylvestre. Celui-ci a les traits tirés, sa peau sèche brûle au soleil et de ses lèvres gercées s'écoule un filet de sang.

On entend des bruits de pas. Sylvestre se retourne à demi. Le bas des jambes de Samuel De Sève, grand brun aux cheveux ébouriffés, s'immobilisent. Le petit globe doré roule à ses pieds. Sous le regard perçant de Sylvestre, Samuel, de dos, se penche lentement pour ramasser le globe. Il feint de le tendre à Sylvestre, mais il se ravise et le lance très haut dans les airs. Sylvestre se lève brusquement et les deux hommes tendent les bras au ciel. Le globe vole haut dans les airs puis amorce sa descente tandis que quatre avant-bras cherchent à s'en emparer.

On entend jacasser des coqs et des poules tandis que seul le mouvement du globe est visible. Quand le piaillage des volailles fait place au cri strident d'un coq qui se fait décapiter, la tête de cet animal vient remplacer le globe, en empruntant le même mouvement. On aperçoit donc la tête du coq alors que la loi de la gravitation l'oblige, tel le globe précédemment, à amorcer sa descente.

FIN DU PROLOGUE
(fin du générique)

3. Extérieur, jour. Campagne

La tête du coq percute violemment le sol. Des volailles poussent des cris. La main d'un fermier s'empare brusquement d'une poule qu'il dépose et tient fermement sur une bûche. À l'aide d'une hache, l'homme décapite l'animal. La tête de poule vole haut dans les airs et vient s'écraser sur la terre ferme. Au même moment, à l'arrière-plan, Samuel se lève brusquement, réveillé par le cri déchirant de la bête. Il est debout dans les hautes herbes jaunes d'un vaste champ. On s'approche de Samuel avec précaution, ne sachant quel angle privilégier. Les cheveux ébouriffés, Samuel ramasse un livre, un chevalet munit d'une toile blanche, ainsi qu'un petit coffret bondé de matériel de peinture. Il se dirige vers une route de campagne qui éventre l'immense champ.

4. Extérieur, jour. Campagne, route

On voit le haut du corps de Samuel et, derrière lui, une partie d'une route de campagne et le champ en bordure. Il marche à reculons tout en sifflant. Son visage paisible envahit l'espace. Quelques gouttelettes de sueurs perlent sur son front. Son regard sillonne la route de campagne. Samuel constate l'absence de voiture (s), se retourne et fait quelques pas. Ses doigts impatients caressent la couverture de son livre. Le titre de l'ouvrage apparaît clairement: *Comment vaincre vos principes et votre esprit moraliste; en trente jours, devenez ouvert d'esprit et enfin débarrassé de votre bon sens*. Samuel se retourne de nouveau, regarde la route déserte, puis jette un coup d'oeil à l'astre tortionnaire. Amorti par une chaleur suffocante, il décide de s'asseoir sur l'herbe sauvage qui jalonne la chaussée brûlante. Samuel cesse de siffler et commence à lire. Sa main tourne une des pages du volume. On aperçoit alors une photo de la statue de la liberté. Le visage de l'imposante sculpture envahit l'espace.

5. Extérieur, fin de journée. Désert, (insert d'un plan symbolique)

On voit le visage de la statue de la liberté qui apparaît à l'intérieur du livre de Samuel, tout en entendant des voix qui s'interrogent et se répondent dans des langues inventées et incompréhensibles. Plus on s'éloigne du visage de la statue, plus on constate qu'il s'agit d'une énorme sculpture soutenue par une trentaine d'hommes et de femmes de différentes classes sociales. Ils sont tous exténués. Ils marchent péniblement dans le désert, sous un ciel orangé et bleuté. Un énorme fouet s'abat près d'eux, sur le sable. Le sable fouetté monte et envahit l'espace. Le

bruit d'une chute s'intensifie alors que le sable se métamorphose en eau qui tourbillonne avec force.

6. Extérieur, jour. Campagne

Nous apercevons toujours l'eau tumultueuse. On s'en éloigne pour découvrir Jérôme, homme sensuel aux yeux clairs et Mathilde, jeune femme sexy aux cheveux courts et noirs. L'homme, uniquement vêtu d'une chemise détachée, se tient debout sur une plate-forme rocheuse. Il tient entre ses bras la femme nue dont les jambes s'agrippent à sa taille. Les vapeurs d'eau se joignent aux étreintes des amants alors que Mathilde, la tête arquée et le visage souriant, contemple le ciel qui envahit l'espace. Le bruit de l'eau s'estompe au profit du bruit d'un moteur d'avion, tandis que le ciel, vu par Mathilde, semble tourner sur lui-même.

7. Extérieur, jour. Campagne

On ne voit que le ciel. Le bruit du moteur d'avion s'interrompt. Un minuscule point noir fait irruption et amorce une chute. Rapidement, il devient de plus en plus volumineux jusqu'à ce que la silhouette d'un homme soit perceptible. Dès cet instant, un parachute s'ouvre et Jérôme, en pleine extase, laisse échapper un cri de joie.

8. Extérieur, jour. Campagne, petit aéroport

Mathilde, en habit de parachutiste, ramasse sa voile qui traîne sur l'herbe. Souriante, elle lève les yeux et observe la descente de Jérôme. Un homme, qui tient son parachute dans ses mains, passe derrière Mathilde. Celle-ci se retourne et leurs regards se croisent.

Homme (joyeux)

C'était mon premier saut...comme sensation c'est, indescriptible!

Mathilde (rires)

Génial, hein! On se sent invulnérable...

Mathilde suit l'homme joyeux et les deux se dirigent vers la terrasse d'un restaurant, près d'un petit aéroport.

Homme (il crie et lève les bras)

C'est extraordinaire! (rires)

9. Extérieur, jour. Campagne, route

Samuel est étendu sur l'herbe qui borde la chaussée. Il dort. On entend faiblement une musique sourde et inquiétante dont le grondement s'intensifie progressivement. Les couleurs du ciel et les mouvements des nuages sont irréels. À l'horizon, quelques personnages du village des *Coqs Joyeux* (Vincent 4, Tommy 6, Marly 2, Jean 10 et Rachel 9), dont le maquillage est accentué, marchent sur la route en direction de Samuel.

10. Extérieur, jour. Campagne, montagne

On entend, en voix off et par-dessus la musique sourde, Sandrine qui récite un poème. Pendant ce temps, on voit un paysage grandiose et austère tout à la fois, baigné par les rayons ardents d'un soleil surréaliste. On distingue, perchée au sommet d'une très haute montagne, un corps humain, qui tente de se débarrasser d'une seconde peau. Celle-ci lui donne l'apparence d'une marionnette grotesque.

Sandrine (voix off)

Je t'aime la vie
Et je veux me gorger, me saouler, m'imprégner,
non...m'enivrer de toi
Jusqu'à me déverser de toi...

11. Extérieur, jour. Campagne, route

On entend la suite du poème tandis que les personnages du village des *Coqs joyeux*, plus nombreux (environ une vingtaine), se rapprochent de Samuel. Ils arrivent maintenant de toutes les directions.

Sandrine (voix off)

..dans un ultime spasme de plénitude
Offre-moi ton corps, ma seule amante,
que je l'effleure, le lèche, le laboure...

12. Extérieur, jour. Campagne, montagne

Pendant qu'on entend la fin du poème, le corps humain, petit au milieu de l'insondable paysage, se tortille toujours afin de s'extraire de la peau artificielle qui l'étouffe. On s'approche lentement de la forme humaine, puis très rapidement on se colle au curieux visage de marionnette qui semble près d'éclater. Quand une partie de la tête commence à émerger, alors que la musique est très intense, un chacal s'élançe sur le corps incongru.

Sandrine (voix off)

...avant que ta voix étouffée de mutisme
me rappelle à ta bouche, gouffre.

13. Extérieur, jour. Campagne, route

Dans le prolongement du mouvement du chacal, on aperçoit, une fraction de seconde, les personnages du village des *Coqs joyeux* qui touchent presque le corps de Samuel. De façon simultanée, Samuel sursaute, les personnages disparaissent, le paysage redevient normal et la musique intense s'estompe au profit des bruits produits par le crissement des pneus d'une automobile qui s'immobilise brusquement, hors champ. On voit alors Mathilde, assise sur le siège avant d'une décapotable. Ses jambes reposent sur la portière. Jérôme est au volant de la voiture. La jeune femme sourit à Samuel.

Mathilde (à Samuel)

Salut mon ange! Si tu vas en enfer, on peut t'embarquer...

Samuel et Jérôme se regardent intensivement.

Samuel

Jérôme?!

Jérôme

Samuel! (cris des deux hommes)

Embarque!

Samuel saute à l'arrière de la voiture et les deux hommes se font l'accolade.

Jérôme

Ça fait un bail...combien d'années?

Samuel

Au moins dix ans!...

Jérôme

T'as toujours l'air aussi paumé! (rires) Mathilde, je te présente mon frère, Samuel. Samuel, Mathilde.

Mathilde

Salut!

Samuel

Enchanté!

Les deux hommes se regardent, joyeux et un peu mal à l'aise.

Jérôme

Ben mon vieux, si j'm'attendais à ça!...

14. Extérieur, fin de journée. Campagne, un peu plus loin sur la route

Dans un champ en bordure d'une route de campagne, une fillette, derrière une clôture de fer barbelé, tient dans ses bras un chat qui contraint un oiseau à demeurer dans sa gueule. Un coup de vent relève la robe de la fillette dépourvue de sous-vêtements. Elle offre des cuisses tachées de sang. Tandis qu'on entend le bruit du moteur de la décapotable, les grands yeux de l'enfant envahissent l'espace. À l'intérieur de ses immenses yeux, des flammes violentes s'agitent. La voiture laisse derrière elle la fillette et on voit ensuite les comparses, cheveux au vent.

Samuel

Qu'est-c'que t'as fait pendant toutes ces années?

Jérôme

J'ai étudié pour devenir avocat, dans l'criminel. J'ai mon bureau à

Montréal. Ensuite, j'me suis marié, sur un coup d'tête, j'me suis divorcé, avant d'me la faire arracher! (en parlant de sa tête -rires)
J'ai toujours voyagé, je m'suis jamais ennuyé. J'ai tout c'que j'veux, j'fais tout c'que j'veux.

Samuel

Tu vis à 100% quoi!

Jérôme

J'pourrais pas faire autrement... Et toi, qu'est-c'que t'es devenu?

Mathilde

Ça s'voit tout d'suite, y'a une vraie tête d'artiste!

Jérôme

Donc j'm'étais pas trompé, t'es toujours dans la merde!

Samuel

Depuis deux ans c'est pire: j'suis à court d'inspiration! J'n'ai pas créé une seule toile. Vous vous rendez compte! Ça m'donne le vertige...

Jérôme

Changement d'propos, comment vont nos parents? Ça fait tellement longtemps que j'les ai vus...

Samuel (son visage s'est assombri)

Jérôme, nos parents sont décédés il y a cinq ans. Quand j'ai appris leur mort, j'ai tenté d'te rejoindre, mais comme tu demeurais introuvable, j'ai arrêté d'essayer.

Jérôme (silence)

Comment ils sont morts?

Samuel (*il se passe la main dans les cheveux*)

D'une façon bien étrange...Tu sais, moi aussi j'les voyais presque plus, alors c'est Julie qui m'a tout raconté. Tu t'souviens d'elle?

Jérôme

Et comment! Elle a été ma première blonde...

15. Extérieur, jour. Ville, résidence familiale

Pendant que Samuel raconte en voix off la mort de son père, on aperçoit le vieil homme, dans une cour intérieure formée par la disposition d'immeubles en béton. Le père broute quelques feuilles provenant de l'unique arbre de la cour. Celle-ci est dépourvue d'autre végétation. Le père marche péniblement vers un amas de déchets bien rangés, dans des sacs verts et des bacs à recyclage. Il ingurgite des déchets puis il offre enfin son visage anonyme, d'une blancheur grisâtre, sans traits, sans yeux.

Samuel (*voix off*)

C'est à peine croyable. Il semblerait qu'un jour, sans raison apparente, papa s'est mis à manger toutes les feuilles des arbres du jardin. Tu t'rends compte! J'sais pas c'qui a pu s'passer dans sa tête, mais en tout cas, il a continué à régresser puis a avoir des drôles de comportements. Enfin, il est mort empoisonné, à cause des feuilles.

16. Extérieur, jour. Ville, résidence familiale

Puis Samuel raconte en voix off la mort de sa mère pendant qu'on voit un rat qui renifle l'oreille du père étendu, mort au centre de la cour intérieure. Des hommes, femmes et enfants décorent la cour. Ils sont plantés dans le sol, immobiles, tels des poteaux. La mère fébrile s'approche derrière le rat. Elle réussit à le saisir. Elle est contente comme une enfant puis elle se dirige rapidement à l'intérieur d'un des immeubles, le rat en main.

Samuel (*voix off*)

C'qui est arrivé à maman est incompréhensible. Sans que personne s'en aperçoive, elle a commencé à pourchasser et à encager des rats.

17. Intérieur, jour. Ville, résidence familiale

Pendant que Samuel continue de raconter la mort de sa mère en voix off, on voit la vieille femme dans une cuisine aux couleurs vives et remplie de cages contenant des rats. Elle ouvre une cage et en retire une des bêtes. Elle ouvre ensuite la porte d'un four démesurément gros. Ce dernier est bondé de rats encore vivants. La mère se fait alors attaquer par les bêtes prises de panique.

Samuel (voix off)

Un matin, il semblerait qu'elle a tenté d'les tuer en les faisant brûler dans un four. Elle aurait perdu l'contrôle...

18. Extérieur, fin de journée. Autoroute

Le regard de Samuel est ténébreux, ses cheveux volent au vent.

Mathilde (à Jérôme, désinvolte)

Tu m'avais pas dit qu'tes parents étaient timbrés!

Samuel

Ils étaient tout à fait normaux. J'sais pas c'qui c'est passé, j'sais pas comment on peut en arriver là... c'est peut-être la solitude, le manque d'amour qui conduit à la dégénérescence, l'abâtardissement, la démence...

Jérôme (en souriant de l'exubérance de son frère)

Bon, ça va! Ils sont morts, il fallait bien qu'ça arrive un jour.

Samuel (sur un ton neutre, sans colère)

J'avais oublié... pour toi, ça t'est indifférent.

Jérôme

Eh! J'suis pas pour m'inventer des sentiments qu'j'ai pas...

Samuel (court silence)

T'as raison. De toute façon j'suis comme toi. Sauf que moi, j'me sens coupable. Adios la liberté quand on flirte avec la culpabilité!

Pourtant j'peux plus supporter d'être incapable d'éprouver le moindre sentiment profond, sincère, durable. J'ai rien ressenti à la mort de nos parents et ça, ça m'rend dingue.

Mathilde

Hou! Monsieur fait dans l'dramatique...

Samuel (ludique)

Essayons l'réalisme. Et si c'était les personnages du merveilleux monde des images qui sont en train d'nous sucer jusqu'à l'âme, hein! Insidieusement et progressivement ils intervertissent les rôles... une fois la «vampirisation» terminée on s'retrouve, nous, pauvres humains déshumanisés, par exemple, dans un magazine porno, en train d'baiser éternellement une greluce aux seins gonflés comme des montgolfières!... (rires)

Jérôme

Évolution oblige...les gens heureux sont ceux qui savent s'adapter, c'est bien connu.

Samuel

Et s'adapter à n'plus aimé ça semble presque naturel...

Mathilde

On met un peu d'musique?

Jérôme

Bonne idée!

Mathilde ouvre la radio. On entend une chanson ayant pour titre *Pour une poignée de sexe*¹, tandis que la voiture file à l'horizon, prête à prendre d'assaut la ville de Québec dont on aperçoit les lumières telles des substituts d'étoiles.

1. Voir annexe A, p. 208

19. Studio. (insert d'un plan symbolique)

La caméra fonce sur des corbeaux et des colombes et pénètre ainsi à l'intérieur de la couche épaisse formée par les nombreux oiseaux. Ceux-ci deviennent flous jusqu'à n'être qu'un amalgame de couleurs noires et blanches qui, de façon plus ou moins abstraite, représente le visage d'un homme angoissé, figé dans un magma de glaise grise. Cette image se pulvérise et fait place au corps de Samuel, suspendu dans un vide sombre, en équilibre sur un fil invisible. Des mouches carnivores apparaissent comme de la pluie. Samuel exécute des gestes maladroits afin d'éloigner les insectes. Un petit globe doré se meut rapidement, de façon circulaire, autour de Samuel. Celui-ci perd l'équilibre et amorce une chute vertigineuse vers un filet lumineux qui prend sporadiquement la forme d'une gueule ensanglantée. On entend un air de Schubert, Quartet #15 (1-allegro molto moderato).

20. Extérieur, soir. Ville de Québec, restaurant

La bouche ouverte de Jérôme engouffre un morceau de viande, piqué par une fourchette en or. bercé par l'air de Schubert, Jérôme, Samuel et Mathilde, sont assis à une table d'une terrasse d'un restaurant luxueux. Ils dégustent un mets de qualité. Pendant que Jérôme finit de raconter une anecdote en voix off, un des ustensiles en or de Samuel tombe à ses pieds. On remarque alors les souliers usés de Samuel. Celui-ci se penche pour ramasser l'objet et en profite pour observer les lieux: le plancher en marbre, la main d'un homme dont un des doigts est paré d'une bague onéreuse, ainsi qu'une autre main, féminine cette fois-ci, qui manipule une petite boîte en or travaillée et en extirpe un cure-dent.

Jérôme (voix off)

Quand le juge a prononcé le verdict de non-culpabilité, j'me suis senti tellement...puissant! J'étais en pleine extase! Je t'assure Samuel, c'était un coup de maître et sûrement la cause la plus importante que j'ai gagnée.

Mathilde (à Samuel)

Ton frère est l'plus futé des avocats que j'connaisse.

Samuel (à Jérôme, distraitement)

Mais ton client, il était coupable...

Alors que Jérôme répond à son frère, celui-ci commence par le regarder dans les yeux puis, tout en lui prêtant une oreille distraite, il continue à observer les lieux et les clients. Son regard se pose d'abord sur la nuque d'une femme élégante, puis sur le mouchoir d'un tissu somptueux qui déborde de la pochette du veston de marque réputé que porte l'homme qui accompagne la femme distinguée. Samuel remarque un collier en diamants qui orne le cou dodu d'une autre femme. Il s'attarde ensuite sur la bavette en pure soie d'une fillette, ainsi que sur la bouche voluptueuse et peinte en rouge vif de la mère de l'enfant. Un homme, assis entre la femme et la jeune fille, caresse discrètement les cuisses menues de la fillette. On voit alors le visage songeur de Samuel. Il se passe la main sur le front.

Jérôme (voix off)

Pour trois cent mille dollars on s'en fout! J'ai pas envie de passer ma vie à vivre comme un minable, sous terre à crever d'faim sans jamais voir le soleil. Parc'que le soleil c'est celui qu'on voit, celui juché dans l'ciel et pas ailleurs. Connerie! Moi j'accepterai jamais d'sacrifier ma liberté au nom de quoi? De l'absurdité d'la vie? Non, y'a plus rien qui nous oblige à quoi qu'ce soit. (il prend une tranche de citron) Et puis, qu'est-ce qu'on peut extraire d'un citron? Du jus de citron, pas du champagne. Puis contre ça, on aura beau dire et faire n'importe quoi, on peut rien n'y changer... Samuel! Tu m'écoutes?

Samuel (revenant à la conversation)

Oui, oui, bien sûr. T'as peut-être raison, t'as peut-être tort. (il prend une pièce de monnaie, avec humour) Pile ou face?

Jérôme

Pile.

Samuel lance la pièce de monnaie dans les airs puis la rattrape et la dépose sur le dos de sa main. On voit alors le côté pile de la pièce. Samuel sourit.

Jérôme (*rires*)

Même le hasard est d'mon côté!

Samuel

Et toi Mathilde, qu'est-c'que tu fais?

Mathilde

Mannequin, un métier qu'adore!

Samuel

Je rencontre enfin une vraie divinité d'la beauté, Aphrodite ou Thanatos? J'les confonds tout l'temps...

Mathilde

J'en ai rien à foutre! Pis si on changeait d'sujet.

Samuel (*à Mathilde, en souriant*)

C'est superbe c'que tu portes!

Pendant que les convives poursuivent leur discussion, on aperçoit un homme, vêtu d'un habit très élégant et son compagnon, habillé d'un ensemble onéreux et excentrique, qui s'assoient à la plus belle table du restaurant. Le premier homme est suivi d'un adolescent nu et affublé d'un lourd collier qui, tel un chien, se meut à quatre pattes et obéit aveuglément à son maître.

Jérôme (*il désigne Mathilde du regard en s'adressant à Samuel*)

On part deux semaines en vacances. Tu pourrais venir avec nous...

Samuel

Vous partez quand?

Mathilde

Ce soir. Destination: village des *Coqs joyeux*.

Samuel (à la blague)

C'est un nouveau parc d'attractions de *Walt Disney*?

Mathilde

Pas du tout, y paraît qu'c'est ici, près des frontières.

Samuel

Jamais entendu parler.

Jérôme

Moi non plus, mais les mystères ça m'branche!

Mathilde

Pis on risque rien, si c'est emmerdant, on descend aux États.

Jérôme

Alors, c'est oui ou c'est non? Est-c'que je dois sortir une pièce de monnaie?

Samuel (enthousiaste)

C'est pas nécessaire, j'accepte ta proposition. J'habite pas très loin. J'y vais à pieds, j'en parle à ma blonde, j'fais mes bagages puis tu viens m'chercher en fin d'soirée?

Jérôme

Parfait!

Ils lèvent tous leurs verres de cristal.

Jérôme

À notre petite évasion. Santé!

Mathilde et Samuel

Santé!

Les trois comparses se sourient. Samuel porte son verre à ses lèvres. En buvant, il admire la lune, ronde et pleine.

21. Extérieur, soir. Québec, rue (un peu plus tard, série d'insert)

On voit d'abord la lune, puis la rue du *Parc des Braves*, de haut, ainsi que la silhouette de Samuel qui descend cette artère. La rue semble irréaliste, pareille à une photo léchée et retouchée d'un magazine de qualité. L'atmosphère est étrange et cette impression est due au contraste entre la beauté artificielle des lieux et les bruits ambiants légèrement angoissants. Dès les premiers pas de Samuel, on entend le son d'un broyeur qui s'interrompt sporadiquement. Le vent, qui gifle l'épiderme endolori des feuilles, produit une musique inquiétante. Les pleurs d'un bébé retentissent en sourdine. Une musique qui provient d'un jouet pour enfant se fait entendre. Samuel semble nerveux. On entend un bruit de pas feutrés. L'homme se retourne brusquement. Le paysage est désert, mais rempli d'ombres anormales. Quand Samuel reprend sa marche, il sursaute légèrement à la vue d'un homme aux allures de mannequin qui le croise sans l'apercevoir et se dirige vers une maison colossale. La musique du jouet pour enfant s'interrompt tandis qu'on entend un fouet, un battement de cœur, le tic-tac d'un cadran et les râlements d'un homme et d'une femme. Samuel marche rapidement. Une femme, qui ressemble aussi à un mannequin, traverse la rue et se dirige vers la porte d'entrée de son mini-château. Un air de piano s'ajoute aux autres bruits. Samuel regarde en direction d'une fenêtre d'où s'échappe la mélodie tragique. Des mains s'appêtent à fermer les volets de la fenêtre.

22. Intérieur, soir. Ville, ascenseur rue St-Réal

Les portes de l'ascenseur se referment. De biais derrière Samuel, un jeune homme bourgeois semble embrasser une femme de la classe défavorisée. Samuel, absorbé, jette un bref regard en direction du couple et cherche à lire l'heure sur la montre de l'homme. La porte de l'ascenseur s'ouvre sur un petit restaurant minable déserté par les clients. Seule une serveuse, de dos, range des liqueurs. Samuel pénètre dans le restaurant et se dirige vers la sortie. Le jeune bourgeois constate que le restaurant est vide et que la serveuse ne peut l'apercevoir. Il lâche la femme et quitte précipitamment l'ascenseur en cachant un couteau sous ses vêtements. Les portes de l'ascenseur se ferment sur le corps ensanglanté de la femme qui s'écroule sur le sol.

23. Extérieur, soir. Basse-ville de Québec

À l'extérieur du restaurant, Samuel attache ses souliers en attendant de pouvoir traverser la côte *d'Abraham*. Le signal des piétons s'éclaire. Face à Samuel, un corps masculin trotte en traversant la rue. On aperçoit alors le visage crispé et anxieux d'un homme atteint d'une déficience intellectuelle. Brusquement interrompu dans sa course par une corde qui se referme sur son cou, le visage du déficient s'épanouit. Son regard s'adoucit et un sourire l'embellit. Samuel voit la misérable mère, qui tient une laisse en corde extensible attachée au cou rougi de son fils.

Mère (elle grogne)

Pas si vite!

24. Extérieur, soir. Basse-ville, parc

Samuel traverse le parc de la basse-ville situé au bas de la *Côte d'Abraham*. Le parc est lugubre et désert, à l'exception d'un clochard qui dort sur un banc et d'un pédophile, au loin, qui joue avec deux jeunes garçons modestement vêtus. Samuel marche involontairement sur une seringue. Une femme à la fin de la vingtaine, belle et issue d'un milieu bourgeois, mais visiblement détruite par une vie difficile, sort d'un buisson en titubant. Elle remonte ses bas et son décolleté puis elle aperçoit Samuel.

Femme (saoule mais toujours lucide)

B'soir mesieur!

Samuel (il continue sa route)

Bonsoir!

Femme

Eh!... Z'auriez pas cinquante dollars? J'pourrais être très gentille...

Samuel (fermement mais avec compassion)

Je suis pressé.

La femme pose la main entre les jambes de Samuel. Celui-ci n'apprécie

guère le geste. Il fouille néanmoins dans une poche de son pantalon.

Samuel (*en lui tendant un billet de deux dollar*)

C'est tout c'que j'peux vous donner.

Femme

Merci! (elle tente de le caresser mais Samuel l'arrête) Z'avez peur d'vous salir? ...c'est déjà fait! (rires puis elle se laisse choir sur un banc)

Conserve ta place dans l'marché d'viande sur deux pattes (plus fort), conserves à vendre...y'a pu d'acheteurs? (rires)

La végétation du parc tremble et s'agite de façon inquiétante. Samuel s'apprête à quitter les lieux quand il entend des voix, qui semblent irréelles, fredonner un air horrifiant en imitant les cris de plusieurs animaux². Un corbeau prend son envol. Samuel se retourne lentement. Il ne voit que la femme, assise sur son banc, qui gémit comme si elle se faisait caresser. Samuel augmente le rythme de ses pas, tandis que nous entendons, en voix off, Sandrine chanter la chanson *Je t'aime la vie*³.

25. Intérieur, soir. Basse-ville, immeuble à logements

La voix de Sandrine accompagne Samuel qui grimpe rapidement des escaliers, s'arrête à un palier et entre dans son appartement. Dans l'entrée, en évidence, on voit le tableau de James Ensor, *L'intrigue*.

Sandrine (*elle cesse de chanter, voix off*)

Samuel?

Tout en parlant, Samuel rejoint Sandrine dans la cuisine. On remarque un tableau d'Ensor, *Les cuisiniers dangereux*.

Samuel (*il embrasse Sandrine puis, enthousiaste*)

J'ai rencontré mon frère cet après-midi!

2. Nous retrouverons ces mêmes cris, produits par les personnages du village des *Coqs Joyeux*, à la scène 64, lors du rêve de Samuel.

3. Voir annexe A, p. 207





LES CUISINIERS DANGEREUX
1896. Anvers. Musée Royal de la Ville de Bruxelles.

Sandrine

Ça n'fait plus aucun doute, les miracles existent! Où il était pendant toutes ces années?

Tout en conversant, Samuel se dirige vers sa chambre et commence à préparer son menu bagage. Sandrine le suit.

Samuel

À deux heures d'ici: Montréal! Il m'a offert de passer deux semaines avec lui à l'extérieur d' la ville. J'ai accepté. On part ce soir.

Sandrine

Vous allez où?

Samuel

Ça m'étonnerait qu'tu connaittes: le village des *Coqs joyeux*.

Le visage de Sandrine s'assombrit puis on aperçoit le tableau d'Ensor, *Squelettes se disputant un hareng saur*. Les yeux d'un des personnages picturaux émergent lentement de leurs orbites trouées, roulent sur eux-mêmes puis disparaissent.

Sandrine

T'es sûr que c'est une bonne idée?

Samuel (sur un ton descriptif, non plaintif ou déprimé)

J'en suis convaincu. Il faut que j'm'éloigne pour voir clair. Tu l'sais, ça peut plus durer comme ça. J'ai pas d'travail, j'ai plus une «cenne», mais des dettes pour le restant d'mes jours. J'sais plus quelle direction prendre parc'que j'suis trop mêlé. Bref, j'ai besoin d'un «formatage» en règle!

Sandrine (ton humoristique)

C'est juste ça qui t'met tout à l'envers? Moi qui pensais qu'c'était vraiment sérieux, qu'tu angoissais sur le choix des vêtements à

emmener pour tes vacances, ou sur la marque de crème antirides que tu devrais t'acheter...

Samuel (un peu irrité)

C'est sérieux Sandrine! J'crois plus en rien, j'sais pas pourquoi ni comment vivre... j'ai pas envie d'finir comme mes parents.

Sandrine (avec douceur)

Depuis un bout temps, tu n'penses qu'à toi. C'est peut-être pas la solution... (elle fredonne)

Impénétrable coeur liquide

Pense à ton moi sacré

Dans cette décharge publique

Nombrilisme à rabais...

Samuel

Ça non plus j'suis plus capable! J'suis tanné d'me sentir toujours honteux quand j'suis avec toi. J'ai pas ta force.

Sandrine (ludique)

On peut tous être Satan ou Dieu, ça dé...

Samuel (irrité)

Arrête!

Samuel prend ses bagages, se dirige au salon puis allume la télévision. Il s'assoit et fixe l'écran. Le malaise grandi jusqu'à ce que Sandrine brise le silence.

Sandrine

J'suis désolée. J'ai pas envie qu'on ce chicane. Tout c'que j'veux c'est qu'tu sois bien, mais j'suis tellement maladroite.

Samuel (après un silence, fâché contre lui-même -il ferme la télévision)

C'est pas contre toi. T'es tellement belle, plus belle que la vie. (avec bonhomie) Mais t'es vraiment pas facile à suivre!

Sandrine, près de la toile d'Ensor, *Le peintre squelettisé dans l'atelier*, s'avance vers Samuel, un peu troublée.

Sandrine

T'es pas obligé d'partir pour voir clair.

Samuel

C'est étrange, mais j'ai l'pressentiment qu'ce voyage va être déterminant dans ma vie. Puis ça va m'faire du bien de voir Jérôme...

Sandrine

Il pourrait rester ici, ou vous pourriez aller ailleurs...

Samuel (il l'interrompt)

C'est Jérôme et sa copine qui ont décidé d'aller là-bas.

Sandrine

Samuel, j'ai déjà lu un conte dans lequel il parlait de c'village. C'était d'la fiction, bien entendu, mais j'ai peur pour toi.

On entend klaxonner.

Samuel

C'est Jérôme!

Samuel ramasse ses affaires et se dirige prestement vers l'entrée. Au seuil de la porte, il prend Sandrine par la taille, lui caresse la joue et l'embrasse.

Samuel (tendrement)

Laisse-moi un peu d'temps pour moi, à ma façon. Et j'te promets qu'à mon retour, je serai prêt à voyager sur tes ailes!

Sandrine

L'important c'est qu'tu retrouves les tiennes! J'te fais confiance.



LE PEINTRE SQUELETTISÉ DANS L'ATELIER

1806

Samuel (dans l'escalier)

J'avais penser à toi!

Sandrine ferme la porte d'entrée. Elle se dirige au salon et observe Samuel monter à l'intérieur de l'automobile. Elle jette ensuite un regard sur un livre qui traîne sur le sofa. On remarque qu'il s'agit d'un recueil de poèmes de Roland Giguère, *Forêt vierge folle*. Elle récite un extrait d'un poème de cet auteur, tout en collant un petit papier rond et doré sur un tableau de Kaspar David Friedrich, *L'Abbaye dans un bois*.

Sandrine

"Il veut en venir à bout, à bout de la nuit, au bout de la nuit. Il veut en venir à l'aube. Il veut en venir à tout, à tout ce qui est vrai et vivant⁴." Dans cette forêt vierge folle, il est si facile de se perdre...
(elle pose sa tête contre la vitre) Samuel...

On entend des bruits de pas en provenance de la cuisine. Sandrine tourne la tête. Les bruits cessent. On entend rire et mastiquer. Les yeux de Sandrine se tournent vers un tableau de Goya, *Saturne dévorant ses enfants*. Le personnage pictural principal rit, tout en mangeant l'autre personnage, dont le sang coule réellement et se répand sur le mur. Sandrine lance violemment son livre sur la toile.

26. Extérieur, nuit. Campagne, route

Dans un décor montagneux, on aperçoit la voiture de Jérôme qui descend une côte tortueuse. On discerne mal les formes grouillantes d'une dizaine d'hommes et de femmes éreintés qui remontent la côte, en bordure de la route. Au pied de la montagne, l'automobile franchit un pont, effectue un virage brusque puis s'immobilise près d'une rivière.

27. Studio. (infographie, rêve de Samuel)

Les avant-jambes de Samuel marchent sur du sable. Il est seul dans le désert. Le soleil se couche et gratifie le ciel de couleurs magnifiques, orangé et bleuté. Samuel se retourne. Il voit un arbre à l'envers dont le tronc semble se

4. Giguère, Roland. *Forêt vierge folle*, Édition de L'Hexagone, Typo poésie, 1988, 213 p. (p.31).



SQUELETTES SE DISPUTANT UN HARENG-SAUR
1891. Bruxelles, Musées royaux des Beaux-Arts de Belgique

perdre dans le ciel tandis que le feuillage s'enfonce à l'intérieur du sol. Des cordes sont accrochées à un mécanisme semblable à celui d'un manège. Elles tournent autour de l'arbre, de plus en plus vite. Des sons insolites (insectes, corbeaux, eau, alouettes, etc.), s'amplifient au même rythme que le mouvement du manège. Tout semble tourner. Samuel entrevoit un corps d'homme pendu à une des cordes. Quand il s'avance pour découvrir l'identité de l'homme, il est brusquement happé par une autre corde.

28. Extérieur, nuit. Campagne, près de la rivière

Samuel, étendu sur l'herbe, se réveille subitement. Il est bercé par les sons insolites d'insectes. Un peu de sueur perle sur son front. À sa droite, Jérôme et Mathilde dorment comme des enfants, près de la voiture. L'homme éveillé passe ses mains sur son visage, prend une bonne respiration, puis observe les fruits dorés du ciel, outrageusement silencieux.

29. Extérieur, Aube. Campagne, route

Sur une route de campagne, bordée de champs, Samuel conduit la voiture tandis que Jérôme et Mathilde sont assoupis. Il arrive à une intersection et décide de tourner à droite. Le poste de radio diffuse une chanson ayant pour titre *Mannequin*⁵. Samuel aperçoit la silhouette du village des *Coqs Joyeux* poindre à l'horizon. Il s'en approche sensiblement. À sa gauche, au milieu de la nature, Lydia, dont on ne voit pas le visage, peint un tableau qui représente le rêve de Samuel⁶. Toujours de dos, Lydia observe l'automobile étrangère. Un adolescent serviteur se masturbe devant une affiche de bienvenue éloquente⁷. Des gouttelettes de sueurs ruissellent sur le visage du jeune homme. Ses yeux deviennent de plus en plus vitreux tandis que les traits de son visage se contractent et que sa bouche présente un mauvais rictus. Samuel conduit lentement. Quand il aperçoit l'adolescent, ce dernier atteint l'orgasme. Samuel voit alors (vision), un couteau lancé d'on ne sait où, trancher la gorge de l'adolescent. La cervelle est projetée dans les airs. Samuel a un mouvement instinctif de recul, appuie sur les freins et, consterné, regarde le jeune homme sans tête marcher tel un coq. La tête

5. Voir annexe A, p. 206

6. Rêve de l'arbre inversé et du manège, scène 27

7. Description de village des *Coqs Joyeux*, p. 23

de l'adolescent vient fracasser la vitre avant de la voiture. Samuel ne la voit s'écraser qu'une fraction de seconde puisque la tête se métamorphose en excréments d'oiseau qui éclaboussent et se collent effrontément à la vitre. Mathilde se réveille. Samuel, nerveux, regarde de nouveau l'adolescent, redevenu normal, qui poursuit sa route en souriant béatement.

Mathilde (endormie, elle lit la pancarte)

Le village des *Coqs Joyeux*...on est enfin arrivé... (rires) T'en fais une tête! Ça va?

Samuel (nerveux)

Oui...des foutus oiseaux...

Il fait signe à Mathilde de lui donner des mouchoirs. Il les prend et, toujours nerveux, il sort essuyer la vitre. Le soleil, immense, gouverne en roi et maître sur le paysage rachitique. Samuel se rassoit et redémarre la voiture.

Mathilde

T'es sûr que ça va?

Samuel

Oui. Un peu d'fatigue, c'est tout. Et puis il fait chaud, on suffoque.

Mathilde

J'aime la chaleur. (elle regarde à l'arrière et sourit) Y dort encore lui!

Mathilde tape sur une des jambes de Jérôme et secoue son corps amolli. Jérôme se réveille, s'étire et baille.

Jérôme

Où sommes-nous?

Mathilde

À l'entrée du poulailler...

On voit le visage de Samuel et celui de Jérôme, par l'entremise du rétroviseur.

Jérôme

Gare à vous les poulettes, j'ai une faim insatiable!

L'automobile pénètre à l'intérieur du village. Sylvestre, debout derrière la plus haute fenêtre de sa maison⁸, observe la voiture.

Mathilde

Comme architecture, plutôt bandant. D'la «provoc» originale, Attention!

Samuel évite de justesse Rachel, une fillette sauvageonne, qui, tel un animal traqué, traverse rapidement la rue et disparaît derrière une maison. Jean, un marionnettiste vêtu en saltimbanque, interrompt sa course quand il aperçoit l'automobile inconnue. Il continue tout de même à poursuivre sa proie, puisqu'il se dirige d'un pas souple et normal vers la cachette de Rachel.

Mathilde

P'tite conne! On t'a pas appris à r'argder où tu mets les pieds?!

Jérôme

Bon, j'en ai assez d'la route! Opération dénichage d'un hôtel ou d'un resto, j'ai faim.

Mathilde

À ta gauche Samuel. On dirait un hôtel.

Samuel arrive au rond point. Il tourne à gauche et se stationne devant l'hôtel⁹. Après être descendu de voiture, les hommes retirent leurs bagages du coffre. Mélanie, une belle grande blonde dans le début de la trentaine, fait son jogging sur la route circulaire, tout en se regardant dans un miroir. Mathilde et Jérôme courent, en riant, vers l'hôtel. Ils attendent Samuel sur le palier de l'édifice,

8, 9. Description du village des *Coqs Joyeux*, p. 25 et p. 26.

en s'embrassant et en s'amusant. Samuel, près de l'automobile, s'immobilise et observe le village endormi, suspicieux. Il s'attarde sur l'horloge gigantesque¹⁰, près du joyau¹¹, qui surplombe et domine le village. Mélanie cesse de courir. On voit son visage, horrifié, qui contemple l'immense horloge. Elle commence à jouer à la marelle autour de la structure imposante. On aperçoit de nouveau Samuel.

Samuel (pour lui-même)

Je foule le sol d'une terre que j'ne reconnais pas, encore. Mes salutations, curieux petit village.

Même si le soleil brille avec éclat, on entend gronder le tonnerre, tandis que l'on aperçoit les yeux exorbités des hommes qui composent le joyau.

30. Intérieur, jour. Hôtel

Un réceptionniste, qui fait partie de la classe des «serviteurs», est assis, immobile, sur un banc derrière un comptoir. Quand il voit les étrangers, il se lève élégamment.

Réceptionniste (courtois et impassible)

Puis-je vous aider?

Jérôme

Certainement. Deux chambres simples pour (hésitation), six nuits?

(il regarde Mathilde qui lui fait un signe affirmatif) Six nuits.

Samuel observe les lieux.

Jérôme (voix off)

Qu'est-ce qu'on peut faire ici? Visites, activités...

Réceptionniste (voix off)

Vous trouverez toutes les réponses à vos questions à l'intérieur de ces dépliants.

10, 11. Description du village des *Coqs Joyeux*, p. 30

Mathilde

Toi, qu'est-ce que tu nous suggères?

Le réceptionniste redresse la tête. Le désarroi emplit son regard, une fraction de seconde, puis l'homme redevient impassible. Il ouvre un tiroir et en retire deux clefs qu'il donne à Jérôme.

Réceptionniste (toujours courtois et impassible)

Chambre 7 et 9, deuxième étage. La facture s'élève à 600.00\$.

Mathilde

Aie! J't'ai posé une question crétin.

Réceptionniste (sans broncher)

Vous trouverez toutes les réponses à vos questions à l'intérieur des brochures.

Pendant que Jérôme règle la facture, Samuel prend les clefs et, avant que Mathilde ne se fâche, il l'entraîne vers l'escalier.

Samuel

Qu'est-c'que tu veux, c'est c'qui arrive quand on possède la beauté du diable, on fait perdre la tête à tous les hommes!

Mathilde (espiègle)

Et la tienne?...

Samuel (surpris, puis il joue)

Elle s'efforce de garder en mémoire l'image de mon frère!

Mathilde (rires)

Moi j'ai plein d'images dans ma tête, pour être sûr de pas m'emmerder. Toi, t'as la phrase «j'meurs d'ennui» d'étampée sur le front!

Samuel (*un peu sec*)

Tu juges toujours les gens aussi vite?

Mathilde

J'juge pas forcément des gens, mais plutôt c'qui peut m'être agréable ou non...

Samuel (*étonné par la remarque de Mathilde*)

T'as bien appris ta leçon Mathilde...

Jérôme grimpe les escaliers en courant. Samuel sourit à Mathilde et il se dirige vers sa chambre. On entend, en sourdine, un air de musique contemporain composé de bruits de bateaux et d'horloges.

31. Intérieur, jour. Restaurant-bar spectacle le *Solstice*¹²

La mélodie se poursuit alors que Samuel sourit à une serveuse, au visage impassible, qui tend une facture à Jérôme. Mathilde est assise à la même table que les deux hommes, près d'une minuscule fenêtre. On entend claquer des doigts. La serveuse se dirige vers une table voisine où Tommy 6, homme grassouillet et unique juge du village, s'impatiente. Il est accompagné de son épouse, Marly 2, coquette jeune femme rousse toujours vêtue de robes qui lui découvrent un sein.

Tommy (*sur un ton autoritaire*)

Café! (soudainement désespéré, sur un ton de supplication, à la serveuse)
Pardonnez-moi, je vous en prie. Ce n'est pas moi, c'est l'infâme, je vous en prie madame...

Serveuse (*courtoise et impassible*)

Désirez-vous autre chose? Dessert: tarte aux bleuets, gâteau au chocolat...

Tommy (*il l'interrompt, de nouveau sur un ton autoritaire*)

Ce sera tout, disposez.

12. Description du village des *Coqs Joyeux*, p. 27

La serveuse marche vers les cuisines et croise le regard inquiet de l'hôte qui observe le cadran d'une horloge. À la petite fenêtre du couple d'élus, formé par Marly 2 et Tommy 6, un corbeau et une alouette se disputent un ver.

Marly

J'la déteste, tu m'entends. Son corps et son esprit d'argile (hésitation), m'...m'épile!

Tommy (distraitemment, en lisant un article)

M'horripile.

Marly

J'ai beau être mesquine, cruelle, hypocrite, menteuse, une vraie salope, j'ai beau faire jouir la terre entière, elle gagne toujours. Je hais le scripteur injuste qui l'a peinte!

Tommy (distraitemment, en lisant)

Le sculpteur injuste qui la modelée?

Marly (de plus en plus hystérique)

Pis je hais les connards de despotes qui lui permettent juste à elle d'être digne de vivre, d'être aimée, d'être désirée parc'que leur queue bandée, ben ils l'ont érigée en maître suprême de NOTRE destin. J'déteste mon impuissance et mon état de, de, de cervellée!

Tommy (il lève les yeux et réfléchit en murmurant)

De cervellée, decer, ser...

Marly (pendant que Tommy cherche toujours ce qu'elle a vraiment voulu dire)

J'veux son rôle Tommy. J'ai besoin d'toi, j'suis à bout d'imagination et d'contorsions. Aide-moi! J't'en prie.

Tommy

Ser...Servitude! Ton état de ser-vi-tu-de. Marly, tu régresses, c'est pitoyable. Fais-moi plaisir, arrête de t'instruire, c'est pire qu'avant.

La serveuse revient avec le café. Elle emplit les tasses.

Marly (*exaspérée*)

Merde! T'as pas compris c'que j'viens te dire? J'veux le rôle de Michèle.

L'hôte, nerveux, observe toujours le cadran.

Tommy (*il s'éponge sporadiquement le front*)

Marly, j'ai une bouche, des yeux, un ventre rabouté à un énorme sexe...je n'trouve plus le reste de mon corps... (rires nerveux puis, à voix basse) Marly, j'ai une illumination. Je suis l'oeuvre d'un monstre et, je suis une falsification! (rires puis désespoir) Je suis gravement malade...

Marly (*lasse et frustrée*)

Tu m'écoutes jamais...

Tommy

Je te regarde! (rires angoissés)

Tommy jette un coup d'oeil à sa montre. La serveuse et l'hôte demeurent figés devant l'horloge.

Tommy

Midi! Dépêche-toi, nous allons être en retard.

Le sol tremble légèrement et on entend, en sourdine, des halètements d'hommes et de femmes. Le couple s'apprête à quitter. Tommy aperçoit le trio.

Tommy

Vous n'êtes pas de la région vous...

Mathilde

Quel sens de l'observation! Non. On est pas du patelin.

Marly jauge du regard les étrangers. Elle se tortille d'impatience et fait la moue.

Tommy

Aujourd'hui, exceptionnellement, le restaurant ferme à midi quinze. Vous n'avez pas choisi votre journée! Tout est fermé pour l'après-midi. (de nouveau atteint par son délire) Au fait, vous n'auriez pas vu deux oreilles flétries d'environ vingt centimètres?

Mathilde et Jérôme s'esclaffent tandis que Samuel semble intrigué.

Samuel (à Tommy)

Ça fait longtemps qu'vous habitez ici?

Tommy (normal)

Ici ou ailleurs, je pensais que ça ne changerait rien pour moi, mais je m'étais trompé... (un des bras de Tommy se met à gesticuler dans tous les sens, sans que l'homme en ait le contrôle) Nom de Dieu! Ça recommence! (Tommy se sert de son autre bras pour amoindrir les secousses)

Samuel

Vous êtes allé voir un médecin?

Pendant que Marly donne des explications à voix basse à Samuel, Tommy parle en même temps.

Marly

C'est psychodogmatique...le problème est dans sa tête.

Samuel

Et son bras...c'est une extension d'ses neurones?

Tommy

Il n'y a rien à faire, on s'est tous fait posséder!

Le corps de Tommy se détend et celui-ci reprend ses esprits.

Tommy

Si vous vous dépêchez, vous aurez peut-être le temps d'aller louer un voilier.

Mathilde

Pourquoi tout est fermé?

Tommy

Une fête annuelle. Mais si vous décidez tout d'même de rester, il y aura un banquet ce soir, au centre du village.

Jérôme

Intéressant!

Marly (à Tommy)

Vite, on doit y aller.

Samuel se lève. Il tend la main à Marly puis à Tommy.

Samuel

Samuel, enchanté!

Tommy

Tommy 6 (il désigne Marly), ma femme, Marly 2.

Tommy (en sueur et fébrile)

Même le diable s'est fait rouler...oui, oui, je l'ai vu. Il lui manque une partie de son corps à lui aussi, comme vous!

Marly (un peu honteuse)

Tommy! Ça suffit! (elle fait les yeux doux à Jérôme) Il me déçoit terriblement. Il n'était pas comme ça quand je l'ai épuisé. Il était tellement intelligent et galant. Il est juge vous savez. Enfin, on en reparlera. Nous sommes vraiment en retard.

Marly entraîne Tommy vers la sortie. L'homme marmonne dans son délire. Samuel le regarde d'un air absorbé. Le couple sort du restaurant. Jérôme et Mathilde se lèvent de table puis le trio se dirige vers la sortie.

Jérôme

Pas mal la robe d'la petite!

Mathilde (sensuelle)

Invitante! (rires)

Avant de quitter les lieux, Jérôme regarde la serveuse et lui offre un clin d'oeil. La serveuse adopte la même attitude que le réceptionniste de l'hôtel. Une émotion de désarroi traverse son regard puis son visage devient de nouveau impassible.

32. Extérieur, jour. Devant le restaurant le *Solstice*

Des villageois retardataires, environ six dont des élus, serviteurs et ouvriers, courent en direction de la centrale de police. Ils s'y engouffrent. Le village devient désert. Seuls cinq gardes font le guet à des endroits stratégiques. Jérôme feuillette la brochure que le réceptionniste lui a donnée.

Jérôme

D'après cette carte du village, le seul quai est par là. Vite! (il part à la course avec Mathilde)

Samuel

J'vous laisse seuls. J'ai envie d'me promener. Qui sait, ces nouveaux paysages vont peut-être m'inspirer! (il fait le geste de peindre)

Mathilde

Domage...

Samuel (en criant)

On s'rejoint au banquet? (Jérôme lui fait un signe affirmatif)

33. Intérieur, jour. Centrale de police¹³

Dans une belle salle, dont le plancher de marbre rappelle celui du restaurant de Québec, deux tables sont disposées sur une tribune. Derrière chacune d'elles est assis un chef contrôleur. Ils ont à leur disposition un ordinateur et du matériel de bureau. Debout à une extrémité de chaque table, un inspecteur lit des dossiers à voix haute. Les élus attendent en file indienne.

Sylvestre (sourire aux lèvres, il s'avance vers une des tables)

Sylvestre 1.

Pendant que Sylvestre s'entretient avec le chef contrôleur (inaudible), on se promène parmi les élus en interceptant des bribes de conversations.

Mélanie 5 (à Paul)

Tic-tac, tic-tac, ... C'est ma chanson préférée.

Paul 8 (bel apollon blond aux yeux clairs, air niais)

Tic-tac. Oui, oui. Je connais. (il ment mal) C'est une chanson très... vieille. Mais, toujours aussi populaire? Provoquante?

Mélanie (perdue dans ses pensées)

Comme le rythme régulier du temps qui s'écoule. Dans notre coeur, la jeunesse doit être éternelle. (elle revient à elle) Éternellement courte! (rires, puis elle montre un de ses bras à Paul) Regarde! Vois-tu comme mon corps défaille sous les caresses du temps? Il m'étreint, me prend un peu de ma beauté, à chaque seconde de ma vie. Je voudrais qu'il cesse de me faire l'amour, qu'il m'aime un peu moins. Je n'veux plus être son amante... mais il est incrusté en moi, jusqu'au plus profond de mon être. Ça me ravage, me rend malade. Je vais en devenir hideuse.

Paul (déçu l'interrompt)

Je savais pas qu't'avais un amant. J'le connais?

13. Description du village des *Coqs Joyeux*, p. 29

Mélanie dévisage Paul puis elle commence à rire d'un rire doux et angoissé à la fois. On voit alors d'autres élus, puis Pierre-Rudolf-Marc-Antoine 1, un metteur en scène moyennement grand, brun et légèrement trapu, ainsi qu'Alexandre, un bel homme aux cheveux foncés et épais et aux yeux clairs.

Pierre-Rudolf-Marc-Antoine

La liberté, c'est l'art, le vrai! Quand est-ce que tu vas te rentrer ça dans ta p'tite tête de noix? Avant, c'était la révolution, maintenant les loteries érotiques...

Alexandre

Je crois fer ferme...

Pierre-Rudolf-Marc-Antoine

C'est ça, ferme là! De toute façon, depuis ton accident, tu confonds tout.

Le visage du chef contrôleur envahit l'espace.

Chef contrôleur

Renouvellement CJ accordé.

Sylvestre, toujours décontracté, quitte la tribune. Il s'arrête près de Tommy, en sueur.

Sylvestre (souriant)

Ça va Tommy?

Tommy (il fait de grands efforts pour paraître normal)

Très bien Sylvestre.

Marly regarde Sylvestre de façon admirative. Elle voudrait lui parler, mais aucun son ne sort de sa bouche.

Sylvestre

Tu devrais peut-être prendre des vacances. T'as mauvaise mine.
Mon pauvre Tommy, tu es pâle comme un...spectre!

Tommy (rires nerveux, il s'éponge le visage)

Non, je t'assure. Tout est sous contrôle...

Sylvestre

Bon, tant mieux. Je m'inquiétais pour toi...

34. Extérieur, jour. Rue B¹⁴

Samuel, de face, marche en sifflant sur la rue B en direction de l'église. On aperçoit ensuite le solitaire de profil, ce qui permet de voir l'immeuble des serviteurs et celui des ouvriers¹⁵. Ces immeubles sont actuellement désertés, à l'exception de deux gardes qui se tiennent debout, nonchalamment, en face de chaque bâtisse. Une alouette se prélassse sur une corde à linge qui relie les deux immeubles. On voit de nouveau la silhouette de Samuel, de face, qui s'éloigne du centre du village. On entend le bruit de plusieurs portes de prisons qui se ferment à un rythme très rapide. On aperçoit alors Samuel, de haut, petit devant l'imposante église. Le cri déchirant d'un oiseau ainsi que le rire d'un homme se joignent aux bruits de portes, tandis que la caméra tournoie au-dessus de Samuel. Elle descend rapidement et fonce sur l'homme qui se retourne face à elle. Pendant une fraction de seconde, le visage de Samuel est celui du personnage pictural de la toile d'Edward Munch, *Le cri*.

35. Intérieur, jour. Centrale de police

On aperçoit un bref instant le visage d'un ouvrier, puis on se détourne rapidement de lui, pour embrasser l'ensemble des décors. Dans une salle peu attrayante sont disposés, sur une tribune: deux tables, deux classeurs, deux ordinateurs et deux piles de dossiers. Un contrôleur est assis à chacune des tables tandis qu'un inspecteur se tient debout à chacune des extrémités. Les ouvriers et les serviteurs attendent en file indienne devant leur table respective. Une femme serviteur, debout sur la tribune, attend le verdict d'un contrôleur.

14. Dessin, description du village des *Coqs Joyeux*, p. 31

15. Description du village des *Coqs Joyeux*, p. 28

Contrôleur

Promotion LC accordée.

La femme serviteur demeure impassible.

36. Extérieur, jour. Mer, voilier

Mathilde et Jérôme sont étendus au soleil à l'avant d'un voilier qui navigue sur l'eau calme.

Mathilde

C'est une journée superbe!

Jérôme

Magnifique!

Mathilde

Ça m'appelle la croisière qu'j'ai fait avec ton ex, ta cinglée d'Viviane. Y'a fait beau tous les jours, mais voilà, y'avait son même hyper-actif qui...

Jérôme (il la coupe)

Qui est aussi mon fils.

Mathilde (elle s'esclaffe)

C'pas vrai! J'ignorais que t'as un enfant.

Jérôme

J'ai moi-même tendance à l'oublier.

Mathilde

La sale affaire...un kid! J'arrive pas à l'croire.

Jérôme

T'en fais pas, si tu penses que j'ai le temps ou même l'envie d'm'en occuper... De toute façon, j'en ai jamais voulu. J'envoie un chèque à Viviane, quand elle en a besoin.

Mathilde (elle se couche sur Jérôme)

Ben moi, j'ai d'autres besoins...

Les amoureux roulent sur le plancher du voilier en riant. On s'éloigne progressivement du voilier afin d'embrasser la totalité du paysage.

37. Extérieur, jour. Rivage près du cimetière des élus (es)¹⁶

Au loin, on voit le voilier, puis Samuel et sa toile blanche, sur le rivage, en bordure du cimetière. Samuel regarde en direction du bateau sans arriver à peindre. Le sol tremble considérablement. Une pierre tombale s'écroule. Le peintre se dirige vers le cimetière afin de replacer la roche taillée. Une couleuvre glisse à l'intérieur du trou formé par l'absence de pierre. On entend un air sourd et inquiétant. Samuel se penche afin de regarder à l'intérieur du tunnel dans lequel s'est engouffré le reptile.

38. Studio. (Infographie, vision de Samuel)

Une boule de feu s'active au centre de la terre. Autour de ce noyau orange tourne une machine qui ressemble à une énorme roue dentelée. Cet engin entoure donc complètement la boule de feu et se meut dans le sens des aiguilles d'une montre. En plus de l'air inquiétant, on entend le bruit qui provient des profondeurs de la mer, ainsi que celui de gros poissons qui se dévorent. Au bas du noyau, la machine s'empare d'un déchet: un crâne d'animal et un morceau de tôle. Pendant qu'elle effectue son tour, elle le transforme en une oeuvre d'art: une sculpture qui représente un arbre après lequel est pendu un oiseau à tête humaine. Juste avant de compléter son tour, la machine rejette l'oeuvre d'art dans le coeur ardent et brûlant de la terre. Le feu dématérialise l'objet. De nombreux insectes entourent constamment la machine et le bruit de leurs déplacements est amplifié.

39. Extérieur, jour. Cimetière des élus (es)

Seul le chant amplifié du vent est audible. Une odeur nauséabonde et un filet de fumée exsudent du trou mystérieux par lequel s'est enfuie la couleuvre. Samuel s'en éloigne quelque peu puis, trop curieux, il tente une nouvelle exploration. Le trou revêt maintenant une apparence tout à fait normale. L'homme demeure perplexe.

16. Description du village des *Coqs joyeux*, p. 29 -dessin, p. 31

Nerveux, il replace la pierre, retourne vers la plage et ramasse son matériel de peinture. Le soleil envahit l'espace.

40. Extérieur, jour. Centre du village

On entend un air de fête produit par un ordinateur. Une élue, souriante, monte dans un autobus bondé, aidée par le chef de police moustachu. On remarque le haut du corps d'un garde, à leurs côtés. Le chef de police claque des doigts. L'autobus démarre et on en découvre un deuxième, posté derrière, qui est celui des ouvriers et des serviteurs. Ces derniers sont surveillés par deux gardes, debouts à l'entrée de l'autobus. Les ouvriers montent un par un dans le véhicule, les serviteurs étant les derniers à embarquer.

Serviteur

J'espère que là-bas ils aiment les fruits d'mer synthétiques. C'est ma spécialité.

Femme serviteur

Sûrement. Moi, j'esthétise, j'électrolise.

Deuxième serviteur (sur un ton très sérieux)

Votre domaine est assuré. L'humain étant d'origine animale, il produira toujours des poils, pustules, cellulites, verrues, etc.

Serviteur

En effet. (déjà avec nostalgie et une tristesse qu'il tente de cacher sous un air faussement joyeux) Ma plus grande joie c'était de voir le visage satisfait des dames et messieurs élus à la vu d'une assiette de homard que j'avais soigneusement concocté. (lourd silence de tous) Vous êtes dans quoi vous?

Deuxième serviteur (fier et toujours sérieux)

J'ai eu d'la chance...

Femme serviteur

Allez, dites!

Deuxième serviteur

Je suis dans les vidanges...

Les deux autres s'exclament, l'air admiratif. La femme serviteur est la dernière à monter dans l'autobus. Involontairement, elle échappe un livre d'esthétisme qui tombe sur le sol.

41. Extérieur, fin de journée. Bord de la mer

Le livre de Samuel traîne sur le sol sablonneux. L'homme est étendu, endormi. Quand on s'éloigne de Samuel, on aperçoit la mer puis, à l'avant-plan, son matériel de peinture. La toile blanche gît sur le petit chevalet. Une alouette passe en croassant et, soudainement, cette image se fige: l'immobilité déstabilise l'assurance du temps. Un cri d'homme préhistorique froisse le statisme du paysage inerte. Le mouvement réapparaît, confortable à l'intérieur de son espace/temps cartésien. Samuel se réveille en sursaut.

42. Extérieur, fin de journée. Bord de la mer, autre espace

Le bas des jambes de Samuel se meuvent sur le sable mouillé. Les traces de ses pas s'effacent immédiatement.

43. Extérieur, fin de journée. Bord de la mer, autre espace

Samuel, de dos, marche sur le rivage. Il s'approche sensiblement d'un groupe d'hommes et de femmes presque nus qui attendent une manifestation divine. Certains dansent, d'autres longent la plage, quelques-uns restent assis, les bras au ciel. Flottant au-dessus de la mer, près du rivage, Jasmine 7, une adolescente aux longs cheveux noirs, retient l'attention de Samuel. En lévitation à deux mètres de l'eau, elle constitue une apparition sublime. Son corps est en position agenouillée et elle ne détache pas les yeux du ciel. Son visage est radieux et épanoui. Intrigué, Samuel s'approche de Jasmine. Le groupe d'hommes et de femmes ne semblent pas remarquer la présence de Samuel. Fasciné, baigné dans un décor lumineux et fluide, Samuel, avec une extrême précaution, cherche à toucher la main de Jasmine. Celle-ci devance le geste de l'homme et empoigne brusquement la main indécise de Samuel. Celui-ci est projeté dans les airs.

44. Studio. (Infographie, hallucination de Samuel)

Samuel se retrouve à l'intérieur du tableau de James Ensor, *Gestes de Nymphes*. Les personnages de l'oeuvre picturale, avec une douceur et une fluidité divine, se meuvent autour de l'homme allégé. L'ambiance est paisible, tout semble léger, dématérialisé. Quand Samuel est aspiré par un filet lumineux, une nymphe s'approche de lui. Lorsqu'elle ouvre la bouche, on entend le son d'un terrible bombardement, accompagné de bruits cacophoniques de cris, de pleurs, de radio, etc. Le visage de la nymphe s'est brusquement transformé. Elle est maintenant hideuse, ensanglantée et pourvue de crocs.

45. Extérieur, fin de journée. Bord de la mer (même espace, scène 43)

Jasmine arbore le visage de la maléfique nymphe. Samuel, effrayé, regarde le bras de Jasmine qui tente de le soulever. Il cherche à se défaire de l'emprise. Samuel réussit sans difficulté et constate que Jasmine est redevenue l'apparition sublime. L'environnement est le même qu'à son arrivée sur les lieux.

Samuel (à Jasmine)

Mademoiselle, Eh! J'aimerais vous parlez. Je n'vous veux pas d'mal.

Le groupe d'hommes et de femmes n'apprécie guère l'intervention de Samuel. Tous commencent à s'agiter autour de l'homme déconcerté. Nerveux, celui-ci quitte rapidement les lieux.

46. Extérieur, Début de soirée. Centre du village, banquet

On aperçoit le joyau tout en percevant une musique de fête dont l'air est composé de bruits de sauterelles, de chasses d'eau et de trains. Près du joyau, assis à une table garnie de mets et de boissons, Marly, Mélanie et Mathilde s'entretiennent avec Paul, tandis qu'un adolescent ouvrier sort la tête de derrière le joyau. Il rit, excité, puis il se cache et recommence. Sur une piste de danse improvisée et délimitée par des poteaux munis de banderoles, des membres du village dansent, dont Jérôme et Michèle, une jeune femme élancée qui possède un charisme exceptionnel. Tous dansent en solitaire, même s'ils sont en couple. On voit ensuite Lydia, de dos, assise à une table. Devant elle, de biais, Alexandre mange. Le maire, un homme petit qui ressemble à un bouffon, arrive près de Lydia et se penche pour lui parler.



GESTES DE NYMPHES
1926 Collection particulière

Maire (*en parlant d'Alexandre*)

On se demande pourquoi tu fréquentes encore ce minable?

Lydia

Il n'a pas toujours été aussi démuné. J'aurai toujours un certain... respect pour lui, pour ce qu'il a été; intègre et noble. Ce qui n'a jamais été ton cas, papa. (rires) Surtout depuis qu'tu es maire. (court silence) Dire qu'il y était presque arrivé...

Maire

Arrivé à quoi? On pense que tu t'imagines des choses invraisemblables. On soutient qu'Alexandre était comme ton vrai père, un illuminé! Au fait, on me fait dire que c'n'est pas le cas de l'étranger. On te conseille de t'unir à celui qui t'as toujours tendu la main.

Lydia

Déjà! C'est peut-être mauvais signe, pour toi. Tu n'as pas pensé à ça, évidemment...

Le maire fait un geste d'impatience, ne comprenant pas ce que sa fille veut dire et, surtout, n'étant pas intéressé à ce qu'elle dit.

Lydia (*moqueuse*)

Il est difficile d'être quelqu'un d'abject et de subtil à la fois.

Maire

On imagine qu'on y est tout à fait indifférent!

Le bras droit du maire, Vincent 4, homme de constitution moyenne aux cheveux rouges et au regard intelligent, touche l'épaule du maire.

Vincent

Monsieur le maire, vous n'oublierez pas votre rencontre, ce soir, à l'église...

Le maire le suit et les deux hommes s'éloignent.

Lydia (*à Alexandre*)

Mon pauvre Alexandre, je m'ennuie de ta folie.

Alexandre

C'est bbbon. Tu tu mmmme dodonne tton gâgâteau?

Lydia lui donne son assiette. Sylvestre s'assoit aux côtés d'Alexandre. Marly arrive en courant.

Marly (*un peu essoufflée, à Sylvestre, subjuguée*)

C'est, c'est toujours un choc, pour moi, de, de me retrouver devant le génie de notre village! (aguichante mais encore un peu trop éblouie)
Si j'peux me permettre, si vous écrivez une pièce de théâtre ou... un scénario, je m'ferais une joie indémesurée d'vous offrir mon talent d'comédienne et je n'saurais jamais cesser d'vous remercier. C'est plutôt tranquille pour moi c'est temps-ci.

Sylvestre (*avec un sourire*)

Tu n'es pas satisfaite de ton rôle?

Marly

Dans la pièce de Pierre-Rudolf-Marc-Antoine 1?

Sylvestre (*ton ambigu*)

Oui...

Marly

J'ai tellement plus à offrir, on me sous-estime. J'ai besoin d'être reconnue, pour moi c'est comme une drogue, des narcissiques qui m'donne l'impression d'être quelqu'un, d'être vivante!

Sylvestre

Je vais y penser Marly.

Marly

Mille fois merci! Vous êtes si généreux, en plus d'être un génie!
 Merci d'nous faire partager si humblement votre génialité!

Toujours de dos, Lydia pouffe de rire tandis que Sylvestre ne peut réprimer un léger sourire.

Sylvestre

Ce compliment me touche profondément Marly...

Comblée, Marly sourit timidement, se retourne, puis se dirige vers ses compagnons en roulant des hanches.

Sylvestre (à Lydia)

Tu es éblouissante ce soir, à en perdre la vue.

Lydia (rires)

Il semble que tu l'es plus que moi! Alors, ton nouveau roman, il achève?

Sylvestre

Il est presque terminé.

Lydia (faussement grave)

J'appréhende la fin...

Sylvestre

J'n'écris tout d'même pas des tragédies! Mais si tu m'aidais à écrire, j'te laisserais peut-être t'amuser à modifier certains éléments de cette histoire qui n'm'inspire plus tellement.

Lydia

J'n'ai pas ton talent! Par contre j'peux t'critiquer pour ton travail à la mairie. Les produits d'importation d'luxe se font rares. Plus

aucun parfum, des tissus affreux et la nourriture!... C'est un vrai scandale.

Sylvestre (sérieux)

En c'moment nos relations commerciales sont très épineuses, mais pour toi, j'vais faire mon possible afin que tout rentre dans l'ordre.

Sylvestre prend la main de Lydia. On voit uniquement leurs yeux qui se regardent intensivement. Lydia a un mouvement de recul.

Lydia

Laisse-moi! Tu vas trop vite.

Sylvestre

Je tiens beaucoup à nous deux Lydia. C'est dangereux comme j'peux te désirer. (en se levant, il jette un coup d'oeil à l'endroit d'Alexandre)
Il ne va pas mieux notre pauvre Alexandre...

Sylvestre part. La main de Lydia prend celle d'Alexandre. Celui-ci mâche de la nourriture et sourit maladroitement. Alexandre penche la tête et regarde dessous la table. Un rat lui gruge un soulier. L'homme repousse l'animal.

47. Intérieur, Début de soirée. Salon d'un élu

Un rat vert court à travers champs. On s'aperçoit ensuite que l'on est face à un gigantesque écran téléviseur qui diffuse des images de rats verts pendant leur période de reproduction. Les rongeurs s'accouplent frénétiquement puis on aperçoit une des bêtes agoniser. Dès les premières images, le visage d'un bébé vient se poser contre l'immense écran.

48. Extérieur, début de soirée. Immeubles des serviteurs et des ouvriers

Un rat agonise près d'un trottoir. Une grosse roche tombe sur l'animal. Le chef de police sort un petit balai de son veston et enfoui le corps disloqué du rat dans un égout. Avec de la poudre à récurer, il commence à nettoyer minutieusement l'égout et la rue. On s'éloigne alors de l'homme. Il est seul dans la rue où toutes les fenêtres des immeubles qui la borde laissent échapper la lueur des

téléviseurs et des sons provenant de diverses émissions. Un bruit se démarque, celui d'une course automobile.

49. Extérieur, fin de soirée. Autoroute

On entend le moteur d'une voiture alors que l'on aperçoit uniquement le visage de Samuel. Ses cheveux volent au vent. Il paraît soucieux. Le visage de l'homme est éclairé par la lumière des phares de l'automobile, hors-champ.

50. Extérieur, soir. Près de la résidence du maire¹⁷

Le soleil se couche. On entend de la musique et des cris qui proviennent de la fête au centre du village. Le visage de Tommy est rouge et en sueur. Dans la rue, Tommy soliloque et danse de façon maladroite et risible.

Tommy

La justice est un couteau tranchant qui daigne s'activer uniquement à raz le sol! (rires) Dansez vermines, les jambes racines et la tête haute. Dansez vermines, sans jamais valser avec les étoiles.

51. Intérieur, soir. Résidence du maire

Vincent est debout derrière une fenêtre ouverte. Il regarde et écoute Tommy d'un air préoccupé.

52. Extérieur, soir. Près de la résidence du maire

Tommy poursuit son monologue et sa danse.

Tommy

La justice manque de courage. Trucider la tête, broyer le coeur en miette de cendre, régurgiter l'âme, mais élever des yeux sales et myopes. (rires) My...ôpe. Marly! ...J'trouve pu l'reste de mon corps! (rires angoissés puis il titube et se dirige vers les fêtards)

53. Intérieur, soir. Résidence du maire

Vincent, à la fenêtre, cesse d'observer et d'écouter Tommy. Il semble

17. Description du village des *Coqs Joyeux*, p. 29 -dessin, p. 31

soucieux. Il se retourne. On voit alors une vaste salle de bain agrémentée de nombreuses plantes exotiques et carnivores. Sur un plancher à carreaux rouges et blancs, trône un imposant bain tourbillon dans lequel baigne le maire, de face, et Sylvestre, de dos. Sur la totalité du mur du fond, on voit des images défiler. Tout au long de la scène [*un soldat marche dans une forêt. Il sort une arme qui n'est qu'un tube de dentifrice en forme de fusil. Il pèse sur le tube et un bas de soie en sort. Le soldat continue sa route. Il marche maintenant dans une clairière parsemée de panneaux de signalisation. Le soldat pose le pied sur un cadavre. Il saute de joie en tapant des mains puis il s'assoit près du corps mort. Il déchire le ventre froid et en retire une boîte de céréales, un rapport d'impôt, un dictionnaire, du papier hygiénique, un enjoliveur de roue, de la crème à raser, une montre, un agenda électronique, un phallus en bonbon et des lunettes soleil. L'homme met les lunettes et se retrouve transporté dans un paysage polaire. Il est en costume de bain sexy sur une banquise. Un ours blanc vague à ses occupations. Le soldat sourit en se dandinant. Il tient, dans une des ses mains, un récipient emplit de sauce à spaghetti qu'il montre fièrement puis, de l'autre main, il caresse son sexe. La banquise s'effondre ainsi que le pauvre soldat. Une pilule tombe dans un pot à médicaments. D'autres pilules de différentes couleurs tombent une à une dans le pot. Des petits bateaux chutent à l'intérieur d'une boîte transparente puis se sont des orteils qui tombent et remplissent la boîte. Dans une pièce entièrement blanche, des enfants dévissent leurs mains. Une des mains autonomes ouvre une porte. La main est sous une douche, elle se lave. L'eau devient progressivement grumeleuse jusqu'à ce qu'elle se transforme en tubes de fixatif pour cheveux. Une main d'homme prend un des tubes qui se métamorphose en une véritable tête féminine. L'homme est sur un terrain de base-ball. Il lance la tête en direction du receveur, sous les applaudissements de la foule en délire. La tête fracasse la mitaine du receveur. Une ville explose sous des bombardements. Un soldat marche dans une forêt. Il sort une arme qui n'est qu'un tube de pâte dentifrice...]*

Le maire, dans le bain tourbillon, joue avec un petit canard en plastique. Il se fatigue, regarde une femme d'allure sportive qui parle aux plantes, puis il prend une télécommande. À l'aide de celle-ci, il transforme la jeune femme en une douce mère. Le corps de la sportive se métamorphose, ainsi que sa personnalité, à la grande joie du maire.

Maire

On veut un autre jouet!

La mère s'empare d'un sous-marin minuscule et le tend au maire.

Mère

Voilà mon trésor.

Le maire devient agressif. Il prend la mère par le cou et enfonce sa tête dans l'eau. Il s'esclaffe et prend plaisir à sortir et à plonger la tête féminine dans le bain houleux. Sylvestre, de dos, se prélassse dans l'eau mousseuse. Les gestes violents du maire le laissent indifférent, il ne réagit pas.

Vincent (devant la fenêtre, à Sylvestre)

Tommy est de plus en plus bizarre, ça m'inquiète.

Sylvestre

Il commence à m'ennuyer.

Le maire s'est levé dans la baignoire. La mère en mutation embrasse son sexe alors qu'il tient la télécommande et qu'il la transforme en femme fatale.

Maire (rires)

C'est le plus beau jouet au monde!

Le maire prend la tête de la femme sublime et la colle à son sexe. Il lui tripotte le bassin.

Maire

Suce! (rires et exclamations)

Sylvestre se cale bien confortablement dans le bain tandis que Vincent lui masse la tête. On entend une musique dont l'air est composé de cris d'animaux et des bruits d'appareils ménagés.

54. Extérieur, soir. Centre du village, (série d'insert)

La mélodie se poursuit. Rachel, cachée sous une table, paraît exténuée et offre un visage apeuré, épuisé. Elle aperçoit Pierre-Rudolf-Marc-Antoine, agenouillé, qui lèche le sol mouillé d'alcool. La fête tire à sa fin. Plus loin, grimpé sur une table, Jean, surexcité, flaire sa proie: Rachel. Samuel aperçoit Jean de loin puisqu'il s'avance vers les fêtards. Un adolescent ouvrier, un sourire béat aux lèvres, dépasse Samuel en trotinant. Samuel voit Jérôme et Michèle qui se frôlent toujours de plus près. Ils se caressent et s'embrassent. Michèle, après avoir embrassé une des oreilles de son compagnon, l'arrache et la tient entre ses dents. Jérôme mord et déguste réellement un bout d'épaule de la femme. Le sang gicle et les bouches s'activent à manger et à lécher la chair et le sang de l'autre.

Samuel, abasourdi, regarde ailleurs. Il surprend Pierre-Rudolf-Marc-Antoine charcuter de ses dents la poitrine d'Alexandre. Le corps de celui-ci reste figé et son visage, également inerte, offre une expression de surprise mêlée à un sentiment de délectation.

Une serveuse se caresse. Elle goûte à son sexe puis en extirpe son utérus avec lequel elle s'amuse. Mathilde ingurgite le sexe de Paul tandis que ce dernier mordille le corps défait de la jeune femme. Marly croque et ingère ses orteils. Elle pleure des larmes rouges. Mélanie, à ses côtés, s'arrache les yeux.

Samuel se sent vraiment mal. Il voit Lydia, près de lui, qui tournoie sur elle-même. Elle baigne dans le sang. Samuel est hypnotisé par le sourire de Lydia. Le liquide rouge qui la barbouille s'estompe progressivement. Lydia s'immobilise devant Samuel. Ce dernier fait un pas vers elle puis il s'arrête et regarde en direction de Jérôme. Celui-ci cesse de danser, tout comme Michèle. L'homme et la femme, de nouveau tout à fait normaux, sont joyeux et un peu épuisés. Ils se laissent choir sur des chaises, à une table. Les yeux de Samuel se tournent vers Alexandre. Ce dernier se fait réprimander par Pierre-Rudolf-Marc-Antoine. Enfin, les yeux de Samuel cherchent Mathilde. Avant de la trouver, il voit Mélanie qui fait son aérobic, exténuée et pitoyable. Un garde grignote un restant de buffet. Jean court au loin après Rachel. Mathilde, quant à elle, discute avec Paul et Marly. Samuel, déconfit, regarde de nouveau Lydia (pour la première fois, nettement visible) et il reconnaît, à travers le visage de la femme, celui de Sandrine. Il en demeure perplexé.

55. Extérieur, jour. Campagne, (flash back)

Sous un soleil éclatant et baigné par une lumière claire, aux couleurs pures, Sandrine court à travers champs. On voit des chèvres qui gambadent avec elle. Sandrine se blottit dans les bras de Samuel, debout au milieu du champ. Les amoureux s'immobilisent et on aperçoit uniquement le visage radieux de la jeune femme.

Sandrine

Si on s'aimait...pour de vrai!

56. Extérieur, soir. Centre du village

Lydia sourit à Samuel.

Samuel (fébrile)

Sandrine?!...(il lui prend les mains) Qu'est-ce...

Lydia (elle l'interrompt)

Je m'appelle Lydia. Tu sembles épuisé, assis-toi.

Samuel (il s'assoit sur une chaise, rit nerveusement et se passe une main sur le visage)

Lydia?... Tu ressembles terriblement à... J'sais plus où j'en suis. J'comprends plus rien.

Lydia

Ça peut arriver à tout l'monde Samuel.

Samuel (surpris)

Comment sais-tu mon nom?

Lydia

Tu sais c'que c'est dans les petits villages. (elle s'assoit près de Samuel)

Samuel a un regard absent puis il pose ses mains sur son visage. Dans cette position, il redresse son corps et sa tête vers le ciel.

56. Extérieur, nuit. Bord de la mer

Les mains de Jasmine découvrent son visage et se tendent vers le ciel en guise d'imploration. Jasmine lévite toujours au-dessus de la mer, les yeux levés vers le firmament. Une lumière blanche illumine subtilement son corps. Une main d'homme frôle son bras. Jasmine détourne les yeux du ciel et les inclinent vers le bas. Une bourrasque de vent violent fait irruption, accompagné du bruit des vagues qui se heurtent à une falaise.

57. Extérieur, nuit. Résidence du chef de police¹⁸

Dans la pénombre, deux gardes accompagnent Tommy qui continue à délirer.

Tommy

Dites-leur que je les aime à m'en lever le coeur... (fâché) C'est vrai, je suis le plus fidèle! (rires) Je suis un tube de fond de teint! J'me sens bien dans ma peau, intelligent, naturel, libre, fonceur, responsable, créatif et, surtout, irrésistible!

Tommy tente de rebrousser chemin. Un des gardes se rapproche de lui. Le juge se rétracte et poursuit la route que lui impose, subtilement, les deux gardes. Docile, il baisse les yeux. La caméra mouvante glisse sur le sol.

59. Extérieur, nuit. Centre du village

La terre ferme fait place à un sol recouvert d'un tapis qui imite l'herbe. Un peu plus loin, on découvre Mélanie, étendue en position foetale au pied de l'immense horloge. Elle suce son pouce. Paul se tient debout près d'elle, il la regarde. Les deux semblent petits, écrasés par l'ampleur effrayante de l'horloge.

Paul

Mélanie, tu viens avec nous au *Solstice*?

Mélanie

Non. Je dois dormir. Cessez pour un instant de penser à la terre qui tourne à vide éternellement, à mon esprit qui émerge et ondule, à la

18. Description du village des *Coqs Joyeux*, p. 29

fréquence des aiguilles... jolies immortelles! (rires tristes) J'ai un corps qui m'est dépossédé, Paul. Un cerveau qui cherche l'aube afin d'élucider l'aurore. Mais vois-tu, la quintessence est à sec...

Paul

J'te comprends pas Mélanie, mais t'es tellement belle et j'voudrais être ton amant...même si j'suis pas l'seul... J'ai terriblement envie de ton corps!

Mélanie

Laisse-moi rêver, Paul. Rêver à la mort du défilé des nuages sans âges...Vas-t'en!

Paul s'accote sur l'horloge, triste. On aperçoit alors Michèle, assise à une table, qui rajuste un de ses faux cils. Tout en procédant à cette opération, elle observe une photo d'elle-même à laquelle elle semble en tout point conforme. Près du joyau, Marly foudroie du regard Michèle.

Marly (à Mathilde)

Qu'est-ce qu'elle a de si «sublime»?

Mathilde

«Cune» idée! Personnellement, j'm'en fout.

Paul regarde Mélanie qui dort. Il s'accroupit près d'elle.

Paul (le regard perçant)

Mélanie?

Comme il n'obtient pas de réponse, puisque la jeune femme repose dans les bras de Morphée, Paul tente de toucher le corps de Mélanie. Il est atteint d'une frénésie si intense qu'elle le paralyse et l'empêche de caresser la femme.

Mathilde

Tu viens Paul!

Paul (tel un enfant excité)

J'arrive, j'arrive...

Mathilde (à Marly qui observe encore Michèle)

Bon sang, arrête d'la r'garder vivre! Viens-t'en!

Jérôme rejoint Michèle. Ils commencent à marcher. Lydia les croise en tenant un verre d'alcool dans ses mains. Elle le tend ensuite à Samuel, toujours assis à la même table.

Lydia

Demain, j'pourrais t'faire visiter le village.

Samuel observe Marly, Paul, Michèle, Mathilde et Jérôme qui discutent ensemble. Les fêtards s'éloignent en titubant. Lydia reste seule avec Samuel.

Lydia (gamine)

J't'en prie, reste...quelque temps.

Samuel

C'est une idée fixe! Et puis pourquoi? Tu n'me connais pas. Moi non plus, j'sais pas qui tu es, où j'le sais trop et ça m'plait pas du tout...

Lydia

Pour les formalités, je suis la fille adoptive du maire. Mon vrai père était un savant, disons, peu orthodoxe. (rires) Je n'ai aucun souvenir de lui. Pour c'qui est de ma mère, c'est elle qui est posée sur l'affiche, à l'entrée du village. Une légende! Morte grugée par une overdose de vacuité. J'aime les arts. Je suis l'objet de curiosité des villageois, l'objet de désir de notre grand écrivain Sylvestre 1, le complément d'objet direct qui attend, immobile et démuné, l'implosion du verbe. Je suis l'objet surnaturel qui se rêve sujet. (rires noirs qui frisent l'hystérie puis Lydia redevient normale)

Samuel (*après avoir dévisagé Lydia, un peu inquiet*)

Tout est tellement...bizarre ici. Si j' reste une journée de plus, j'ai peur qu'ce soit à un fou qu'tu fasses visiter le village!

Lydia

Bienvenue parmi nous! (rires normaux)

Samuel (*il se détend*)

Comme ça j'suis pas l'seul à dérailler... mince consolation! Depuis que j'suis ici, j'ai l'impression d'perdre la raison dans un affreux cauchemar. J'suis en plein trip hallucinatoire, et entre nous, ça m'fait terriblement peur...

Lydia

Quand as-tu commencé à avoir des...hallucinations?

Samuel

Dès qu'j'ai aperçu l'affiche du village. J'ai cru voir quelqu'un s'faire décapiter. C'était horrible, et ça m'semblait tellement réel.. (rires de malaise) Je m'sens vraiment ridicule. Tu dois penser que j'suis schizophrène ou un truc du genre!

Lydia

Non, pas du tout. L'air est malsain ici, mais on s'y habitue. J'ai appris à aimer ce village, à m'y sentir bien et en sécurité, malgré son aspect parfois lugubre. Mais les nouveaux visages sont rares et fréquenter toujours les mêmes gens, ça devient ennuyeux... peut-être que demain, tu t'sentiras mieux!

Samuel

Je l'espère. (silence) Bon, j'reste une journée d'plus, mais pas davantage. Et remercie la nature qui t'a faite semblable à une femme qui m'est très chère. C'est trop intrigant...

Lydia

Mais je suis peut-être Sandrine, coincée avec toi dans une réalité parallèle...

Samuel (rires)

Pourquoi pas!... (il se lève) J'avais aller dormir, ça devrait m'faire du bien. J'ai été ravi d'te rencontrer Lydia.

Lydia

Je peux t'accompagner?

Samuel

Si tu veux.

Ils commencent à marcher en direction de l'hôtel. Derrière eux, plus loin, une lumière jaune s'échappe d'une des fenêtres de la centrale de police. On s'en approche jusqu'à ce qu'on entende un bruit de hache et que l'on voit la tête de Tommy voler dans les airs. Celle-ci retombe sur le sol en émettant un bruit sourd accompagné du bruit strident de verres cassés, de jouets pour enfants, du vent, d'un fouet, d'un battement de coeur, du tic-tac d'un cadran, des râlements d'hommes et de femmes et d'un air de piano violent¹⁹.

60. Extérieur, nuit. Face à l'hôtel

Tout est silencieux. Samuel et Lydia marchent en riant. Ils se dirigent vers l'hôtel.

61. Intérieur, nuit. Maison de Sylvestre 1

Sylvestre se tient debout, derrière la plus haute des fenêtres de sa maison. Il observe Samuel et Lydia. Celle-ci embrasse Samuel sur la joue et rebrousse chemin.

Jasmine (voix off)

Sylvestre!

19. Il s'agit des mêmes bruits qu'à la scène 21, sur la rue du *Parc des Braves*.

Sylvestre referme doucement le rideau de la fenêtre. Torse nu, il se dirige vers une pièce voisine où sont suspendus plusieurs voiles qui descendent jusqu'au plancher. On devine la présence d'une femme nue, debout derrière les tissus. La main de Sylvestre glisse entre les voiles et frôle le corps féminin. Jasmine gémit de plaisir.

62. Intérieur, nuit. Hôtel, chambre de Samuel

Une porte s'ouvre. Samuel entre dans sa chambre d'hôtel. Il ferme la porte et s'appuie quelques instants contre elle. Il se dirige ensuite vers la salle de bain, fait couler l'eau du robinet et nettoie son visage. L'homme troublé se regarde dans le miroir et remarque une infime tache de couleur sur son front. Il tente de la faire disparaître mais n'y arrive pas. Il quitte la salle de bain puis va se laisser choir sur le lit. On entend frapper à une porte.

63. Intérieur, nuit. Maison de Sylvestre 1

La main de Sylvestre ouvre la porte d'entrée de sa maison. Lydia se tient debout sur le palier.

Sylvestre

Lydia! Entre.

Lydia pénètre à l'intérieur du vestibule d'où on aperçoit un escalier.

Sylvestre

Viens t'asseoir. Tu veux quelque chose à boire?

Lydia

Non. Tu n'le ménages pas, hein!

Sylvestre

De qui tu parles?

Lydia

J't'en prie! (court silence) Laisse-le tranquille... du moins pour un temps.

Sylvestre s'approche de Lydia. Il la prend par la taille. On voit le haut du corps de Jasmine, dans l'escalier, qui observe Lydia et Sylvestre.

Sylvestre

Lydia chérie, si tu n'existais pas, je n'aurais pu faire autrement que de t'inventer! Tu crois que Samuel est comme notre Alexandre des beaux jours?

Lydia (plus docile)

Je nveux pas qu'il parte...

Sylvestre (il l'interrompt)

Moi j'ai envie que l'on soit ensemble, très bientôt. J'ai toujours été très conciliant à ton égard, mais ce jeu commence à m'ennuyer...

Sylvestre caresse les cheveux et la joue de Lydia qui succombe peu à peu. L'homme et la femme s'embrassent de façon étrange, comme s'il s'agissait de deux serpents. bercé par une musique décadente, leur étreinte incongrue provoque des jeux lumineux sombres et irréels. On entend un bruit provenant des escaliers. Lydia se défait brusquement de l'emprise de Sylvestre. La mélodie épurée mais angoissante cesse brusquement, tandis que les éclairages inusités redeviennent progressivement «normaux».

Lydia

Arrête!

Lydia se dirige vers la porte d'entrée, suivi de Sylvestre.

Sylvestre (rire faible et énigmatique)

Très bien, c'est... ton choix.

Lydia (elle ouvre la porte et s'apprête à sortir, séductrice)

Bientôt, envahi du désir le plus authentique, je me soumettrai à toi, totalement. Tu sais qu'tu es le plus séduisant.

Lydia, de dos, marche dans la rue. Sylvestre, appuyé au cadre de la porte, la regarde partir d'un air amusé.

64. Studio. (rêve de Samuel)

On voit le visage de Lydia qui chante en utilisant un langage inventé, composé uniquement de consonnes. À ses côtés et derrière elle, regroupé comme les chanteurs d'une chorale, Alexandre glatit de façon stridente. Rachel ouvre la bouche sans qu'un son ne s'en échappe. Michèle chante le bruit des vagues, Mathilde miaule capricieusement, Jean rit. Mélanie fredonne la mélodie des oiseaux, Vincent jappe comme un chien enragé, Tommy entonne un air de l'armée, Jérôme murmure le son du vent, le maire imite un singe. Marly glougloute avec conviction, Pierre-Rudolf-Marc-Antoine rugit, puis, immédiatement, s'excuse «-pardon». Paul grogne comme un cochon. Le chef de police crie des onomatopées, Jasmine bêle en pleurant. Une des femmes de la rue du *Parc des Braves* chante, sur un ton monocorde: «-moi, moi...». L'handicapé de la rue de la *Couronne* hurle le bruit du cadran. La fillette du restaurant luxueux de Québec chante, de façon austère, des halètements. Une des serveuses du *Solstice* et le réceptionniste de l'hôtel imitent le bruit des insectes.

Tous les personnages sont vêtus en habits ou robes de gala. Les différents visages, dont le maquillage est accentué, envahissent l'espace dans une cacophonie éloquente. Par la suite, on remarque que les personnages sont regroupés dans une immense pièce immaculée, blanche et vide. Un visage masqué apparaît. Il s'agit de Sylvestre, déguisé en chef d'orchestre, qui s'agite avec énergie sur une minuscule estrade. Un petit globe doré se meut au-dessus de la mêlée. Tout se met à tourner très vite et la pièce blanche, à l'intérieur de laquelle s'exécutent les personnages, se transforme en une petite boîte. Le couvercle de la boîte se referme et on s'aperçoit qu'elle traîne sur un trottoir sale d'une ville. Un pied frappe violemment la boîte qui est projetée dans les airs.

65. Intérieur, nuit. Hôtel, chambre de Samuel

Samuel, étendu sur son lit, a un mouvement de recul tout en essayant de se protéger le visage à l'aide de ses bras. Il écarquille les yeux puis il réalise qu'il est dans sa chambre. Nerveux, il se lève, s'habille en vitesse et quitte la pièce.

66. Intérieur, nuit. Le *Solstice*, sous-sol (Série d'insert)

On entend des exclamations suaves, des rires et une musique dont l'air est composé de sons associés à divers jouets d'enfants. On voit une main qui tient, du bout des doigts, une fraise enduite de crème. Les doigts font glisser le fruit le long du dos dénudé de Michèle. La bouche de Mathilde usurpe la fraise. On voit alors le haut du corps de Mathilde, souriante, qui tombe sur des coussins. Elle suce un de ses doigts. En même temps, Michèle porte un verre de champagne à ses lèvres. Sous un éclairage où domine le rouge, Mathilde rit aux éclats tandis que Michèle semble toujours aussi lointaine. Un garde marche nonchalamment devant les deux femmes en peignant ses cheveux. Il s'accroupit ensuite devant une porte faite avec des barreaux de fer à laquelle sont accrochées des photos de parties de corps ainsi que des perruques. Un peu plus loin, devant un imposant miroir, Marly et Paul se caressent individuellement en contemplant leur image respective. Le chef de police se lave le haut du corps en observant Marly. Par l'entremise du miroir, on aperçoit Samuel assis sur des coussins, qui boit avidement un verre d'alcool. Pierre-Rudolf-Marc-Antoine poursuit Alexandre avec un fouet. Ce dernier marche rapidement à quatre pattes et il bouscule involontairement Samuel. Celui-ci se lève en titubant, grogne, prend une bouteille de champagne sur une table et va s'asseoir à l'écart, sur un autre coussin. Mathilde aperçoit Samuel. Elle se lève et se dirige vers l'homme troublé.

Mathilde

Y'est pas trop tôt...

Samuel (saoul)

Miaou, la séduisante Mathilde...t'sais où est mon frère?

Mathilde

On s'en balance!

Mathilde s'assoit en riant sur Samuel. Par l'intermédiaire du miroir, on voit Pierre-Rudolf-Marc-Antoine qui observe Marly et Paul se caresser individuellement.

Pierre-Rudolf-Marc-Antoine

Qu'est-ce que c'est qu'cette merde! Vous n'avez aucune sensibilité esthétique?

Pierre-Rudolf-Marc-Antoine dispose Marly et Paul autrement, en intégrant Alexandre et le chef de police, rébarbatif. Toujours devant le miroir, le corps des trois premiers personnages forment maintenant une espèce de sculpture insolite que le chef de police, un peu à l'écart, asperge de parfum. On entend le flash d'un appareil photo. Michèle est maintenant devant la sculpture humaine. Elle prend des photos de son corps nu. Jérôme, derrière un paravent, observe Michèle en y prenant du plaisir. On entend le bruit de verres cassés. Divers objets usuels jaillissent de derrière le miroir qui se brise avec éclat (s)! Les objets, projetés à un rythme très rapide, frôlent les personnages qui gardent néanmoins leur position, face à la glace.

Pierre-Rudolf-Marc-Antoine

Oui! C'est ça, merveilleux!

Les clichés instantanés de Michèle se répandent également à travers la pièce. Jérôme, excité, s'empare d'une photo. Il en retire encore plus de plaisir qu'en regardant la véritable Michèle. Il s'ensuit une cacophonie alliant musique, bruits des objets et gémissements. On aperçoit les personnages dans leur ensemble, puis Samuel et Mathilde qui font l'amour. Le sol se met à trembler toujours plus violemment.

67. Intérieur, jour. Hôtel, chambre de Samuel

Un lit tremble. Samuel, étendu, ouvre les yeux. Mathilde s'amuse à sauter sur le matelas. Quand elle voit Samuel qui se réveille péniblement, elle se laisse choir sur le lit.

Mathilde

Qu'est-ce que ça prend pour te réveiller! On part faire du ski nautique, dépêche-toi!

Samuel

J'ai la tête qui tourne.

Mathilde

Ça va passer. (elle se lève et coiffe ses cheveux devant un miroir) Allez hop! T'as assez dormi.

Samuel tente de se redresser mais il retombe aussitôt sur le matelas.

Samuel

Ah! Ma tête. Bordel de soirée, bordel de patelin!

Mathilde (*yeux pétillants qui regardent Samuel par l'entremise de la glace*).
Soirée du tonnerre plutôt...et toi t'es un amant foudroyant!

Samuel (*pour lui*)

Merde! Jérôme...qu'est-ce qui m'a pris?

Mathilde

Moi! (rires puis, devant le sérieux de Samuel) Panique pas! C'est pas ça qui va déranger ton frère.

On cogne à la porte. Jérôme entre dans la chambre, tout sourire.

Jérôme

Hello! T'es pas encore levé! C'est impardonnable. Il fait un soleil d'enfer aujourd'hui.

Jérôme embrasse Mathilde et approche une chaise du lit de Samuel. Il s'assoit.

Jérôme

Défense de rester enfermé.

Samuel

Jérôme, j'me sens vraiment pas bien ici. J'aimerais qu'on poursuive nos vacances ailleurs, si on pouvait partir demain...

Jérôme

C'est pas sérieux, j'adore cet endroit...non, j'ai pas envie d'partir, on vient juste d'arriver. Si t'es malade, va à la clinique du village, il doit y avoir de bons médecins.

Samuel (impatient)

C'est pas ça. Vous n'avez rien remarqué d'anormal dans c'village? Les gens, l'atmosphère...

Mathilde (elle le coupe)

T'assumes pleinement ta fragilité, toi! À faire chier. On est très bien ici. Y'est pas question d'partir. Pis si ça fait pas ton affaire monsieur l'hyper-sensible...

Samuel (il l'interrompt, fâché)

J'commence à en avoir plein mon casque de ton insignifiance consumée!

Jérôme (il regarde sa montre)

Bon, il faudrait y aller.

Mathilde

J'suis prête!

Jérôme (à Samuel)

Tu viens?

Samuel (déconcerté par l'indifférence de son frère)

Non, j'ai autre chose à faire. (il se calme, plus doux) Jérôme, si on soupait ensemble? On pourrait s'parler réellement, pour une fois...

Jérôme (impatient)

Pourquoi pas un souper à trois? Ce s'rait plus sympa!

Samuel

Merde Jérôme! J'suis ton frère! On s'est pas vu depuis dix ans. On pourrait passer une soirée ensemble, c'est pas un crime!

Jérôme

Pourquoi je perdrais mon temps à écouter tes problèmes? Qu'est-c'que ça m'donne, hein! J'en ai rien à foutre! Alors adapte-toi ou crève, mais emmerde-moi pas!

Samuel

Belle philosophie!...

Jérôme

Belle vie! ...Salut!

Mathilde

Sort de ta tombe!

Samuel

Jérôme!

Jérôme et Mathilde quittent la pièce. Samuel se lève tranquillement puis s'immobilise devant la fenêtre. Il pose sa tête sur la vitre. De l'autre côté de la fenêtre, nous apercevons le visage flou de Sandrine. La main de Samuel se colle à la vitre.

Samuel

Qu'est-c'qui s'passe? Merde!

Quand il termine sa réplique, Samuel frappe la vitre violemment. Le visage de Sandrine se dissout en une poussière blanche qui tournoie sur elle-même. On ne voit plus que ces grains qui se condense et forme une boule de feu.

68. Extérieur, jour. Champ A²⁰

Le soleil envahit l'espace et gratifie le paysage d'une lumière pure et surnaturelle. On entend les voix cristallines de Lydia et de deux enfants. Samuel marche sur l'herbe rachitique tout en s'émerveillant devant la beauté du spectacle. Lydia chante et danse en tenant une fillette dans ses bras. Un jeune garçon tourne autour d'elle. En arrière-plan, on voit des pièces d'armements plantées dans la terre, semblables à des plantes de métal. Pour l'instant, cet attirail de la mort semble voilé par les brumes lumineuses. Soudainement, Samuel voit Sandrine, au lieu de Lydia. Il la regarde en se remémorant une de leur conversation. Par-dessus les voix, on entend Sandrine, en voix off, donc le souvenir de Samuel.

Sandrine (voix off)

Parfois, on me donne l'impression d'être une caricature prisonnière d'un corps et d'un esprit maudits. Comme si la vie s'était échappée de moi par les pores de ma peau... il ne reste que les impuretés, les germes de la mort. Mais si on n'essaie pas de faire l'amour avec la vie, il est impossible d'espérer parler avec le soleil!

Dès que Lydia se met à parler, le paysage et l'atmosphère redeviennent normaux. Les enfants gambadent en émettant les sons de divers jeux Nintendo.

Lydia

De toute façon, y'a pas encore de compagnie de téléphone qui offre ce service!

Samuel (surpris d'entendre sa réplique de la bouche de Lydia)

Quoi?

Lydia (radieuse)

Bonjour!

Samuel (en contrôlant son anxiété)

Bonjour!

Lydia

Je suis heureuse que tu sois resté.

On s'éloigne progressivement de Lydia et de Samuel. On les voit de haut, petits dans le paysage. On plonge ensuite rapidement vers les pièces d'armements. L'image devient embrouillée, elle s'enneige comme un téléviseur brisé. On entend du morse, mélangé au bruit de cailloux qui tombe dans l'eau.

69. Extérieur, jour. Champ B²¹

Des cailloux fracassent la surface d'une flaque d'eau. On découvre progressivement Vincent qui lance les petites pierres. Il est dans un champ rachitique sur lequel trône un immense amas de déchets. Loin derrière, de la fumée s'échappe d'une usine. Sylvestre surgit près du monticule de détrit.

Sylvestre

Alors, qu'est-ce qui t'inquiète?

Vincent

C'est très simple. Je nveux plus t'suivre dans ton délire.

Sylvestre et Vincent commencent à marcher en direction des deux cours d'écoles²², celle des enfants de serviteurs et celle des enfants d'ouvriers.

Sylvestre

Mon délire? J'comprends pas. T'as toujours été mon allié le plus fidèle.

Vincent

Bien maintenant, j'trouve qu'on est allé beaucoup trop loin. Il faut qu'ça cesse Sylvestre. (il s'emporte) T'en as pas assez? Il t'en faut encore plus! Jusqu'où veux-tu aller?

21. Dessin village des *Coqs Joyeux*, p. 31

22. Description du village des *Coqs joyeux*, p. 27

Sylvestre

Je veux c'que tout être désire: aller jusqu'au bout d'ses convictions, au bout d'lui-même. Je ne nie pas qui je suis Vincent, et c'est ça être vrai. Quand on obéit à notre nature profonde, on ne peut qu'être authentique. Je veux améliorer la condition des habitants du village et j'vais réussir, parc'que c'est ma vocation, ma raison d'vivre.

Vincent

Rien n'se passe comme j'avais prévu. Pis y'a pire... Sylvestre, jure-moi de n'pas rire de moi.

Sylvestre

Promis.

Vincent

J'commence à entendre des voix. C'est sérieux, des voix qui m'disent des choses horribles... j'ai pas envie d'finir comme Tommy. J'sais plus quoi faire. J'ai peur de m'être trompé. J'aurais pas dû t'faire confiance. Mais t'inquiète pas, j'dirai rien. Seulement j'me retire, j'suis plus dans l'coup.

Sylvestre

Pour c'qui est des voix, j'te conseille d'oublier tes petits bonbons euphorisants... ça devrait t'aider. Et pour le reste, j'veux pas t'perdre Vincent.

Sylvestre et Vincent marchent entre les deux cours d'écoles. La cour bondée des enfants ouvriers est étrangement silencieuse, comparativement à celle des enfants serviteurs. Sylvestre s'immobilise.

Sylvestre

Tu peux pas m'laisser tomber, n'oublie pas notre pacte!

Sylvestre s'interrompt quand il constate qu'un enfant de serviteur, à travers

le grillage, le regarde avec des yeux fascinés. Sylvestre sourit au jeune garçon. L'enfant reste bouche bée, comme si un dieu venait de lui adresser la parole. Tous les autres fils et filles de serviteurs se taisent. Sylvestre passe un bras autour des épaules de Vincent. Ils poursuivent leur chemin, en direction de la rue B.

70. Extérieur, jour. Champs B

On voit les yeux protubérants de Rachel. La fillette est cachée sous l'amas de déchets. Jasmine, en sueur à cause de convulsions, court péniblement en direction du monticule de débris.

Jasmine (elle crie, l'écume aux lèvres)

Sylvestre!

Jasmine aperçoit Jean, toujours aussi surexcité, en train d'examiner les détritrus.

Jasmine (visiblement très malade)

Jean, t'as vu Sylvestre?

Jean (mécontent)

J'ai cru le voir, par là. Il était avec Vincent.

Jasmine

Merci!

Jasmine se dirige vers les cours d'écoles. Une canette de bière tombe du monticule de déchets. Jean s'apprête à fouiller dans les ordures quand sa montre sonne.

Jean (très mécontent)

Merde!

Jean hésite quelques secondes puis, de mauvais gré, il part d'un pas précipité vers l'édifice de la culture. Rachel retient son souffle sous l'amas de détritrus. Elle regarde, comme pour l'implorer, le ciel entièrement bleu.

71. Intérieur, jour. Édifice de la culture²³, musée

On ne voit que du bleu. Progressivement, on s'aperçoit qu'il s'agit d'une toile monochrome posée sur un mur du musée. Lydia et Samuel, de dos, contemplent l'oeuvre.

Samuel (sur un ton amusé)

Euh, les mémoires d'un esprit borné!

Lydia (sur un ton amusé)

L'univers pédant d'une carpe branchée!

Samuel

Le renoncement ou... une peur bleue! (rires)

Les deux comparses s'apprêtent à quitter la pièce.

72. Intérieur, jour. Édifice de la culture, théâtre

Samuel et Lydia longent un des murs de la salle de théâtre. Les rideaux de la scène sont fermés. Samuel regarde un des dessins qui parsèment le mur. Il représente Narcisse qui se contemple dans les eaux. Quand Samuel arrive à la hauteur de ce dessin, celui-ci se transforme en un homme ensevelit dans les eaux, qui se débat avec une hydre. Lydia prend le bras de Samuel et les deux se dirigent au centre d'une rangée de sièges. Les seuls spectateurs s'assoient alors que l'éclairage s'assombrit. Le rideau s'ouvre un peu, se referme, s'ouvre un peu plus puis finit par choir sur le plancher de la scène dénudée. Au fond, sur un grand écran, on voit une bande annonce d'un film.

73. Studio. (bande annonce du film)

Une jeune femme de seize ans porte une création d'Alexander McLeen. Elle affiche un sourire forcé, comme les mannequins, et elle porte une moustache à la Dali ainsi qu'une énorme boucle d'oreille dans le nez. Elle est assise à une table reluisante, au centre d'une cuisine immaculée. Elle prend soin de ses ongles sur un air composé de bruits de casseroles et de vibrateurs. Des robots culinaires

23. Description du village des *Coqs Joyeux*, p. 26

autonomes se mettent en marche, dont un aspirateur. Des personnages misérables et miniatures traînent sur le sol. La balayeuse les aspire puis réagit comme un être humain en plus d'émettre un: «-Oups!». Un grand androïde de quatorze ans apparaît.

Femme (surjoué)

Oh! Grand bonheur, voilà l'heure des caresses, je ne vis que pour ça.

Androïde

Toutes les mêmes. Tes caresses tu peux t'les mettent où j'pense!

Tais-toi et tiens-toi prête au cas où j'bande.

L'androïde se dirige vers le réfrigérateur, l'ouvre, prend un livre sur une des tablettes, ainsi qu'une bière. Il commence à manger le livre et ingurgite la boisson alcoolisée. L'aspirateur avance vers la jeune femme triste. Elle pose son tuyau sur les genoux de l'adolescente.

Aspirateur (à la jeune femme)

Je succombe devant tant de grandeur. Je suis pour vous, à vous, à genoux. Chair infâme issue de votre chair. Mal ultime: bâtard débile, indigne. Je vous serai soumis et docile, pour des siècles et des siècles, Amen!

L'adolescente roucoule et rit sur un ton mécanique. L'aspirateur se frôle à celle qui est en manque de caresses. Celle-ci, toujours en riant, commence à gifler l'appareil ménager et à en modeler les morceaux qui lui déplaisent. On frappe à la porte de la cuisine. La jeune femme se retourne, apeurée. Des coups de fusils retentissent et des serpents se faufilent dans la pièce. Du sang et des tripes se répandent partout. Cette image se fige puis l'écran devient totalement noir. Des lettres de feu apparaissent en formant les mots que prononce, en voix off, un annonceur.

Annonceur (voix off)

Prochainement sur vos écrans, le film fantasma de l'heure:H-Fatal.
Du cinéaste le plus provocant de notre époque: Pierre-Rudolf-Marc-Antoine 1.

74. Intérieur, jour. Édifice de la culture, théâtre

L'écran devient complètement doré. La scène est baignée par des jeux de lumière. On entend des éléphants baréter. Marly apparaît de dessous les planches de la scène. Elle se glisse péniblement sur la scène.

Marly (sur le ton de la tragédie)

Mère, mère, pourquoi m'as-tu abandonnée?
 Coule le temps, sans eaux je vivrai
 Et ma gorge crachera, l'Homme épave qui fut créé
 Et ma bouche avalera, la mer qu'on m'a donné
 Mes larmes en naufrage glissent sur les rives
 Ma sève se répand en gouttes fluides
 Je noie de mon sang les océans.

Marly rampe jusqu'à un énorme dé (jeu), à l'avant-gauche de la scène. Elle grimpe dessus et se statue. Du plafond, au centre de la scène, descend une barre de métal à laquelle Michèle est agrippée. La barre exécute des mouvements de balancier de grande amplitude et à un rythme très lent.

Michèle (sur un ton moins risible que Marly)

Père, père, pourquoi m'as-tu trahie?
 Mange le temps, sans pain je vivrai
 Et mes entrailles se gaveront, d'une terre violée
 Et mon ventre s'emplira, d'un animal affamé
 Mon estomac digère ses crimes
 Mes mains charcutent le spectre de la plaine
 Je broie de ma chair l'humanité

Le mouvement du balancier devient de plus en plus rapide. Michèle crie sporadiquement, «-coucou!». Les bras de Jean, invisible derrière l'écran, déchirent la toile dorée. Le reste du son corps demeure derrière la toile en la moulant. Le dessin de l'arbre renversé, antérieurement décrit, apparaît sur l'écran. La tête de Jean émerge au centre de l'arbre, en déchirant la toile. Dans chacune de ses mains, il manipule une marionnette. Elles sont toutes les deux grotesques.

Marionnette garçon (avec conviction et fierté)

J'ai les battements de la puissance.

Marionnette fille (sur le même ton)

J'ai les palpitations du néant.

Marionnette garçon

J'ai l'écoulement de ma certitude.

Pierre-Rudolf-Marc-Antoine, soutenu par de longues échasses, apparaît sur la scène. Il s'immobilise puis se met à gesticuler allégrement.

Pierre-Rudolf-Marc-Antoine (saoul, il vocifère)

Le personnage est petit, minuscule, lâche!

Marionnette fille

J'ai les contractions de l'absurde.

Marionnette garçon

J'ai le ciel emprisonné aux creux de mes mains.

Marionnette fille

J'ai le soleil que j'étouffe au fond de ma gorge.

Pierre-Rudolf-Marc-Antoine

Le personnage est grotesque, risible, lâche!

Les deux marionnettes

J'ai un corps de sangle...

Tous se figent. Le silence devient inquiétant. Lydia et Samuel se regardent en souriant. On voit de nouveau les protagonistes sur la scène.

Jean

J'ai un blanc...

Pierre-Rudolf-Marc-Antoine (fâché)

Encore!

Pierre-Rudolf-Marc-Antoine

J'te l'avais dit qu't'es pas fait pour ce genre de rôle-là. À chaque pratique y faut qu'tu fasses une connerie. Qu'est-c'que ça va être le soir d'la première?

Jean

J'pourrais t'a...

Pierre-Rudolf-Marc-Antoine

Ta gueule! À l'ordre! On r'commence.

Marly

Oh non! Pierre-Rudolf-Marc-Antoine, on pourrait pas r'prendre à partir d'la dernière scène?

Pierre-Rudolf-Marc-Antoine

Non. Pis toi, va r'poudrer ton sein. On pourrait s'y contempler tellement il reluit!

On voit Samuel et Lydia qui se lèvent et se dirigent vers la sortie. Le visage de Lydia se contracte sous l'effet du rire.

75. Intérieur, jour. Maison de Sylvestre 1

Une photo de Lydia traîne sur un bureau bondé de feuilles de papier. Sylvestre, assis à ce bureau, travaille sur un ordinateur. Dans la même pièce, Jasmine est étendue sur un lit. Elle observe l'écrivain puis elle se lève et va s'asseoir sur les genoux de l'homme.

Sylvestre

Ça va mieux?

Jasmine

Oui. J'ai un peu moins mal au ventre. (elle remarque la photo de Lydia)
Est-ce que c'est avec elle que tu voudrais être?

Sylvestre

Mais non.

Jasmine

Je vous ai vus hier, dans le vestibule...

Sylvestre

Je sais.

Jasmine (fébrile)

Je suis jalouse, sans conscience ni raison. J'essaie de lutter contre ces visions qui me transpercent le coeur et la tête, mais j'en suis incapable.

Sylvestre

Calme-toi!

Jasmine

Je n'comprends pas c'qui m'arrive Sylvestre. Je suis une femme que je n'connais pas. À moins qu'ce soit un animal... Mon corps me fais mal. Je n'veux pas te perdre. Je ferais tout pour te garder.

Sylvestre (avec humour, pour rassurer Jasmine)

Vraiment? Alors comment pourrais-je quitter une femme qui m'est aussi dévouée? Ce serait de la folie! (rires) Cesse de t'inquiéter mon ange.

Ils commencent à s'embrasser. Le corps de Jasmine frémit anormalement, comme s'il désirait et rejetait, dans un même élan, les caresses de Sylvestre. Celui-ci soulève Jasmine et la transporte vers le mur de voiles. Il ouvre les rideaux.

76. Intérieur, jour. Hôtel de ville²⁴

Samuel est accoté à la paroi d'une mezzanine. Il observe les conseillers du maire, réunis dans une salle plus basse. Les conseillers, aux sexes indéfinis, parlent fort, rient et s'échangent de l'argent ainsi que des statuettes. On remarque, suspendue au-dessus de chacune de leur tête, une corde avec un noeud coulant. Deux conseillers sont pendus et deux gardes s'affairent à détacher un des morts. Samuel regarde cette scène inusitée quand Lydia l'interpelle.

Lydia

Samuel!

L'homme se retourne.

Lydia (accompagnée du maire)

Je te présente le maire. Maire, Samuel.

Maire (agité)

On vous salue. On est pressé, on est attendu. (il désigne du regard la salle des conseillers) On vous invite au banquet, demain.

Samuel (il réprime un sourire)

On ne pourra y être, merci quand même.

Le maire les quitte et marche d'un pas rapide dans le couloir.

24. Description du village des *Coqs Joyeux*, p. 29

Samuel

On vous plaint ma très chère!

Lydia et Samuel observent les comportements étranges des conseillers. Ces derniers continuent à échanger de l'argent et des statuette en tenant un discours inspiré de divers jeux de société. Ils sont tous assis, à l'exception du maire, qui se tient debout en gesticulant théâtralement. Il piaille comme un coq.

Lydia

C'est grotesque.

Samuel (hésitant, il a très chaud)

Tu, tu en vois un, là-bas...on dirait qu'il est...

On voit Lydia regarder un des conseillers du maire qui est pendu, celui qu'observe Samuel. Après un instant d'hésitation, elle décide de mentir à son compagnon... pour s'amuser.

Lydia

Qu'il est quoi? Ah! Celui qui danse avec une statuette? (elle ment, aucun conseiller ne danse avec une figurine de plâtre)

Samuel (troublé, il ment lui aussi)

Oui, c'est bien lui... ils sont complètement dingues!

Lydia (amusée)

Pourriture...

Samuel (récitant)

Ils ne s'en sont pas aperçus. La montagne qu'ils croyaient gravir avait pour sommet le creux de leurs mains. Les doigts se sont repliés sur eux-mêmes et il n'en est resté qu'une chair informe, qu'ils ne pouvaient plus reconnaître. (court silence) La peur et la lâcheté sont des reptiles sanguins...

Lydia

J'ai déjà entendu cette phrase quelque part.

Samuel

Tu la connais malgré toi, elle coule aussi dans tes veines.

Lydia (rires noirs)

J'ai une surprise pour toi (elle désigne sa main), cachée au creux de ma main. Je te la donne si tu es un prince...

Samuel (en ce forçant à être joyeux, il se gonfle les joues comme un crapaud)

«Bmoi»? Mais je n'peux être qu'un horrible crapaud qui se nourrit du sang des déesses...

Toujours en imitant le crapaud, Samuel se met à bondir vers Lydia. Celle-ci s'esclaffe et part à la course.

77. Intérieur, jour. Hôtel de ville, autre espace

On entend un bruit de porte de fer qui se ferme violemment. Lydia, souriante, court dans de petits couloirs qui forment un labyrinthe. Samuel la poursuit. Il emprunte un couloir anormalement long et parsemé de portes. Il cesse de courir.

Samuel

Lydia!

Comme il n'obtient pas de réponse, Samuel ouvre une porte.

78. Intérieur, jour. Hôtel de ville, autre espace

Samuel entre dans une pièce moyennement grande, très sombre et d'où s'échappe de la vapeur. La pièce est encombrée d'animaux encagés ou naturalisés. Un homme et une femme aux cheveux hirsutes, aux mains palmées et aux pattes d'ours au lieu des pieds, regardent un animal étrange: un coq à tête de singe et à queue de paon.

Homme

C'est de ta faute. Il fallait pas lui donner des comprimés de luzerne.

Femme

Oh non! C'est de ta faute. Il fallait être vigilant et pas le laisser dormir pendant des jours.

Homme

Innocente! Pourquoi t'es allée faire confiance à cette espèce de rapace?

Femme

Insouciant! Si tu prenais tes responsabilités aussi.

Samuel

Excusez-moi, vous n'auriez pas vu...

L'homme prend un sabre et frappe la femme. Celle-ci empoigne un couteau et transperce un des bras de l'homme. Samuel fait un mouvement vers les deux combattants afin de les arrêter mais, quand il s'aperçoit que les coups donnés n'ont aucune conséquence sur le physique des victimes, il s'immobilise, stupéfait.

Femme (*elle fait pénétrer le couteau dans la poitrine de l'homme*)

Mon amour.

Homme (*il frappe la femme de son sabre*)

Je t'aime.

Pendant qu'on entend les rivaux se dirent des mots d'amour, on voit Samuel qui se dirige vers la porte. Au sol, il remarque un petit aquarium. À l'intérieur du bocal de poissons, il aperçoit l'homme et la femme miniaturisés, sur un voilier. L'eau est rouge et le couple s'éclabousse en riant. Samuel se relève et sort précipitamment de la pièce.

79. Intérieur, jour. Hôtel de ville, long couloir

Samuel est accoté sur un mur du long couloir. Il se dirige vers une autre porte, en face de lui. Après quelques hésitations, il se décide à ouvrir la porte.

80. Intérieur, jour. Hôtel de ville, autre espace

Dans une pièce à angles inusités, deux hommes et une femme, munis de gourdins, clouent chacun un enfant dans le sol mou et peint comme un jeu d'échec. Des mouches affluent en abondance. Un des hommes en a fini avec sa victime. Il se dirige vers un autre enfant. Sur son passage, il cloue d'un seul coup un bébé. On n'entend aucun son, si ce n'est le bruit des mouches et des gourdins. Samuel, décontenancé, se précipite sur l'homme qui vient de clouer le bébé. Il l'assaille de coups. Un garde l'agrippe par-derrière. L'homme battu en profite pour se relever, indigné.

Garde (à Samuel)

Arrêtez! Ça suffit! Calmez-vous.

Samuel lève les yeux et constate qu'il est dans une garderie. Tous les enfants portent un casque à réalité virtuelle. Quelques-uns l'ont enlevé afin de regarder la scène de Samuel. L'autre homme et la femme «cloueur» d'enfants sont assis chacun sur une chaise, impassibles.

Homme battu (à Samuel)

Vous avez un sérieux problème monsieur.

Samuel, abasourdi, n'a plus la force de se défendre. Lydia entre dans la pièce.

Lydia

Relâchez-le immédiatement!

Tous demeurent silencieux alors que le garde s'apprête à obéir aux ordres de Lydia.

81. Extérieur, début de soirée. Centre du village

Lydia et Samuel sont assis sur un banc public, devant le joyau et l'horloge.

Samuel (un peu découragé)

Je t'emmène avec moi demain. Il n'est pas question que j'te laisse ici.

Lydia

J'ai déjà essayé d'm'échapper avec Alexandre. Il était pas comme les autres, je l'aurais suivi jusqu'au bout du monde. En plus, c'était l'seul qui tenait tête à Sylvestre, c'était amusant! (elle constate que Samuel ne l'écoute pas) On n'peut pas quitter l'village, c'est impossible.

Samuel

C'est c'que tu dis qui est impossible.

Lydia

Non, je t'assure. Ce village est un point de non retour.

Samuel (il prend la voix d'un ordinateur)

Donnée inexistante, veuillez utiliser une autre formule. (avec tendresse) Pauvre Lydia, tu délires encore plus que moi!

Lydia

Je suis sérieuse, Samuel. La seule façon de partir, c'est quand on obtient une promotion LC. Et pour moi, comme pour la plupart des femmes, ça n'ira pas avant mes trente-cinq ans.

Samuel

Ça suffit, j'veux pas entendre le reste (il se lève et marche nerveusement en regardant parfois les composantes du joyau) C'est ridicule!

Lydia explique tout de même ce qu'est la sélection annuelle à Samuel alors qu'on en voit de courtes scènes. On aperçoit d'abord un vieil homme élu qui serre la main d'un chef contrôleur en souriant. Une jeune femme «serviteur», qui boite légèrement, fait ces adieux à un homme et une femme serviteurs. Une femme élue de trente-cinq ans, un homme élu gravement atteint des poumons et un jeune trisomique montent dans un autobus.

Lydia

Tu es arrivé ici la journée de la sélection annuelle. Donc, une fois par année, depuis trois ans, les habitants du village se réunissent au palais d' justice. Là, selon des critères déterminés, on leur octroie ou non une promotion LC. À partir de ce moment, ils peuvent aller où ils veulent, mais en général, ils n'ont pas envie d'quitter le village. Il paraît qu'c'est difficile de vivre ailleurs, autrement.

Samuel (*très anxieux puisqu'il commence à croire qu'il est véritablement dans un village de fous dangereux, dans une autre réalité qui ne peut exister*)

Ça n'a aucun sens Lydia. (fébrile) J'ai une explication plus logique. On doit être en train d'faire un voyage astral. Qu'est-ce que t'en penses? Ou non, encore mieux, pendant notre sommeil, on s'est fait déporter sur une autre planète. (court silence) N'importe quoi sauf c'que tu m'dis, sinon, j' veux m'réveiller ou mourir...

Samuel prend Lydia par la taille. Ils marchent et s'éloignent du joyau.

Samuel (*il veut ne plus penser à ce cauchemar*)

Allez, vient-en! On s'en va manger des antennes de martiens sautées dans une sauce bip bip X23!

Le couple se dirige vers le *Solstice* tandis que nous apercevons un magnifique coucher de soleil.

82. Extérieur, soir. Champ B

On voit le coucher de soleil ainsi que Jean qui court à travers champs. Rachel est toujours apeurée, cachée sous l'amas de déchets. Jean avance maintenant à pas de loup vers les ordures. Involontairement, il fait tomber une boîte de conserve. Cette maladresse alerte Rachel. Celle-ci se débat sous les détritrus. Jean l'effleure, mais pas avant que la fillette ait pris la fuite. L'homme s'élançe à sa poursuite. On entend un air de musique composé de bruits de catastrophes naturelles (éruption volcanique, tornade, etc.), entremêlé de bruits de catastrophes humaines (lente agonie, pleurs, etc.). Rachel, de dos, commence à s'asseoir pour mieux descendre un ravin.

83. Intérieur, soir. Restaurant le *Solstice*

On entend le même air de musique. Pierre-Rudolf-Marc-Antoine s'assoit sur une chaise. En face de lui, Marly mange des escargots dont la qualité semble douteuse. Elle a la bouche et les doigts huileux.

Pierre-Rudolf-Marc-Antoine (il prend une gorgée de vin)

Pouaf! C'est pas buvable. Y'a plus une seule bouteille de vin d'qualité dans c'foutu village. Enfin, comme j'te disais Marly, la création est devenue stérile et cocue; un stérilet fourré dans le sexe récalcitrant et putride de la vile morte vie.

Marly (ton qui sonne faux)

Oui mon salaud, encore... ça m'fais jouir quand t'écartèles ton inconscient!

Pierre-Rudolf-Marc-Antoine

Ça n'te vas pas du tout cette réplique.

Marly

Je sais, mais ça n'dépend pas d'moi. (sur le ton du drame) J'ai enfin su c'qui est arrivé à Tommy. Gros plan: il a le visage bouffi, il transpire comme un porc et pu l'alcool. Plan moyen, non, plan d'ensemble en plongée: son corps titube. Derrière lui: la mer. Il a une vision. Flou artistique: algues marines, pour une peau douce, lisse, plongez à l'intérieur de ce bain parfumé. (elle verse quelques larmes) Il est mort noyé. J'attends le génétique.

Pierre-Rudolf-Marc-Antoine (distrainment)

Le générique.

Marly (ton normal)

Évidemment, j'perds certains privilèges dûs à son statut de juge mais, il était devenu tellement bizarre... c'est une libération!

Pierre-Rudolf-Marc-Antoine

C'est pas assez épicé. Même pas foutu d'faire à manger comme du monde! Passe-moi l'sel.

Un serveur traverse le restaurant muni d'un plateau. Il dépose deux assiettes à une table où sont assis Lydia et Samuel. Encore une fois, les mets ne sont guère appétissants.

Lydia

J'ai apporté ta surprise (elle dépose un pendentif dans la main de Samuel)²⁵. C'est un porte-bonheur, tu dois toujours le porter.

Samuel (sombre)

Il est très beau...

On ne voit que les yeux de Lydia et de Samuel qui se regardent. La femme semble mystérieuse et insistante, l'homme, troublé.

84. Studio. (infographie, scène très brève, comme un flash)²⁶

On entend le bruit qui provient des profondeurs de la mer, ainsi que celui de gros poissons qui se dévorent. Ces sons troublants s'intensifient progressivement. On revoit la boule de feu qui s'active au centre de la terre. La roue dentelée s'empare d'un morceau de pierre et d'une perruque qui ressemble parfaitement aux cheveux de Sandrine. Le visage de Samuel apparaît par l'ouverture créée par la chute d'une pierre tombale. L'homme regarde vers le centre de la terre, allonge un bras et s'empare de l'oeuvre d'art produite par la machine souterraine. Il s'agit d'une boîte à musique. Baigné par une lumière découpée aux couleurs irréelles, qui allient le bleu, l'orange et le noir, Samuel contemple l'objet. Soudainement, la boîte à musique s'ouvre d'elle-même et une marionnette à ressort jaillit brusquement sur l'homme. Pendant une fraction de seconde, on entrevoit le visage horrible de la poupée qui est celui de Lydia.

25. Le pendentif représente la roue dentellé et la boule de feu que Samuel avait aperçu à la scène 38.

26. Voir scène 38.

85. Intérieur, soir. Restaurant le *Solstice*

On voit un bref instant les yeux de Lydia puis ceux de Samuel, terrifiés. Une main se pose sur l'épaule de l'homme. Celui-ci se retourne et aperçoit Jérôme en compagnie de Mathilde.

Mathilde

On peut s'joindre à vous?

Samuel (nerveux)

Bien sûr, on vient à peine de commencer.

Mathilde et Jérôme s'assoient. Samuel fixe le pendentif qui devient flou et qui se métamorphose en un crâne.

86. Intérieur, soir. Église

On aperçoit l'image floue d'un crâne puis le squelette d'un curé mort, qui tient presque debout, par miracle, en appui sur l'hôtel de l'église en décomposition. Le maire attend, debout à la hauteur de la première rangée avant de bancs. On entend grincer la lourde porte principale de l'église. La porte se referme avec bruit. Le squelette du curé mort s'effrite totalement tandis que le maire se retourne. On entend des bruits de pas qui s'approchent du maire.

Maire

Enfin! On t'attendait depuis longtemps.

Une main tient un revolver. Le maire n'a pas le temps de prononcer une parole ou de faire un geste qu'il est atteint par une balle. De nombreuses chauves-souris s'envolent et se précipitent en dehors de l'église. Le fusil tombe sur le sol. On entend des pas précipités, la porte s'ouvre et grince de nouveau. De sous les bancs de l'église émergent les têtes d'enfants d'ouvriers et de serviteurs ainsi que celles d'un homme et d'une femme ouvriers. Du confessionnal surgissent un homme et une femme serviteurs.

87. Intérieur, soir. Restaurant le *Solstice*

L'hôte ouvre la porte du restaurant. Sylvestre entre. L'hôte prend soin des vêtements et du chapeau de Sylvestre sans que ce dernier manifeste un seul signe de reconnaissance. Sylvestre se dirige vers une table près de celle de Lydia. Il s'assoit et sourit à la jeune femme.

88. Extérieur, soir. Cimetière des ouvriers et des serviteurs²⁷

La lune est ronde et lumineuse. Jasmine, affolée, marche de façon précipitée à travers le cimetière, en direction du rond point.

89. Extérieur, soir. Route B

Vincent semble préoccupé. Il regarde sa montre tout en marchant d'un pas rapide, en direction du rond point. Soudainement, il est perturbé par des voix sarcastiques qui l'interpellent.

Voix 1 (voix off)

Vincent! Vincent...comme tu es appétissant! (rires)

Voix 2 (voix off)

La mort n'a plus rien à se mettre sous la dent et tu es presque à point pour le grand festin....à moins que....

Voix 1 et 3 (voix off)

À moins que tu retrouves ce que tu as oublié...

Voix 2 (voix off)

Qu'as-tu oublié Vincent?

Voix 1 et 3 (voix off)

Vite! Dépêche-toi! Tu dois la retrouver, sinon...(rires)

Voix 2 (voix off)

La mort ne pourra pas résister bien longtemps. (rires des trois voix)

Vincent (il hurle)

Vous ne m'aurez pas! Je n'ai rien oublié, rien! Vous ne pouvez rien contre moi!

90. Extérieur, soir. Centre du village

Aux pieds de l'horloge, Mélanie contemple la lune. Paul s'approche d'elle.

Paul

Mélanie, y faut que j'te parle.

Mélanie (elle regarde la lune, songeuse)

La lune clignote interminablement... (elle se lève)

Paul

Mélanie, j'veux t'embrasser, j'veux voir tes seins, toucher ton corps, sentir ta peau. Répond-moi! Est-ce que j'ai une chance de baiser avec toi? J'en peux plus d'attendre.

Mélanie

Moi, je n'en peux plus de retenir le ciel de mes deux mains. Je suis trop petite, tout est plus fort que moi. J'ai peur que sous la pression, mes atomes éclatent.

Mélanie, prise de panique, commence à tourner autour de Paul, de plus en plus vite.

Paul

Tu délires mais j'm'en fous! J'te veux au moins une fois. Arrête, tu m'étourdis. Laisse-moi jouir de toi. Arrête! (silence puis, à bout de patience) Pis merde, j'en ai assez! Qui voudrait d'une folle pareille. Tu m'fais pitié. Pauvre conne!

Paul s'éloigne. Mélanie cesse de tourner en rond. Essoufflée, elle regarde le cadran de l'horloge. Mélanie prend son courage à deux mains et commence à grimper le long de l'horloge colossale.

91. Intérieur, soir. Restaurant le *Soltice*

Sur la petite scène du restaurant, un ordinateur autonome diffuse un nouvel air de musique composé toujours de bruits de catastrophes naturelles et humaines. Mathilde, toujours assise à la même table que Jérôme, Samuel et Lydia, observe l'ordinateur en souriant et en dansant sur place.

Mathilde

On m'a proposé d'participer à une parade de mode dans deux jours. J'ai pas pu refuser, au prix qu'ils payent...

Samuel (son aversion pour Mathilde l'aide à cacher son trouble)

Rien de mieux qu'une mascarade de portes manteaux pour éveiller la conscience!

Mathilde (ironique)

Tu veux dire de véritables Artistes. Ne riez pas! La mode est la pratique artistique qui nous touche le plus directement parc'que le vêtement fait corps avec nous. On est pu l'observateur d'une oeuvre, d'une toile, d'une sculpture ou d'un spectacle, mais on est l'oeuvre!

Samuel (avec la même ironie)

Bien sûr. Je vous présente Mathilde: oeuvre contemporaine pseudo-provocatrice, résultat d'une démarche artistique purement formelle et dont l'esthétique est une délectation pour les sens! (rires)

Jérôme (à Mathilde)

Et quand ça se met en mouvement, c'est encore plus délicieux, tu viens danser? J'suis plus capable de bouffer, ça m'lève le coeur.

Mathilde

Excellente idée!

Mathilde et Jérôme se lèvent et se dirigent vers l'aire de danse. Ils croisent Vincent et Michèle qui s'assoient à la table de Sylvestre. Celui-ci se lève et s'approche de la table à laquelle sont assis Lydia et Samuel.

Sylvestre

Bonsoir!

Lydia

Bonsoir! Samuel, j'te présente Sylvestre. (poignées de mains)
Sylvestre est un grand écrivain et un des conseillers du maire. Un homme de la pire espèce!

Sylvestre (à Samuel)

Il y a peu d'étrangers qui s'aventurent jusqu'ici. L'industrie touristique est presque inexistante, mais nous comptons remédier à cette lacune. J'espère que vous passez tout d'même du bon temps. Vous ne vous ennuyez pas trop?

Samuel

Non, vraiment pas. Par contre, j'me suis découvert une allergie à l'air d'la campagne! (rires)

Sylvestre

Vous n'vous sentez pas bien?

La façon dont Sylvestre pose cette question crée un froid entre les trois personnages. Soudainement, Samuel se sent très mal à l'aise, il regarde avec méfiance les yeux brillants de Sylvestre.

Samuel

C'est presque rien, mais je repars demain.

Sylvestre (léger sourire)

Vraiment?...

Samuel

Certainement.

Sylvestre dépose une petite boîte en velours sur la table, près de Lydia.

Sylvestre (à l'oreille de Lydia)

Il te reste une nuit d' réflexion pour décider de notre avenir, ma chère Lydia.

Jasmine entre dans le restaurant. Elle aperçoit Sylvestre et Lydia. Agitée, elle se dirige à la table des convives. Samuel reconnaît Jasmine. Nerveux, il prend une gorgée de vin.

Jasmine

Bonsoir!

Sylvestre (désinvolture mesquine)

Qu'est-ce que tu fais ici?

Jasmine

Je suis venue t'rejoindre. Tu m'laisses toujours seule. Seule avec moi-même qui me déteste de plus en plus pour oser souhaiter que ton coeur cesse de battre s'il ne s'affolle plus à ma vue. (fébrile, avec une voix de petite fille) J'ai des vers partout dans le corps qui se glissent à l'intérieur de ma tête et qui m'empoisonnent... (elle commence à pleurer) Sylvestre, aide-moi...

Sylvestre prend le bras de Jasmine puis il l'entraîne à l'écart. Samuel observe avec intensité la femme, mais surtout Sylvestre.

Jasmine

Tu m'as menti.

Sylvestre (toujours amusé)

Jasmine, tu as eu le privilège de partager un moment d'ma vie, mais je n't'appartiens pas. Bon, tout ça c'est fini. Tu es libre maintenant, comme tu l'as jamais été, et crois moi, c'est beaucoup. Cesse de pleurer. (discrètement, il fait signe à l'hôte de venir près d'eux)

Le visage de Samuel s'assombrit, on ne voit que ces yeux, puis, à l'intérieur d'eux, nous apercevons Sandrine, en tailleur, qui sort d'une assemblée, un bloc notes et un micro à la main.

92. Intérieur, jour. Québec, parlement (flash back)

La scène est perçue, visuellement, légèrement embrouillée. On n'entend aucune parole. Sandrine, furieuse, marche dans un couloir, sous le regard d'un agent de sécurité et de Samuel, qui peint l'entrée du parlement. La femme pénètre à l'intérieur d'une salle de bain, dépose ses accessoires et extirpe de son sac à main des médicaments. Sylvestre, vêtu d'un habit soigné, entre dans la pièce alors que la femme ingurgite les pilules. L'homme commence à lui parler. Exténuée et nerveuse, la femme s'emporte contre Sylvestre, lui crie des injures et l'assaille de coups. L'homme sourit. Sandrine quitte la salle de bain. Sylvestre la rejoint et la prend par le bras. Sandrine le gifle, enlève une bague d'un de ses doigts et la jette au visage de l'homme amusé. Samuel se dirige vers l'inconnue et s'assure qu'elle va bien. Pendant les derniers moments de cette scène, on entend, en voix off, Jasmine et Sylvestre qui poursuivent leur discussion au restaurant le *Solstice*.

Sylvestre (voix off, à l'hôte)

Raccompagnez-la.

Jasmine (voix off)

Laisse-moi une autre chance. (devant l'indifférence de Sylvestre, elle murmure) Qu'est-c'que tu as fait d'moi? (plus fort) Qu'est-ce que j'ai fait de moi! (pour elle) J'me suis perdue, au milieu de ce décor et de ces visages qui m'apparaissent étrangers. (au seuil de la porte, elle crie) Je te déteste!

93. Intérieur, soir. Restaurant le Solstice

Les yeux de Samuel sont à nouveaux normaux. Il cesse de regarder Sylvestre et il se passe une main sur le visage. Lydia l'observe en souriant.

Lydia

Alors, tu l'mets à ton cou ton porte-bonheur?

Samuel (sans trop y penser, de façon mécanique, il l'attache à son cou)

(fébrile) Une dispute amoureuse en plein restaurant... enfin quelque chose de normal! (silence) L'homme que tu viens de me présenter...

Lydia

Sylvestre.

Samuel (ton grave)

C'est ça. C'est l'ancien copain d'Sandrine! Elle n'a jamais voulu m'en parler et j'commence à comprendre pourquoi. (nerveux) On s'en va?

Lydia sourit de façon énigmatique tandis que Samuel se lève tout en passant une main sur son front.

94. Extérieur, nuit. Centre du village

La main de Jasmine essuie la sueur qui perle sur son front. La jeune femme traverse le centre du village. Elle grelotte tout en étant en sueur. Des larmes de rage coulent sur son visage où tout angélisme a disparu. On la voit maintenant de haut, près du joyau. Mélanie est tout en haut de l'horloge. Elle tente une manoeuvre pour immobiliser une des énormes aiguilles. Soudainement, elle semble perdre pied, sans que nous en soyons certains.

95. Intérieur, soir. Résidence de Lydia

Samuel s'assoit sur une chaise. Il reste stupéfié quand il remarque le tableau de James Ensor, *Gestes de Nymphes*. On entend faiblement les sons de bombardements et de cris. L'homme se lève tranquillement, au ralenti. En arrière-

plan, Lydia pénètre dans la chambre. Elle pose sa main sur l'épaule de Samuel et lui offre un verre d'eau.

Lydia

J'ai plus rien à boire, pas d'cognac, de café, de jus. Il restait plus rien au marché. J'suis désolée!

Samuel

Un verre d'eau c'est parfait! Ça va m'refroidir les esprits!

Lydia

Sandrine, tu sembles l'admirer?

Samuel

Beaucoup, parc'qu'un jour, elle en a eu assez d'être un automate inconscient, imbus d'son insignifiance, de sa liberté morbide et de ses p'tites jouissances dérisoires. Elle en a surtout eu assez des imbéciles qui lui imposaient leur vision, leurs idées, leurs mots, pour qu'elle ne puisse plus penser ni s'révolter... (sourire) Elle a été frappée par un éclair de dignité!

Samuel cesse de parler. Il est distrait par les personnages picturaux, des oeuvres décorant la pièce, qui sortent de leur cadre et fraternisent entre eux.

Lydia

Tu vois, moi je n'envie pas du tout ta copine. Elle doit être très malheureuse (elle est également dérangée par les personnages picturaux dont certains grimpent le long des jambes de Samuel) C'est l'anarchie totale ici!

L'homme et la femme se mettent à courir après les petits personnages afin de les remettre dans leur oeuvre respective. Ils sont pris d'un fou rire et s'effondrent sur le matelas. Les draps légers et les coussins, sous le choc, volent anormalement haut dans les airs.

96. Extérieur, nuit. Autoroute (infographie)

Alors que les tissus s'élèvent au ralenti, le visage de Samuel se superpose à cette image de draps et de coussins. On entend le bruit d'un camion et on voit le visage de l'homme légèrement éclairé par la lumière des phares du véhicule. Le visage de Samuel s'estompe tout à fait, au profit des tissus qui terminent leur mouvement d'ascension, à une vitesse normale.

97. Extérieur, aube. Champs C²⁹

Une multitude d'alouettes prennent leur envol. Rachel, épuisée, dort sur l'herbe. On voit le haut du corps de Jean qui avance avec précaution. Le soleil, magnifique, se lève au-dessus du village endormi. Un coq chante mais n'enterre pas tout à fait le cri de Rachel. Au centre du champ, Jean, serein, marche maintenant en tenant une cage à l'intérieur de laquelle Rachel est prisonnière.

98. Extérieur, aube. Rue C

Au volant de la voiture de Jérôme, Samuel, joyeux, vient de sortir du village. Derrière lui, on voit l'affiche de bienvenue. À l'aide de son rétroviseur, Samuel regarde Lydia dormir sur la banquette arrière. L'homme arrive à la croisée des chemins³⁰. Deux routes ont disparu. Le chauffeur immobilise l'automobile puis il sort du véhicule. Il observe le paysage, réfléchit puis pénètre de nouveau à l'intérieur de la voiture. Lydia est réveillée par le bruit de la portière. Samuel démarre l'automobile et emprunte la seule route disponible.

Lydia

Samuel? Où sommes-nous? Qu'est-ce que...

Samuel (il l'interrompt)

Bonjour! Je t'ai kidnappée. Tu n'as pas le droit de t'fâcher ou de rebrousser chemin. C'est interdit dans les règlements!

Lydia

Samuel! J't'es pourtant prévenu...

29. Voir dessin du village des *Coqs Joyeux*, p. 31

30. Voir scène 29

Samuel

Lydia, il va vraiment falloir qu'on s'occupe sérieusement de tes délirés paranoïaques. (plus sérieux) Puis tu m'inquiètes, tu commences à avoir des comportements étranges toi aussi.

99. Extérieur, jour. Route de campagne, un peu plus loin

L'automobile file sur une route bordée de champs rachitiques. Samuel aperçoit une affiche qui annonce le village des *Lions Célestes*.

Samuel

Les *Lions Célestes*... pourvu qu'ce n'soit pas encore un village d'illuminés! De toute façon, on arrête pour s'acheter une carte routière puis on repart immédiatement.

Ils aperçoivent deux bâtisses. Des autobus vides sont stationnés près d'un des immeubles qui ressemble à une grande usine. Un garde sort de cette bâtisse et se dirige vers l'autre immeuble plus petit. Samuel immobilise l'automobile. Lydia et Samuel sortent du véhicule.

Samuel

J'avais aller demander des informations.

Lydia

O.K.

Samuel se dirige vers le petit immeuble dans lequel s'est engouffré le garde tandis que Lydia reste près de la voiture et observe les lieux.

100. Intérieur, jour. Petit immeuble

Samuel pénètre dans une cuisine commune. Le garde débouche une bouteille de bière. Il sursaute quand Samuel ouvre la porte d'entrée.

Garde

Qui êtes-vous?

Samuel

Quelqu'un qui a hâte de crisser son camp d'ici! Avez-vous une carte routière?

Garde

J'penserais pas, mais j'peux ben vérifier.

Samuel

Merci! Je vais attendre dehors.

Le garde pénètre à l'intérieur d'une autre pièce tandis que Samuel quitte la bâtisse. Il se dirige lentement vers Lydia.

101. Intérieur, jour. Petit immeuble, autre pièce

Le garde, dans une petite pièce remplie de boîtes, prend un téléphone et compose un numéro. Il attend.

Garde

Oui. Vincent ou Sylvestre...

102. Intérieur, jour. Usine

On entend le bruit de plusieurs machines. Lydia ouvre lentement la porte de l'usine. On la voit au seuil de la porte, baignée par la lumière du soleil. Lydia, perplexe, observe les lieux. Elle se trouve devant une immense pièce dans laquelle des ouvriers recyclent les vêtements et les cadavres des exclus (les ouvriers, les serviteurs et les élus qui ont obtenu la promotion LC). Des employés s'activent sur des machines à coudre, d'autres confectionnent des meubles avec la peau des cadavres. Enfin, certains employés produisent divers objets à partir d'os, de parties de corps, de cheveux, etc. Quelques ouvrières travaillent dans une section «manufacture d'organes génitaux». Des machines produisent des phallus, des seins, des clitoris, etc. Les femmes assemblent et modifient les différents organes. Le chef de police remarque la présence de Lydia.

Chef de police (surpris)

Lydia! Qu'est-ce que vous faites ici?

Lydia (*hypnotisée*)

Cette usine, c'est une idée de Sylvestre?

Chef de police

Oui. Surtout, faut pas vous inquiéter, tout est stérilisé. Nous nous sommes donné des règles d'hygiène très sévères.

Lydia se promène dans l'usine, accompagné de chef de police. Elle touche les objets puis s'attarde sur une lampe.

Lydia

C'est vraiment beau! On n'aurait jamais qu'est fait en peaux d'humains. Depuis quand cette usine est-elle en opération? (en regardant un meuble) Je n'ai jamais rien vu d'semblable au village...

Chef de police

Depuis trois ans. Nous avons commencé à meubler la centrale de police avec ces nouveaux produits, mais tout doit être exécuté progressivement, sans coup d'éclat...d'état! (il rit de son jeu de mot)

Lydia qui, jusqu'à présent, n'avait aperçu que des cadavres de serviteurs, découvre celui d'un élu. Son attitude change radicalement, elle devient furieuse. Pendant qu'elle jette sa colère au visage du chef de police, Samuel pénètre dans l'usine. Il est tout à fait ahuri.

Lydia

Qu'est-c'que le cadavre de Martin 8 fait ici? Et là-bas, c'est la tête de Tommy 6! Vous assassinez aussi nos confrères, c'est d'la folie! Il n'a pas l'droit d'nous faire ça... Est-ce que Vincent est au courant? Réponds-moi!

Chef de police

Oui, c'est lui qui a conçu le plan de l'usine. (avec fierté) Moi je m'suis contenté d'établir les règlements internes afin de...

Samuel (*il l'interrompt*)

Lydia, viens, on s'en va.

Lydia (*elle ne l'écoute pas, au chef de police*)

Eh! Merde! Va pour les serviteurs, mais les élus, c'est...

Chef de police

Sylvestre a pris la peine de spécifier que ce n'sont pas tous les élus qui seront sacrifiés. Par exemple, votre nom, Lydia, n'apparaît pas sur la liste des futures victimes.

Lydia (*elle change d'attitude*)

J'aurais dû m'en douter.

Samuel (*il la dévisage, consterné, puis furieux*)

On s'en va. IMMÉDIATEMENT!

Samuel agrippe Lydia par un bras et l'entraîne vers la sortie de l'usine.

103. Extérieur, jour. Village des Lions Célestes

Samuel et Lydia se dirigent prestement vers l'automobile. Le garde sort du petit immeuble.

Garde

J'ai pas trouvé d'carte mais ici c'est un cul-d'sac. Rebroussez chemin, vous finirez par vous r'trouver.

Samuel et Lydia n'écoutent pas le garde. Ils s'engouffrent à l'intérieur de la voiture. Samuel appuie fortement sur l'accélérateur.

Lydia

Samuel!

Samuel (*toujours furieux*)

Tais-toi!

104. Extérieur, jour. Route près du village des *Lions Célestes*

La voiture dans laquelle sont assis Lydia et Samuel roule à toute vitesse sur la route.

Lydia (voix off)

Qu'est-ce que tu vas faire?

Samuel (pensif et consterné)

Rouler. Le plus vite et le plus loin possible. J'finirai bien par aboutir quelque part. Ensuite, j'demanderai d'l'aide aux véritables autorités. Il faut qu'ça cesse, le plus tôt possible.

Lydia (songeuse)

J'n'aime pas cette histoire d'usine à recyclage... y'a rien qui nous garantie qu'Sylvestre va tenir ses promesses.

Samuel

T'es complètement cinglée!

Au loin, Samuel aperçoit le village des *Coqs Joyeux*.

Samuel

Merde!

Samuel immobilise la voiture. Il regarde autour de lui et n'aperçoit aucune autre route. Il sort du véhicule et commence à marcher à travers champs.

Samuel

Viens! J'vais t'envoyer t'faire soigner...

Lydia (elle l'interrompt)

On est coincé ici., pis j'suis tout à fait saine de corps et d'esprit!

Samuel (*furieux, il commence à marcher*)

C'est impossible qu'on soit pris ici. Impossible!

Samuel s'éloigne tandis que Lydia se laisse choir sur le banc du chauffeur. Elle pose ses mains sur son visage. On voit alors un flash d'un amas de cadavres d'élus (es) qui traîne dans l'usine du village des *Lions Célestes*. Lydia se redresse, déterminée mais la larme à l'oeil. Elle refait sa coiffure de façon un peu agressive. Pendant qu'elle se regarde dans le rétroviseur, la vitre éclate en mille morceaux.

105. Extérieur, jour. Centre du village

On aperçoit le visage de Mélanie, puis son corps, enfourché par une des énormes aiguilles du cadran de l'horloge. Le corps de la morte ne gêne aucunement le mouvement des aiguilles. Celles-ci continuent leur éternelle routine en compagnie de Mélanie. Le visage froid et inerte de la femme exprime encore une angoisse dès plus pathétique. Lydia, vue de haut, marche rapidement vers l'hôtel de ville.

106. Extérieur, jour. Campagne

Samuel se trouve devant une falaise abrupte et impossible à descendre. Énergique, il rebrousse chemin.

107. Intérieur, jour. Hôtel de ville

On entend des voix. Lydia longe un couloir. Elle aperçoit la porte de sortie arrière de l'hôtel de ville qui est entrouverte. Un filet lumineux s'infiltré à l'intérieur de l'édifice. Lydia court dans cette direction .

108. Extérieur, jour. Campagne

Samuel court à travers champs. Il arrive devant une autre falaise infranchissable. Moins dynamique, il rebrousse chemin.

109. Extérieur, jour. Cour arrière de l'hôtel de ville

Lydia se tient devant la porte ouverte. Elle aperçoit une grande table de banquet, garnie de plats gastronomiques, au centre de la cour. Celle-ci ressemble à une petite oasis paradisiaque avec des sources d'eau naturelle, des oiseaux exotiques, une végétation peu abondante mais luxuriante. Sylvestre est derrière la

table. À sa gauche sont assis Vincent et Michèle. À sa droite, on voit d'abord une chaise libre puis Alexandre. À cette extrémité de la table est assis le chef de police. À l'autre extrémité on retrouve Paul. À la droite de celui-ci sont assis Marly et Pierre-Rudolf-Marc-Antoine.

Sylvestre

Lydia! Nous t'attendions. Je t'ai gardé une place. (il désigne la chaise près de lui)

Lydia

Où est mon père?

Un malaise règne sur tous les convives.

Marly (sur le ton du drame)

C'est horrible ma chère Lydia. Il a été assassiné! Flash back. Le maire dans l'église. Atmosphère lugubre. Coup d'feu. Le maire s'effondre. L'assassin prend la fuite. Un garde le rattrape. On arrête un serviteur, le réceptionniste de l'hôtel. C'est lui le coupable. Sentence! (faussement compatissante) Je t'offre mes sincères convalescences.

Lydia (surprise)

Un serviteur! Coupable! Ça n'est jamais vu. (bas, à Vincent) Moi qui t'faisais confiance... t'aurais pu m'avertir pour l'usine des *Lions Célestes*! On réussissait à éviter l'pire, mais là...

Vincent (il la coupe)

T'es trop naïve Lydia, j'y pouvais rien. Mais maintenant j'ai compris que Sylvestre ne s'en réchappera pas, parce c'est pas sa voix qui parle à travers moi. J'ai rien oublié moi, même si ça n'change rien. Même la mort s'est fait posséder, il lui manque une partie d'son corps à elle aussi, t'as pas remarqué?

Lydia

Non mais t'es complètement timbré!

Sylvestre (à Lydia)

Assis-toi.

Lydia s'assoit près de l'écrivain. Derrière eux, des gardes arpentent nonchalamment la cour intérieure. Sylvestre fait sonner un verre de champagne avec un ustensile. Tous se taisent.

110. Extérieur, jour. Quai

Debout, sur le quai, Samuel s'emporte contre un marin serviteur.

Samuel

Comment ça y'a plus de bateaux? C'est quoi cette histoire? Ça n'a aucun sens!

Marin (impassible, il regarde le sol)

Les bateaux sont partis, y'a pu d'bateaux, c'est compris?

Samuel

Ça fait trois fois qu'tu m'réponds la même chose! Ils sont où les putains de bateaux?

Marin

Les bateaux sont partis...

Samuel (exaspéré)

Ahhhh, merde! Connerie d'merde!

Samuel s'éloigne du quai en marchant de façon agressive.

111. Extérieur, jour. Bord de la mer

Samuel marche le long du rivage. Il avance au travers du groupe d'hommes et de femmes qui attendent une manifestation divine. Un homme, les yeux rivés au

ciel, commence à entreprendre sa lévitation au-dessus de la mer. Une femme crie et l'empoigne par une jambe. L'homme baisse les yeux et tombe dans l'eau. On voit alors Jasmine, assise parmi le groupe. Elle grelotte et adopte des attitudes animales, de femme préhistorique. Samuel ne voit pas son visage affligeant, il marche d'un pas décidé.

112. Extérieur, jour. Cour arrière de l'hôtel de ville

Les convives sont tous assis autour de la table de banquet. Ils écoutent Sylvestre. Pendant que celui-ci termine son bref discours, un serviteur, impassible, fait le tour de la table en remplissant des bols à soupe d'un liquide grumeleux à base d'insectes.

Sylvestre

J'ai donc l'intention de poursuivre le travail du défunt maire en y apportant, cependant, quelques changements majeurs, notamment en ce qui concerne vos droits et libertés. Ce village deviendra une oasis que vous ne voudrez plus quitter parce qu'elle sera à l'image de chacun de vous, qu'il répondra à toutes vos aspirations.

Tous applaudissent, crient «-Bravo!», «-À notre nouveau maire!».

Sylvestre

Je profite du fait que vous soyez tous réunis pour vous présentez le nouveau juge, Paul !

Pendant que les convives applaudissent, Marly regarde Paul avec fierté, tout en lui touchant le bras et en l'embrassant sur la joue. Paul sourit timidement.

Vincent

Un toast à notre nouveau maire et au nouveau juge!

Tous portent le toast et ils commencent à manger. Pierre-Rudolf-Marc-Antoine ingurgite sa soupe en sapant fortement. Lydia, tout comme quelques-uns des convives, est incapable d'ingérer la soupe dégoûtante.

Sylvestre (à Lydia)

Tu as pris une décision? Est-ce que j peux aussi annoncer nos fiançailles?

Lydia a le regard dans le vide. Elle fixe une superbe plante. Celle-ci devient légèrement floue alors qu'on entend, en voix off, la voix de Jérôme.

Jérôme (voix off)

Voilà un aperçu succinct de mon expérience...

113. Intérieur, jour. Hôtel de ville

On entend la suite de la réplique de Jérôme tandis que l'on voit une plante semblable à celle de la cour intérieure du palais de justice. Cette plante-ci, cependant, est peinte sur un large mur très haut. Elle fait partie d'une oeuvre picturale, aux couleurs surréalistes, qui représente le paradis. En s'éloignant du mur, on remarque le chef contrôleur qui est assis derrière un bureau imposant et luxueux. Le chef contrôleur, du haut d'une tribune, domine Jérôme, assis en face de lui. Mathilde est debout près d'une grande fenêtre sous laquelle un tapis roulant transporte des livres. Si les anges existaient, ils se trouveraient bien dans cette pièce lumineuse et un peu surnaturelle.

Jérôme (voix off, suite de la réplique)

... professionnelle. Comme je vous l'ai mentionné, je n'ai pas mon curriculum vitae en ma possession mais je peux vous le faire faxer.

Chef contrôleur

Ce n'est pas nécessaire. Vincent 4 nous a laissé une note vous concernant. Nous serions heureux de bénéficier de votre expertise. Nous pouvons dès maintenant négocier les modalités du contrat.

Le chef contrôleur prend un formulaire sur son bureau et décolle un bout de papier sur lequel est déjà inscrit «Jérôme 3». Jérôme est content, il sourit à Mathilde.

Jérôme

Je trouverai bien quelqu'un pour s'occuper du bureau à Montréal.

Mathilde ne lui renvoie pas son sourire puisqu'elle regarde, par la fenêtre, les villageois attablés autour d'un banquet peu invitant.

114. Extérieur, jour. Cour arrière de l'hôtel de ville

Les convives avalent laborieusement les morceaux de ragoût aux rats qui flottent dans leur assiette. Pierre-Rudolf-Marc-Antoine mange toujours avec bruit, ce qui exaspère de plus en plus Sylvestre.

Paul

Vous savez où est Mélanie?

Marly

J'ai cru l'apercevoir tout en haut d'l'horloge. Elle doit s'faire aérer les esprits! (rires)

Sylvestre foudroie du regard Pierre-Rudolf-Marc-Antoine. La bouche du metteur en scène laisse entrevoir, sporadiquement, un morceau de viande bien juteuse. À bout de nerfs, Sylvestre sort un pistolet de sous son veston et tire une balle dans la tête de Pierre-Rudolf-Marc-Antoine. Les convives demeurent perplexes. Pendant un bref instant, ils s'expriment comme à la scène 64, quand ils faisaient la chorale, dans le rêve de Samuel. Leur maquillage est également accentué. Seul Sylvestre reste normal. On entend faiblement une musique sourde et décadente.

Marly (ravie)

Quel coup de théâtre!

Le chef de police se lève et se dirige vers Pierre-Rudolf-Marc-Antoine. Il prend un linge de table et commence à essuyer le sang qui parsème le visage du mort. Marly lui offre un regard de séductrice.

Lydia

T'exagères Sylvestre! (court silence) J'aime trop vivre pour risquer d'être la prochaine de tes victimes... j'accepte ta proposition de mariage. Je t'aime Sylvestre et je veux t'épouser maintenant.

Sylvestre (mesquin et amusé)

Tu t'es fais désirer trop longtemps. Comme prévue, il y aura un mariage. Mais tu n'en feras pas partie. Je prend pour époux Vincent!

À ces mots, la musique devient stridente et le visage de Lydia se défait sous le sentiment de frayeur qui l'assaille. On voit toujours son visage quand Sylvestre lui pose une question en voix off.

Sylvestre (voix off)

Tu ne nous félicites pas, ma chère Lydia!

Lydia

T'as pas l'droit d'me faire ça. (elle se précipite sur Sylvestre et le rudoie de coups tandis que l'homme s'esclaffe de son rire morbide)

Paul (sans conviction)

Enfermez-la.

Alexandre

Ffoll...le. Fo..folle!

Chef de police (à Marly)

Je l'ai toujours dit, c'est une femme dangereuse. Son mal est dans son sang. Il faudrait l'égorger comme un cochon.

Marly

Vous avez remarqué, ses cheveux sont tout défaits.

Lydia (*à Vincent qui l'empoigne*)

Lâche-moi! Lâche-moi immédiatement!

Samuel arrive par-derrière et assomme Vincent avec un bout de bois. Lydia se met à l'écart tandis que Samuel saute sur le revolver de Sylvestre, laissé bien en vue sur la table. Samuel pointe Sylvestre.

Samuel

Suis-moi. On va parler tout les deux et je n'te lâcherai pas tant que tu m'auras pas dit comment on peut sortir de c'village de fous!

Sylvestre (*souriant*)

J'aimerais bien t'aider mais c'est impossible. Lydia ne t'en a pas parlé?

Samuel (*à Lydia*)

Va chercher Jérôme et Mathilde. J'vous rejoins devant l'joyau.
(au garde) Donne-lui ton arme. (le garde donne son fusil à Lydia puis il désigne Sylvestre) Pas d'conneries, sa vie est entre mes mains...

Les convives partent joyeux, comme s'ils venaient d'assister à une pièce de théâtre. Lydia quitte en courant tandis que Sylvestre et Samuel empruntent une autre direction. Afin de se frayer un chemin, celui-ci écarte le feuillage d'une imposante plante.

115. Extérieur, fin de journée. Hôtel de ville

La porte d'entrée principale de l'hôtel de ville s'ouvre brusquement. Lydia sort de l'édifice en courant. En se dirigeant vers l'hôtel, un ouvrier évite de justesse une collision entre lui et la femme pressée. On voit ce moment défilé au ralenti.

116. Extérieur, fin de journée/ début de soirée. Cimetière des élus

Samuel s'assoit sur une pierre tombale. Sylvestre est devant lui. Derrière eux, on voit le quai et la mer.

Sylvestre

Pourquoi t'acharner à partir? Ici ou ailleurs... Au fait, comment va la santé? Tu es peut-être en train d'avoir une autre hallucination, qui sait?

Samuel (calme)

Où sont les bateaux? (il utilise son fusil) J'pourrais commencer par un pied, puis si tu réponds toujours pas, j'pourrais viser un bras, ou une jambe...

Sylvestre (rires)

Une fois que j'serai mort, tu n'seras pas plus avancé!

Samuel

Il y en a certainement qui commenceraient à parler. Quand on a plus d'raison d'avoir peur...

Sylvestre

Personne n'a peur de moi, à l'exception de toi et de Sandrine.

Samuel (il fulmine)

Ton règne achève...

117. Extérieur, début de soirée. Cour intérieure de l'hôtel de ville

Marly et le chef de police sont seuls à l'exception de deux gardes et du serviteur, qui débarrasse la table de banquet. Pendant que l'homme et la femme discutent, on aperçoit, en arrière-plan, un troisième garde, accompagné de Jean, qui transporte un gros sac de plastique sur ces épaules. Il dépose le sac au sol. Le marionnettiste extirpe du sac le corps froid de Mathilde. Il la dépose sur une planche et commence à le recouvrir de plâtre. Il s'exécute de façon très artistique.

Chef de police (au milieu de la conversation amorcée)

La vérité ne peut jaillir que de l'objectivité. Mon métier me permet d'expérimenter ça. Je suis quelqu'un de très pragmatique et le monde est constitué de mots et non de sous-mots, sinon on s'y perd. J'ai

horreur de la poésie, c'est un mensonge. C'est à cause des poètes incapables d'assumer la réalité qu'on ne se comprend plus, qu'on arrive plus à communiquer. Je dis que tes yeux sont bleus et qu'ils sont agréables à regarder, je n'dis pas «tes mers insaisissables d'étoiles que j'enivre de posséder». Les guerres, ce sont les mers insaisissables.

Marly (de nouveau éblouie)

Je dis que j'aime t'entendre disconnecter! Notre bon chef de police m'étonne. J'pensais pas qu'tu parlais aussi bien...

Tout en parlant, sporadiquement, l'homme et la femme se rencontrent corporellement, enfin, ils s'embrassent, se touchent, etc.

Marly

Prends-moi comme un vrai mâle! Mon corps t'appartient, lèche-le (l'homme s'exécute), mord-le. (il obéit) Fais-moi jouir, j'veux mourir de plaisir sous l'ardeur de tes caresses! Épluche ma peau en languettes d'extase...

Les étreintes de la femme, mais surtout celles de l'homme, deviennent de plus en plus passionnées, enflammées, voire brutales. Derrière eux, Jean termine le moulage du corps de Mathilde. Il quitte les lieux avec la statue.

118. Extérieur, début de soirée. Cimetière des élus

Samuel et Sylvestre sont toujours dans la même position. Une colombe croasse. Samuel regarde dans la direction d'où provient le cri. Le soleil commence à se coucher et la lune à se lever. Samuel a une vision, il voit le soleil qui se lève et la lune qui se couche. L'homme a un léger moment de panique mais il détourne le regard. Sylvestre rit doucement. Samuel le regarde avec dégoût.

119. Extérieur, début de soirée/coucher de soleil. Centre du village

De haut, on voit le centre du village ainsi que les élus, les serviteurs et les ouvriers qui dansent individuellement sur un air composé des bruits d'un broyeur, du vent, des pleurs d'un bébé, d'un cadran, d'un jeu Nintendo, d'un piano,

d'un battement de coeur et des râlements d'un homme et d'une femme. Jean s'accroupit devant la cage à l'intérieur de laquelle Rachel est prisonnière. Il dépose sa statue.

Jean (à Rachel)

Tiens, j't'ai trouvé un morceau d'pain. J'reviens tout d'suite.

Jean se dirige vers l'immeuble commercial 1, où il démoulera Mathilde et intégrera la statue aux autres qui forment cet édifice. Près du joyau, Jérôme discute avec Lydia.

Jérôme

Écoute Lydia, j'te connais pas vraiment, mais pour c'qui est d'mon frère, j'pense qu'il a de sérieux problèmes... De toute façon, notre décision est prise, on reste ici.

Lydia (nerveuse)

Faites donc c'que vous voulez...

Jérôme

Où est Mathilde? On devait s'rencontrer y'a plus d'une demie-heure. J'ai horreur d'attendre!

120. Extérieur, début de soirée. Cimetière des élus

On entend un coup de feu. Le soleil se cache totalement. Malgré la douleur, le visage de Sylvestre est souriant. Il tient un de ses bras blessé avec son autre bras. Aucun sang ne s'écoule de ses blessures. Devant l'indifférence de Sylvestre, Samuel s'emporte. Il est debout et il marche de long en large, exaspéré. De sa main libre, il tient une torche.

Samuel

Et si je mettais le feu à ton foutu village, hein! Tout c'que tu possèdes en cendres...

Sylvestre (moqueur)

L'idée en a déjà séduit plus d'un... Ça t'semble réel ici?

Samuel (exaspéré)

Tais-toi! Moi j'suis bien réel.

Samuel s'apprête à allumer sa torche. Le sol tremble. Il glisse dans un trou creusé pour y déposer une tombe. L'homme s'agrippe de peine et de misère à une roche. Il regarde au fond du trou.

121. Studio. (infographie)

On ne voit que le bas des jambes de Samuel dont les pieds tentent de prendre appui sur la terre qui s'effrite. On voit ensuite le trou qui est en fait l'espace galactique. Samuel est attiré par l'attraction des planètes et des étoiles.

122. Extérieur, soir. Cimetière des élus

Samuel, toujours agrippé à une roche, s'efforce de ne pas être happé par les forces magnétiques. Alors qu'il fait un effort surhumain afin de revenir sur la terre ferme, l'éclairage change radicalement et Samuel semble projeté, par une force inconnue, sur le sol. Sylvestre n'est plus là. Samuel ne se contrôle plus. Il allume la torche et marche d'un pas rapide vers le village. Sur son chemin, il sème le feu.

123. Extérieur, soir. Centre du village

Vue de haut, la silhouette de Sylvestre s'approche du joyau. L'homme marche au travers des villageois qui dansent toujours. Lydia attend près de l'horloge, sans voir Sylvestre qui s'avance vers elle.

124. Extérieur, soir. Hôtel de ville

Alexandre cesse d'uriner et replace son pantalon. Il s'apprête à rejoindre les fêtards quand un bruit retient son attention. Il s'en approche et aperçoit le chef de police qui déchiquette le corps de Marly, selon ses propres demandes, visiblement mal interprétés (!).

Alexandre (ahuri)

Qu'est cce que vvvous fai faite? Ass ass ssassin!

Chef de police (prenant conscience de la teneur de son action)

En effet, la situation porte à confusion, mais rassure-toi, Alexandre, je fais l'amour.

Alexandre (soudainement intéressé, salivant)

Ah! JJJe peux?

Chef de police

Je n'aime pas vraiment les relations sexuelles multiples mais si tu y tiens...

Alexandre s'approche du corps défait de Marly.

Chef de police

Tu as de l'expérience pour ce qui est des languettes d'extase?

Alexandre est trop occupé à se déshabiller pour répondre à la question incongrue de son interlocuteur.

125. Extérieur, soir. Résidence du maire

Samuel met le feu à la résidence du maire. Il se dirige ensuite vers le centre du village. Derrière lui, les bâtisses flambent, tout comme le paysage.

126. Extérieur, soir. Centre du village

Sylvestre apparaît devant Lydia.

Lydia

Où est Samuel?

Sylvestre

À la case: sortie....

Samuel arrive près du joyau avec sa torche dans une main. Lydia l'aperçoit. Elle s'élanche vers l'homme furieux. Sylvestre, quant à lui, ne comprend pas que Samuel soit encore vivant. Sa surprise se mêle d'une peur très intense.

Sylvestre (médusé)

Tu n'es pas mort! C'est impossible...

Lydia

Samuel!

Samuel (à Sylvestre)

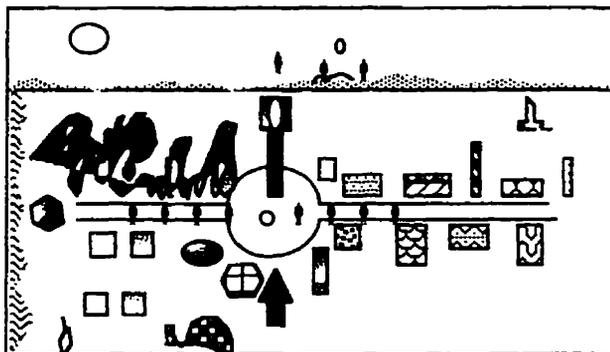
Il est encore temps de sauver l'avillage. (il empoigne violemment Sylvestre) Tu vas parler merde! J't'en supplie, sors-nous de cet enfer, de ton enfer!

Sylvestre demeure muet et désesparé. Il fait un signe d'impuissance, comme s'il venait de s'apercevoir qu'il n'a jamais été le maître du village. Samuel le pousse brusquement dans le joyau. Toutes les composantes de ce dernier se désagrègent. Le globe doré roule au sol, aux pieds de Samuel.

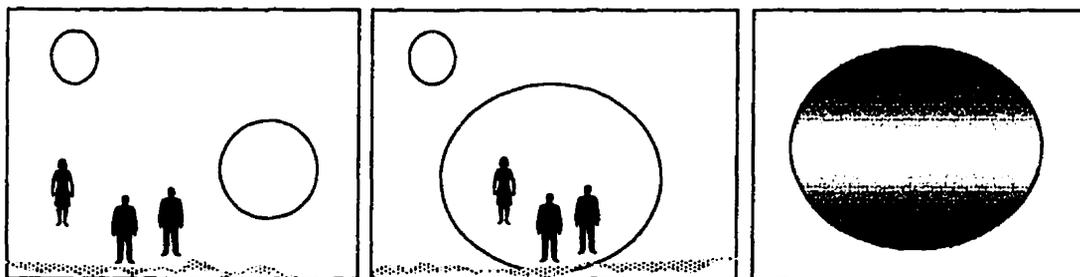
127. Extérieur, aube. Désert. (prologue)

Le globe doré s'immobilise sur le sable, aux pieds de Samuel. Sylvestre, agenouillé, regarde le globe puis Samuel. Celui-ci se penche lentement afin de ramasser l'objet. Sous le regard perçant de Sylvestre, il feint de le lui tendre mais il se ravise et le lance très haut dans les airs. Sylvestre se lève brusquement et les deux hommes tendent les bras au ciel. Le globe amorce sa descente tandis que quatre avant-bras cherchent à s'en emparer. Le globe s'immobilise dans les airs. Plus on s'éloigne du globe fixe et des quatre avant-bras, plus on prend connaissance des composantes d'une image fixe, d'un tableau peint à l'huile.

Dans le haut, prenant le quart de l'espace, on voit le désert, le soleil, le globe, un corbeau mort, Samuel et Sylvestre, les bras tendus au ciel, ainsi que Lydia, légèrement à l'écart. Dans le bas du tableau, on voit l'ensemble du village, incluant une partie de la mer et des champs, le paysage et les immeubles en feu, le centre du village et tous les personnages.



On voit maintenant le tableau dans son ensemble, puis on s'approche de la partie du haut. Le globe commence à grossir tranquillement. Les autres composantes du tableau deviennent mouvantes. Sylvestre, Samuel et Lydia, soudain craintifs, s'éloignent du globe et s'immobilisent. Le globe se meut rapidement et vient s'abattre sur les trois personnages, en les englobant et en les désintégrant en de multiples grains de couleur qui prennent la forme du tableau d'Ensor, *Squelettes se disputant un pendu*. On aperçoit donc rapidement cette toile légèrement modifiée. On reconnaît à travers le personnage pictural du pendu, Sylvestre, à travers ceux des deux combattants, Jérôme et Samuel, puis Lydia, aux pieds de ces derniers. Ce nouveau tableau commence à tournoyer sur lui-même et vient fracasser la surface du tableau des *Coqs Joyeux*. Il laisse derrière lui la toile ébréchée.

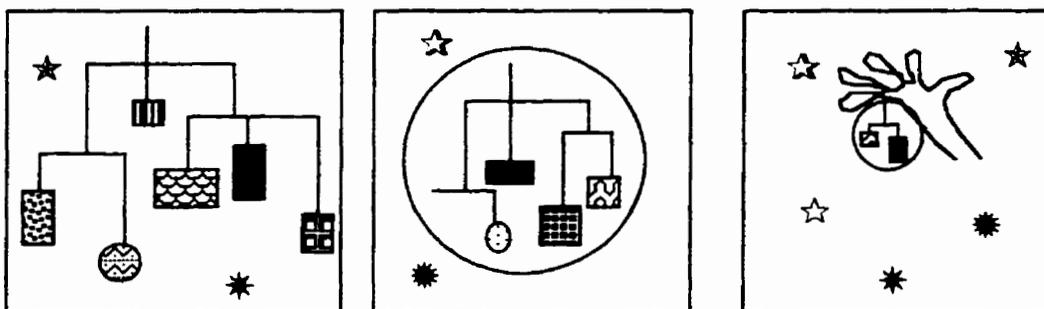


On entend le bruit sourd des profondeurs de la mer et le bruit d'énormes poissons qui se dévorent. La toile *Squelettes se disputant un pendu* devient un petit



MASQUES SE DISPUTANT UN PENDL
1891. Anvers, Koninklijk Museum voor Schone Kunsten
Huile sur toile, 59 x 74 cm

tableau qui fait partie d'un mobile. On y retrouve plusieurs petites toiles dont celle du village des *Coqs joyeux*. Le mobile tourne sur lui-même dans l'espace galactique. On remarque que le mobile est à l'intérieur d'une boule de cristal. La boule est aspirée vers le haut. On voit alors une main qui tient la boule en forme de yo-yo. La main renvoie la boule vers le bas.



On prend alors du recul et on constate que des dizaines de mains autonomes jouent avec un yo-yo comme celui qui contient les tableaux. Dans le vaste univers étoilé, ces mains s'amuse à nos dépens. Cette image devient fixe. On sent que quelque chose, derrière elle, tente d'émerger. L'image se déchire avec violence, telle une feuille de papier.

128. Intérieur, nuit. Québec, appartement de Samuel

La porte d'entrée s'ouvre. Dans la pénombre, Samuel se dirige vers sa chambre. Doucement, il s'assoit sur son lit où Sandrine est étendue. Le regard clair et un sourire aux lèvres, il caresse les cheveux de la femme. Celle-ci se réveille en sursaut.

Sandrine

Samuel! Qu'est-c'que tu fais ici? (elle allume une lampe sur la table de chevet) Tu n'es pas partie avec Jérôme...

Samuel

Non. Je sais pas c'qui m'a pris, en chemin j'lui ai demandé qu'il me dépose sur le bord d'la route. J'suis revenu à pied.

Sandrine

Tout va bien?

130. Extérieur, nuit. Autoroute

Pendant que Samuel parle à Sandrine, on voit le visage de l'homme puis le haut de son corps et une autoroute. Samuel marche sur le bord du chemin et observe la ville, à l'horizon.

Samuel (voix off)

Oui. Sous les étoiles, j'ai voyagé, jusqu'au bout de ma nuit et j'en ai eu marre de mon image pathétique, j'en ai eu marre d'avoir envie de vomir à chaque fois que j'aperçois mon ombre...anonyme. Docile, anonyme et grotesque.

131. Intérieur, nuit. Québec, appartement de Samuel

Tout en continuant à parler, Samuel joue avec un petit théâtre qu'il a déposé sur le lit ainsi qu'avec des marionnettes grotesques: le roi, le penseur, le journaliste, l'homme d'affaire, les gens de la plèbe, la belle, le fonctionnaire, le publiciste, etc..

Samuel

J'ai une envie folle de vivre, de voir avec mes propres yeux les paysages que des marionnettistes s'amusent à barbouiller de couleurs délavées pour m'empêcher de voir que l'horizon me crève le coeur de vérité. Envers et contre toutes expériences ou philosophies, je veux croire en ma grandeur, ma noblesse, ma dignité. Je suis un être humain, non pas un objet bipède ou un rat. Anonyme, lâche et docile...plus pour longtemps...

On ne voit plus que le petit théâtre et les figurines, comme si nous assistions à une représentation théâtrale. Tout au long de la tirade de Samuel, nous voyons donc un spectacle de marionnettes.

Samuel (voix off)

On me mitraille d'idéologies abrutissantes pour me faire taire, me rouler dans la boue: complaisance, indifférence, immobilité. Du haut

de leur tour d'ivoire, crapules, imbéciles et traîtres me réduisent, *avec ma collaboration*, à l'état de larve, anonyme et docile. Pour contrer ma révolution, ils neutralisent ma conscience et mes pulsions à l'aide d'un somnifère mortifère: la désillusion. Leurre pour justifier mon manque de courage, mon irresponsabilité, ma déchéance inéluctable. Supercherie éhontée pour dissiper ma foi envers mes idéaux, mes actions. Ma foi en moi-même, être humain, grand, digne et spirituel: qualificatif grotesque prononcé avec honte et reçu avec ironie. Canailles et diabolins croient que la révolution n'aura pas lieu. Les marionnettistes dorment sur leurs deux oreilles et les erreurs fusent. Trop d'erreurs. Le docile, l'anonyme, le crétin, l'inhumain; barbare, androïde, barbaroïde crache sur leurs visages d'où s'échappe l'odeur nauséabonde de la putréfaction. Visages de la mort, squelettiques, que tout l'argent du monde, de leur monde, ne saurait aider à en masquer la laideur scandaleuse. Ils ont tout détruit, assassiné le ciel, la terre, la chair. Ne sentent-ils pas, les vipères, les bases de leur tour d'ivoire tremblées sous le souffle de ma colère. La tolérance me manque, patience, la révolution de l'anonyme aura lieu sur leur dos ou celui de leurs enfants qu'ils sacrifient déjà. Et si elle ne les anéantit pas de l'intérieur, elle brandira des armes nouvelles, non pour mourir afin de glorifier un nom ou un idéal, mais pour la survie de ma race: l'humain.

Le petit théâtre et les figurines sont en feu. L'image du village enflammé des *Coqs Joyeux* se superpose à celle du théâtre. Des flammes envahissent l'écran. On s'en éloigne pour découvrir le feu qui s'agite à l'intérieur des grands yeux d'une fillette: celle qui, dans un champ, tenait dans ses bras un chat et dont les cuisses étaient tachés de sang ³¹. En s'éloignant davantage de la jeune fille on s'aperçoit qu'elle est dans une salle de cinéma. Celle-ci est remplie de spectateurs qui font face au véritable public. Les spectateurs de l'image fictive agissent comme ceux d'une véritable salle de cinéma, quand le film est terminé. Certains quittent la salle, d'autres regardent le générique, les uns se parlent, les autres bâillent, etc. Il ne reste qu'un seul spectateur: Sylvestre. Il est assis sur un banc, dans une rangée du fond. Il fixe la caméra, donc les véritables spectateurs. On devine qu'il est en train de caresser son sexe. Sylvestre détourne le regard, ce qui nous permet de

voir la fillette qui s'approche de l'homme. Brusquement, les murs de la salle tremblent comme si il y avait un tremblement de terre. Sylvestre, profondément apeuré, lève les yeux vers le haut tandis que la fillette regarde l'homme avec intensité. Cette image se fige puis l'écran devient tel un ciel surréaliste bleuté et orangé. Les lettres noires du générique défilent sur ce fond coloré. Quelques nymphes de la toile d'Ensor, *Gestes de Nymphes*, apparaissent sporadiquement tout au long du générique.

FIN

*LE FANTASTIQUE, À LA LUMIÈRE DES THÉORIES DE
JEAN FABRE*

PROLOGUE

Et voici le monde post-moderne [...] "C'est un monde sans propriété ni stabilité. Il offre à jouer [...]" (Varga, p. 7).

Plonger dans les marées nébuleuses et parfois tourmentées d'un travail de maîtrise ne peut être motivé que par une soif irrépressible de connaissance ou, encore, par un désir ardent d'explorer une des voies de la création artistique. Les maîtrises de type B offrent la possibilité de tenter l'expérience créatrice et théorique. Le présent mémoire appartient à cette forme hybride de maîtrise qui soulève d'emblée un problème d'ordre méthodologique. Le chercheur doit-il assujettir l'intuition créatrice aux données d'une conclusion théorique, ou doit-il créer en toute liberté, au risque de juger erronée une hypothèse formulée avant d'avoir rédigé son projet de création?

Pour ma part, les images premières qui me sont venues à l'esprit, et qui allaient constituer le noyau de mon scénario, ont déterminé le sujet de ma réflexion théorique: le fantastique au cinéma. Je me suis demandé à quel genre cinématographique pouvait bien appartenir mes visions d'un lieu fictif (le village des *Coqs joyeux*), de personnages étranges (les élus, les serviteurs, etc.) et d'un anti-héros victime d'hallucinations? Influencée par des idées préconçues à l'égard de l'imaginaire, j'ai opté pour le genre fantastique. Par la suite et de façon parallèle, j'ai poursuivi mon travail de création et mes lectures théoriques. Celles-ci m'obligeaient à modifier certains éléments de mon scénario. Par exemple, j'ai appris que le fantastique doit s'inscrire dans un contexte réaliste. Comme je tenais absolument à conserver le lieu imaginaire du village des *Coqs joyeux*, j'ai fait un compromis. L'intrigue allait prendre racine dans une ville contemporaine et bien réelle, Québec, et elle se poursuivrait dans un village fictif. Mais l'histoire à raconter prenait de plus en plus des avenues insoupçonnées, souvent incompatibles avec les lois du genre fantastique. Si je persistais dans cette démarche, je me voyais contrainte à «créer sous contrôle», dans l'obligation de rejeter toute intuition créatrice qui ne répondrait pas aux exigences théoriques, elles aussi susceptibles de changer à tout moment. Je devais faire un choix: terminer d'abord ma recherche et compléter ensuite mon scénario ou procéder à l'inverse. J'ai opté pour la deuxième option.

Le texte serait ainsi dans l'éther, l'Éden, le paradis parmi les dieux ou les idées, et il s'agissait seulement de le recopier, d'obéir à l'inspiration ou à la dictée (Butor, p. 8).

La métaphore de l'écrivain en tant qu'intermédiaire, entre une oeuvre préexistante et sa matérialisation, si elle choque le scientifique, séduit l'apprenti devant sa première «oeuvre» à créer. De plus, même si la raison interdit de penser tout texte comme «une sorte de sécrétion involontaire [...] qui échappe aux déterminismes humains» (Barthes, p. 32), elle ne peut empêcher le doute de s'immiscer à l'intérieur d'un esprit rêveur ou crédule. Combien d'écrivains, voire des collègues de classes, affirment être possédés par leur oeuvre et, pendant de longues soirées solitaires, avouent s'être entretenu avec leurs personnages fictifs! D'après eux, ils n'ont rien inventé, ils ont obéi à des intentions supérieures. Ce phénomène de «possession» m'intriguait. Aussi, j'ai donc essayé de réunir les conditions nécessaires susceptibles de favoriser la réussite de cette expérience «métaphysique». J'ai commencé par me couper sensiblement du monde extérieur et par m'affranchir des données sensorielles immédiates. Ensuite, j'ai tenté d'écrire librement, en m'efforçant d'exclure du processus de création toute intervention de la conscience, du moins, de façon plus réaliste, de réduire au minimum son rôle de médiatrice.

Eh bien non! Je n'ai pas connu l'état de transe qui répudie la raison et libère les énergies créatrices. Je ne me suis pas métamorphosée en un catalyseur d'inspirations hors-soi. Mes doigts n'ont pas échappé à mon contrôle et appuyé avec frénésie sur les lettres de mon clavier en composant une oeuvre unique qui me soit totalement inconnue.

Terriblement malheureuse, j'ai contemplé mon piètre reflet dans la glace. Il fallait assumer humblement cet échec cuisant et accepter l'inéluctable vérité: je ne serai jamais un de ces précieux canaux humains par lequel l'Inspiration céleste déverse ses petits chefs-d'oeuvre préfabriqués. Je devais néanmoins poursuivre l'écriture de mon scénario. Pour ce faire, j'ai dû me rabattre sur la métaphore de l'oeuvre comme objet à construire. «Bâtir» son récit comme on érige une maison; à la sueur de son front! S'il était possible de prendre des clichés de l'imagerie mentale du scénariste, tout serait tellement plus simple et efficace! Mais avoir des images plein la tête ne garantit pas la qualité d'un scénario puisque les visions sont assujettis au langage scriptural. L'écriture scénaristique, en plus «d'assurer la continuité de l'histoire, procède à son traitement cinématographique» (Pelletier,

p. 87), d'où la nécessité de recourir à une forme d'écriture qui «donne à voir», constamment pensée en fonction des diverses instances de production et de réalisation cinématographique auxquelles elle s'adresse. L'organisation de l'information s'effectue de façon explicite (ex: le découpage en scènes indique les changements de temps et d'espace) ou implicite (ex: le cadrage d'un plan est intégré dans la syntaxe). Quand il transcrit ses visions, le scénariste doit faire preuve de concision et de précision, en oblitérant — bon gré, mal gré— quantité de détails qui peuvent nuire à la bonne lecture du scénario. Il est parfois difficile de se résigner à omettre certaines informations jugées essentielles. Il convient alors, non sans peine, de se rappeler qu'un scénario n'est pas une oeuvre en soi, mais plutôt un outil de travail. Ce document de base guidera les véritables créateurs de l'oeuvre artistique à réaliser: le film.

J'en suis à ces réflexions quand je sens un léger chatouillement parcourir mes joues. À travers le miroir, j'aperçois mon visage noyé dans un flot de larmes. Je ne ressens aucune douleur, mais je vois nettement le liquide salé se métamorphoser en flammes. Pendant une fraction de seconde, j'ai l'impression que je vais m'évanouir sous l'intensité de l'angoisse qui m'assaille. Ce doit être la fatigue, une hallucination, l'effet du stress, ou ce hamburger indigeste mangé à toute vitesse au resto, ou...

Avec une certaine inquiétude, je regarde de nouveau le miroir. Maintenant, c'est tout mon corps qui se consume. Je n'arrive plus à bouger. Je suis contrainte à l'immobilité et je vois ce qui doit être mon corps se tortiller sous l'emprise du feu. Je crie: aucun son. Je rêve. Je n'éprouve toujours pas de douleur, donc je ne peux qu'être en train de faire un cauchemar. Je *dois* rêver, même si tout me porte à croire que je suis consciente et éveillée. Brusquement, le vertige et la chute! J'ai le sentiment « [qu']une fissure dans le réel, une rupture de ton, une déchirure soudaine — et terrifiante— dans ce [que je] regardais comme solide, sûr, stable, inoffensif et favorable» (M. Bulver, p. 8) vient de subvenir. Par l'entremise du miroir j'ai vu — mais avec quels yeux? — mes os calcinés s'effondrer sur le sol. Ma perception de l'espace s'est modifiée. J'ai terriblement peur. Je concentre toute mon énergie afin de préserver l'équilibre de ma raison. Où suis-je? Ma chambre?...Immense! Je me sens si petite. J'entends un bruit qui s'amplifie progressivement et qui me déchire les tympanes. Je distingue une forme, un monstre, Mathieu! On dirait un géant. Pourquoi ne me voit-il pas? Mathieu, aide-moi! Il ne m'entend pas, il s'éloigne. Rester

calme, surtout, ne pas paniquer. Que s'est-il passé? J'étais devant mon miroir, j'ai cru voir mon corps brûler puis...Non, c'est impossible, c'est contre les lois de la nature. Je ne peux pas être les cendres de mon corps; un amas de poussière qui gît aux pieds de ma commode. C'est inadmissible! Il doit y avoir une explication logique... et pourtant, je suis entourée de centaines de grains grisâtres entassés les uns contre les autres. Où est mon ventre, mon corps, mon visage? Comment puis-je encore voir, sentir et entendre? Suis-je ce tout fragmenté? Qu'ai-je fait? Pourquoi moi? Pourquoi quoi? Encore le bruit déchirant et un autre, plus horrible. Mathieu et... un aspirateur! Je vais devenir folle. J'exige que ce délire cesse immédiatement. Nooon! Mathieu!

Je suis dans un trou noir. Je suis à l'intérieur d'un aspirateur, et le plus effroyable c'est que je vis. *Je vis*. «Cela est impossible mais pourtant cela est» (Fabre, p. 85: 1992). Ma raison vacille. Je veux me réveiller ou mourir. Que suis-je?... Je suis la reine Cléopâtre et j'orddd.....

Québec, 1996

Michèle, je t'écris pour te remercier de tes encouragements et de ta compassion. Mais après deux mois d'espoir et d'attente, il faut se résigner à accepter la cruelle vérité: Catherine a disparu. Je n'ose penser à ce qui a pu lui arriver, car je sais qu'elle ne m'a pas abandonné. Nous nous aimions follement. Chère soeur, ne t'inquiète plus. Malgré la tristesse qui me ronge, je commence à aller mieux et...comme c'est étrange, à travers le miroir, je crois voir.....

INTRODUCTION

Dans l'univers de tolérance distinguée qui a remplacé le fanatisme [idéologique] des années cinquante, la distinction du vrai et du faux s'amenuise, comme celle du bien et du mal. Il n'y a ni vrai ni faux, il n'y a que des points de vue, également soutenables (Domenach, p. 111)...

Lors de la rédaction de mon projet de maîtrise, je me proposais de repérer et d'analyser les procédés d'écritures cinématographiques susceptibles d'engendrer l'effet fantastique, mais puisqu'il s'agit d'une voie d'étude peu exploitée, nous nous sommes vite aperçu que la réussite d'une entreprise de cette envergure nécessite un travail de recherche qui correspond davantage à celui d'un doctorat. Le chercheur se retrouve en terrain vague, contraint à développer une théorie sur les structures et les lois discursives inhérentes au récit fantastique filmique. De plus, considérant la nature de notre mémoire, le volet théorique se voulait davantage un complément au travail de création.

Nous avons donc restreint notre champ d'étude. Trop souvent, le point de vue des théoriciens et critiques du cinéma fantastique nous semblait rejeté d'emblée par leurs homologues littéraires. Après avoir défini ce qu'est, pour nous, le fantastique, nous aborderons l'essentiel des recherches effectuées par quelques spécialistes du fantastique filmique: Gérard Lenne, Jean-Marie Sabatier et Christian Oddos. Nous constaterons qu'il subsiste des différences marquées, entre les théoriciens de chacune des disciplines, autant sur le plan de la conception du fantastique que celui relatif aux méthodes de recherches privilégiées. En nous appuyant, tout au long de ce travail, sur l'essai du littéraire et sociocritique Jean Fabre, *Le miroir de sorcière*¹, nous prenons position et affirmons notre préférence pour le point de vue des hommes de lettres. Ce choix ne nous empêche pas de vouloir comprendre le cheminement des spécialistes du fantastique filmique et les motifs qui les ont conduits à lutter, de façon énergique, contre l'idée de fantastique véhiculée par les littéraires, ainsi qu'à défendre féroce­ment leur conception de ce genre au cinéma.

1. Fabre, Jean, *Le miroir de sorcière: essai sur la littérature fantastique*, Paris, Librairie José Corti, 1992, 517 p.

Afin de mieux saisir l'état actuel du fantastique cinématographique, nous étudierons ensuite les comptes rendus d'un important festival international de films fantastiques, celui d'Avoriaz en France, ainsi qu'un certain nombre d'articles publiés dans des revues de cinéma, qui portent sur le fantastique et le cinéma contemporain, dont, entre autres, *La Revue du Cinéma* et *Positif*. Nous terminerons notre étude par l'analyse du scénario *Les Coqs Joyeux* et celle d'un film d'Alan Parker, *Angel Heart*. Cette oeuvre hybride, mais fantastique, nous permettra de mettre en application la démarche analytique proposée par Fabre.

Ce travail, effectué en tenant compte des nouvelles réalités artistiques liées au postmodernisme² nous amènera à nous questionner sur l'avenir précaire du fantastique littéraire et cinématographique. Des oeuvres comme celles de l'écrivain Borgès ou du scénariste et réalisateur Cronenberg — essentiellement son film *Le Festin nu* — dans lesquelles la fiction ne se dénonce jamais et où l'absence de repères, quant à l'origine et à la nature des images proposées, contribue à annihiler le réalisme nécessaire à l'éclosion du fantastique, s'inscrivent-elles dans le courant du fantastique moderne ou plutôt annoncent-elles la naissance d'un nouveau genre? Une chose est certaine, à l'orée de l'ère virtuelle, il est certain que notre rapport au monde réel subira des transformations profondes. Il ne peut en être différemment pour le fantastique.

2. Dans ce travail, nous proposons une vision plutôt homogène de la philosophie postmoderne puisque les limites de notre étude ne nous permettent pas d'en souligner toutes les nuances et les multiples contradictions. De plus, les brefs commentaires formulés sur le postmodernisme viennent aider à éclairer la situation actuelle du cinéma fantastique. Ils sont donc subordonnés au sujet principal de notre mémoire. Nous tenions à mentionner que nous sommes conscient de la diversité des opinions chez les intervenants dont l'objet de réflexion commun est le postmodernisme et ce, même si nous en présentons une image plutôt cohérente.

1. LES MULTIPLES VISAGES DU FANTASTIQUE

Pour le profane, le fantastique signifie ce qui est hors de l'ordinaire. Daniel est un type «fantastique» (remarquable), Simon et Lucie entretiennent une liaison «fantastique» (formidable). Quand le terme est associé à un genre littéraire ou cinématographique, il renvoie aux mondes du surnaturel, de l'insolite, de l'épouvante. Le novice pense à des écrivains tels E. Poe, Lovecraft ou S. King, dont les oeuvres témoignent de leur habilité à «fantasmer». Il se souvient de courts récits, aux dénouements surprenants, qui relatent des histoires de fantômes, d'objets autonomes ou de revenants. Il peut aussi songer aux fées et aux méchantes sorcières, à l'invasion d'extraterrestres dans un New-York de 2050, aux hallucinations surréalistes d'un personnage psychotique, etc. Des titres de films lui reviennent à l'esprit: *Dracula*, *L'homme éléphant*, *Blade Runner*, *Entretient avec un vampire*. Pour le profane, la définition du fantastique est floue et élastique. À la limite, elle recouvre tout le champ de l'imaginaire. Une définition, tirée du *Petit Robert*, nous éclairera quant aux causes de cette confusion qui perdure.

Fantastique: adj. et n. m. —XIV; bas lat. phantasticus, gr. phantastikos, de «phantasia» fantaisie, fantasque. 1. Qui est créé par l'imagination, qui n'existe pas dans la réalité. [...] 2. Qui paraît imaginaire, surnaturel. [...] 3. Étonnant par son importance, par sa grandeur, etc. [...] Excellent, remarquable (super) [...] 4. Le fantastique: ce qui est fantastique, irréel. — (1859) Le genre fantastique dans les oeuvres d'art, les ouvrages de l'esprit. [...] (Petit Robert, p. 892: 1994).

L'origine du mot fantastique montre qu'il concerne la fantaisie, l'imagination et qu'il s'oppose au réel, au vrai. Terme employé pour désigner ce qui est en marge du réel, synonyme d'imaginaire ou de surnaturel ou, encore, dans son acception familière, «superlatif de bazar» (Fabre, p. 10: 1992). Comme le mentionne Louis Vax, «A prendre un sens aussi large, il [le fantastique] ne désigne plus rien de précis» (p. 121).

Autour des années 1800, quand le terme est octroyé à un genre littéraire, critiques et théoriciens s'évertuent à déterminer la spécificité de l'élément fantastique à l'intérieur de textes particuliers et, d'autre part, à établir les règles du genre. Le vaste champ sémantique couvert par le fantastique rend la tâche ardue, le consensus difficile à obtenir, et permet la prolifération d'approches diversifiées. Tout au long de l'évolution du genre, la notion de fantastique se précise et, malgré

l'émergence d'essais divergeants, certains concepts théoriques reçoivent l'assentiment d'un nombre déterminant de chercheurs¹. Un courant suit son cours, dont l'aboutissement sera, pour nous, l'essai de Jean Fabre, *Le miroir de Sorcière*. Nous retenons sa définition fort judicieuse, quoique jugée restrictive par certains, qui procède d'une démarche rigoureuse et cohérente. Le fantastique est un:

Récit de l'intervention, dans un contexte réaliste, d'un surnaturel angoissant (p. 109: 1993).

Malgré les opinions parfois dissemblables des théoriciens littéraires², les nombreuses études savantes qu'ils consacrent au fantastique témoignent de leur volonté à cerner «cette fraction de la littérature dont [...] le propos est de jouer sur les limites du vérifiable et de l'invérifiable» (Faivre, p. 15: 1991). Maupassant prévoyait la disparition de la littérature fantastique vers le début du 20ème siècle, quand «la peur de l'irréel n'existera[it] plus» (M. Bulver, p. 4). Le fantastique n'est pas mort, mais il s'est transformé, tout comme notre rapport au monde réel s'est modifié. À l'ère du postmodernisme, cependant, le fantastique se retrouve une fois de plus tel un funambule: en équilibre précaire sur un fil.

Le genre narratif fantastique éclôt à la fin du XVII siècle, à l'intérieur de pays réformés³ soient: l'Angleterre puis l'Amérique, la France et l'Allemagne, alors que la pensée moderne détrône la pensée totalisante

1. Les premiers chercheurs désignent comme récit fantastique tout texte qui n'appartient pas au réalisme, d'où la confusion avec des genres tels le merveilleux et le féérique. Par la suite, l'idée de fantastique se précise, avec entre autres, Castex, le fantastique «se caractérise par une intrusion brutale du mystère dans le cadre de la vie réelle» (M. Bulver, p. 6), Caillois: «rupture de l'ordre reconnu, irruption de l'inadmissible au sein de l'inaltérable légalité quotidienne» (Fabre, p. 83: 1992), Todorov: «hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel» (p. 29: 1970), Bessière: «se définit [...] par la désignation d'un fait ou d'une série de faits inconciliables avec les lois de la nature et celles de la surnature, telles qu'elles existent ou sont reçues dans une aire culturelle donnée» (p. 31: 1974), Van Herp: «apparition d'une réalité qui n'est pas la nôtre, qui n'a pas sa place dans notre univers mental» (p. 28: 1985), etc..

2. Par exemple, certains théoriciens refusent d'appréhender le fantastique en tant que genre. Ils préfèrent parler de: «manière» fantastique (Risco, p. 169), d'effet ou de «territoire» (Vax p. 5).

3. Révolutions anglaise (1642-1660, 1688-1689), Révolution Française (1789) et Révolution idéologique allemande engendré par la philosophie Kantienne.

«archaïque». Les bouleversements économiques, politiques et idéologiques, liés aux progrès techniques, aux nouvelles formes d'institutions politiques et aux apports de philosophes tels Kant et Schopenhauer, amènent l'homme à redéfinir son identité et ses rapports au monde et à son environnement. Le fantastique émerge donc en étroite liaison avec la naissance d'une «conscience occidentale moderne déchirée aliénée par le jeu des forces archaïques encore très vivaces et par le tiraillement de ses propres ambiguïtés» (Fabre, p. 422: 1992). L'Homme de cette époque est partagé entre deux visions du monde opposées que Fabre nomme «verticale» et «horizontale». La première correspond à la vision moniste de l'homme dit «primitif», basée sur la «survalorisation de l'expérience», la causalité magique, le plein, l'unité, le savoir sûr et la nécessité. Devant la peur de l'inconnu — pierre angulaire du fantastique — la pensée «verticale» est sécurisante. L'homme dit «primitif», confronté à un arbre qui lui parle, pourra expliquer ce phénomène surnaturel, entre autres, par la présence d'une divinité à l'intérieur de l'arbre. La vision «horizontale» met l'accent sur l'individuation, la raison, la fragmentation, le pluralisme, la différence, la liberté, le hasard, etc. Elle est davantage génératrice d'angoisses puisqu'elle ne peut tout expliquer. L'homme moderne, devant une fleur qui l'interpelle oralement, ne peut trouver aucune justification logique ou métaphysique — inacceptable vu les avancées scientifiques — à ce phénomène inadmissible. En somme, la pensée moderne, malgré sa volonté d'élever la raison au statut de «vérité absolue» rassurante, laisse des vides, des points de ruptures, devant lesquels l'homme est désemparé.

De façon schématique, la littérature offre trois formes de récits propices à mettre en scène cette problématique. Le premier relève du merveilleux. Celui-ci fait du surnaturel la norme et résout ainsi le conflit entre le mode d'existence moderne et celui dit «primitif». Il présente des univers où tout est possible, où rien n'est vraiment inquiétant au pays des fées et des sorcières. Les seconds récits, le policier et le fantastique, émergent en étroite liaison avec le roman réaliste. Celui-ci représente, sur le plan esthétique, les nouvelles idéologies bourgeoises liées à l'expérience individuelle rationnelle qui devient le moyen privilégié afin d'appréhender le monde. Le roman réaliste inscrit et met en forme les valeurs constitutives de la vision horizontale du monde, ce qui permet l'éclosion de genres tels le policier et le fantastique, pour lesquels le réalisme horizontal est indispensable.

Le roman policier, genre voisin du fantastique⁴, propose une réponse sécurisante à l'égard du conflit entre la pensée magique et la pensée moderne, puisqu'il inscrit la rationalité comme vérité fondamentale et toute puissante. En ce sens, il est le pendant du merveilleux. Les récits fantastiques, quant à eux, n'ont pas comme objectif implicite d'expliquer et de justifier, rationnellement ou par le recours au merveilleux, les phénomènes surnaturels, mais plutôt «[d'] organiser la confrontation des éléments d'une civilisation relatifs aux phénomènes qui échappent à l'économie du réel et du surnaturel dont la conception varie selon l'époque» (Fabre, p. 298: 1992).

Un récit fantastique, dès lors, met en scène la schizophrénie de l'homme prométhéen à l'aide de procédés d'écriture qui inscrivent le réalisme vraisemblable comme toile de fond, d'où surgit un élément surnaturel qui provoque un questionnement et un «sursaut» de la raison chez le héros/victime et le récepteur. Le héros, devant l'altérité de la réalité, qui induit sa propre aliénation, peut, dans des cas ultimes mais courants, sombrer dans la folie, voire la mort. Celle-ci hante constamment les oeuvres fantastiques. Pensons à la mort de l'unité (fragmentation de l'espace, du temps, des personnages, etc.), de Dieu, du sens, et de l'homme, dont l'identité, dans la réalité historique et à l'intérieur des récits de fiction, bascule de l'état d'être à celui d'événement.

La philosophie postmoderne, liée à l'éclosion des sociétés post-industrielles⁵ et dont on s'accorde pour attribuer la paternité à Nietzsche, témoigne de cette «dédivinisation» du sujet et du monde. Ses adeptes nous encouragent à renoncer aux recherches d'ordre fondamentaliste puisque l'Histoire démontrerait qu'il n'existe aucune vérités ontologiques ou théoriques universelles extérieures et supérieures à

4. Selon Fabre, il est significatif qu'Edgar Poe soit à l'origine de la nouvelle fantastique tout en étant le fondateur du roman policier. Ces deux genres font appel à une structure similaire quand il développe une intrigue basée sur l'enquête. Pour le fantastique, «la spécificité de l'interrogation repose sur le constat d'impossibilité-selon-la-norme-reçue et d'existence-malgré-cela-d'un-phénomène» (p. 89: 1992).

5. La philosophie postmoderne est liée à l'éclosion des sociétés postindustrielles, orientées vers les services et le tertiaire, régénées par la technologie, l'intellectualisation du travail et l'informatisation de toutes activités en plus d'être «fond[ées] sur une équivalence généralisée des êtres et des choses» (Ruby, p. 28). L'Homme postmoderne y navigue à l'intérieur de réseaux technologiques et humains, au lieu de se regrouper autour d'un centre qui serait l'état. De plus, il rejette les fondements de la modernité liés à l'émancipation, le progrès, la nouveauté, et la connaissance rationnelle en privilégiant les notions de différence, de relativisme, de sensibilité, de confiance et de consensus.

l'expérience sensitive. L'Homme sait qu'il ne peut compter que sur lui-même car il a pleinement conscience de son caractère contingent, de celui du monde et du savoir. Il tente alors de donner une valeur positive à sa nouvelle identité d'être fragmenté, capable de s'auto-créeer et dont la qualité primordiale est son «extraordinaire malléabilité» (R. Rorty, p. 16).

En ce qui concerne le fantastique, il est indéniable que le genre subit des transformations puisque nous traversons une crise idéologique alimentée par la révolution postindustrielle qui remet en cause notre vision du monde et celle de la réalité. La peur et le sursaut de la raison, provoqués par un phénomène qui transgresse les lois naturelles, prennent de nouvelles formes à l'intérieur d'une littérature «antimimétique, fragmentée, autoréflexive, parodique, ouverte à tous les procédés et tous les styles, une littérature qui exprime à la fois l'hégémonie inexorable du langage et le désir d'y échapper» (Van Montfrans, p. 82: 1986). Déjà, avec le *Procès de Kafka*, le fantastique change de visage, tout comme dans les oeuvres subséquentes de Cortazar et de Borgès. Au cinéma, les nouvelles technologies relatives, entre autres, à l'infographie, permettent aux réalisateurs de faire preuve de prouesses d'écriture comparables, par exemple, à celles de Borgès. Pour les créateurs filmiques, la technologie offre maintenant la possibilité de concrétiser les visions les plus fantaisistes, elle n'est plus un frein à la matérialisation des mondes imaginaires. Elle leur permet de jouir d'une liberté d'expression presque totale qui ne peut être réfrénée que par des contraintes financières. Hitler peut revivre au temps des hippies et se transformer en étoile filante, ou encore, un personnage qui se voit poisson peut évoluer à l'intérieur d'un labyrinthe visible, mais impalpable, sans que les trucages soient perceptibles. Tout devient possible, encore qu'il faille être vigilant et ne pas considérer la technologie comme une fin en soit, mais plutôt comme un outil asservi à l'inspiration créatrice...

Mais la véritable révolution est engendrée par l'avènement des simulations virtuelles. Celles-ci contribuent à modifier encore plus profondément la vision du monde des êtres humains ainsi que leur perception de la réalité.

Un monde virtuel est une base de données graphiques interactives, explorable et visualisable en temps réel sous forme d'images de synthèse tridimensionnelles de façon à donner le sentiment d'une *immersion dans l'image*. (Philippe Quéau, p.13/14)

Les simulations virtuelles, de nature scripturale, sont un procédé d'écriture révolutionnaire. À partir du nombre et de formules «logico-mathématiques» et sans avoir recours à des agents extérieurs tel la lumière, il est maintenant possible de créer du visible. De plus, dans leurs champs d'applications qui nous concerne, l'art et le divertissement, les simulations virtuelles exigent du spectateur une participation non orthodoxe. Celui-ci ne peut plus demeurer passif et contemplatif car il se trouve devant un nouveau modèle de représentation qui l'amène à *voyager* dans l'oeuvre qu'il perçoit en trois dimension. Les créateurs de simulations virtuelles s'efforcent de construire des mondes aux ouvertures infinies dans lesquels le spectateur doit avoir l'impression de vivre une expérience réelle. Pour ce faire, le corps du spectateur est sollicité et, grâce à des techniques sophistiquées, tous ses sens sont mis à contribution. Les mondes virtuels peuvent prendre d'autres formes, mais dans tous les cas, ils nous obligent à nous interroger, entres autres, sur ce qu'est la vérité et la réalité ainsi qu'à réfléchir sur des notions telles l'identité, le corps et la nature.

2. FANTASTIQUE ET CINÉMA

Précédemment, nous avons constaté la vivacité et le foisonnement des théories littéraires sur le fantastique. En est-il de même pour le cinéma?

Il existe peu d'ouvrages théoriques sur le cinéma fantastique. Ces études portent essentiellement sur les thématiques, les mythologies et l'histoire du genre. De plus, nous remarquons, chez les spécialistes du fantastique filmique, un manque de rigueur — parfois ouvertement déclaré — quant à la définition même du terme et à la reconnaissance des règles du genre. Dans l'ensemble, analystes et critiques conçoivent le fantastique différemment de leurs pairs en littérature. Cette situation est peut-être inévitable, étant donné la nature spécifique de chacun des récits narratifs concernés.

Le récit scriptural, monodique, s'appuie uniquement sur l'écrit. Il n'est assujéti à aucune contrainte spatiale et temporelle, si ce n'est l'obligation de la linéarité; les mots se succèdent les uns après les autres. Dans le cadre de notre étude, nous nous limiterons à souligner la capacité du texte littéraire à inscrire des réflexions de tout ordre, par l'intermédiaire des différents narrateurs. Le récepteur peut partager les questionnements et les états d'âmes, entre autres, d'un personnage. Cette qualité favorise le surgissement d'un fantastique plus subjectif dont il est possible de douter.

Un récit filmique est polyphonique, c'est à dire qu'il est constitué de plusieurs matériaux, filmographiques¹ et profilmiques, qui permettent à plusieurs voix (méga-narrateur², narrateurs explicite, etc.) de se manifester. Art visuel, spatial et temporel, il ordonne les composantes de son discours en synchronie (dans un même plan nous retrouvons une simultanéité d'informations), et en diachronie (les photogrammes se succèdent tout comme les plans et les séquences). A priori,

1. Filmographique: «tout ce qui peut s'observer sur la pellicule même» (Pelletier, p. 105: 1992). Exemple, pour l'image: le support de la pellicule, la disposition spatiale et temporelle, etc. Profilmique: «tout ce qui existe réellement dans le monde» (idem). Exemple: acteurs, décors, éclairage, etc.

2. Selon André Gaudreault, le méga-narrateur s'apparente au narrateur scriptural. Il s'agit de l'instance fondamentale qui module et règle l'instance appelée «monstrateur» (tournage: articulation des photogrammes) et celle nommée «narrateur filmique» (montage: articulation des plans). Le méga-narrateur «c'est celui qui <parle> cinéma au moyen des images et des sons [tandis que] le narrateur explicite lui ne raconte qu'avec des mots» (p. 48).

l'alliance cinéma/fantastique semble aller de soi. Le film de fiction, à l'aide d'images mouvantes et de bandes sons, permet de raconter des histoires, plus ou moins réalistes, tout en s'adressant directement aux sens du récepteur. Il peut facilement créer l'illusion d'un monde réel où le surnaturel éclôt de manière imprévisible, sous des apparences aussi variés qu'inquiétantes. Le montage permet une infinité d'effets spéciaux, allant du plus subtil au plus ragoûtant, susceptible de créer des atmosphères angoissantes et de générer la peur. Enfin, comme le mentionne Christiane Lahaie, un des atouts majeurs du cinéma est lié à la nature même de la caméra:

L'oeil de la caméra [...] a la possibilité de faire passer de l'irréel pour du réel sans broncher, sans ambiguïté de langage et de non-dit. [Il] ne peut que montrer. Le spectateur à l'occasion de voir exactement ce que le protagoniste voit, que cette vision soit vérité ou mensonge (p. 91: 1990).

Cet avantage peut devenir un handicap, pour le fantastique, puisque le caractère concret et objectif de l'oeil de la caméra oblige le cinéma à montrer plutôt qu'à dire, ainsi qu'à privilégier l'action et l'événement. De plus, comme le cinéma est une industrie, les producteurs doivent répondre aux exigences économiques et commerciales du marché. Trop souvent, l'appât du gain poussent les compagnies à miser sur les valeurs sûrs de l'époque et à financer des films susceptibles de plaire à un vaste public. L'impératif de rentabilité contribue à enfermer le fantastique filmique dans le cadre du spectaculaire (effets spéciaux, maquillage, hémoglobine, etc.), et de l'événementiel, tout en favorisant «la manifestation impromptue de monstres ou d'êtres assurément surnaturels» (Lahaie, p. 157: 1992). Certains théoriciens littéraires s'insurgent contre ce type de fantastique dépassé et infantile, tandis que leurs homologues affirment que le cinéma fantastique est essentiellement populaire, spectaculaire et fortement influencé par le théâtre du Grand guignol. On accuse également certains spécialistes du fantastique cinématographique de ne pas s'appuyer sur une démarche scientifique cohérente et de faire preuve d'un laxisme «éhonté» à l'endroit de la discipline qu'ils analysent.

Il est vrai que notre recherche d'une définition de la notion du fantastique, et non pas du «cinéma fantastique», s'est avérée périlleuse. Nous en avons tout de même trouvé une énoncée par Gérard Lenne. Selon cet auteur, la peur «est le vertige de la conscience au bord du vide qui la limite: son incapacité à imaginer l'inimaginable, à concevoir l'inconcevable» (p. 26: 1985). Le fantastique est une

certaine forme de peur «quotidiennement viscérale [...] contre laquelle nous ne pouvons nous défendre, puisqu'elle s'insinue dans le réel où nous vivons» (p. 55: 1985). La définition de Lenne nous apparaît mal fondée. L'auteur emploie les mêmes termes que les théoriciens littéraires, mais la signification qu'il leur donne semble erronée et propre à fausser son raisonnement. Lenne confond la peur, qui est un sentiment ressenti par un individu devant la menace d'un danger réel ou imaginaire, et l'effet engendré par la présence d'un phénomène surnaturel. La peur en soi n'est pas fantastique et le fantastique n'est pas un type de peur mais plutôt, comme nous l'avons vu, un «surnaturel effrayant» (Fabre, p. 11: 1992). L'inadmissible qui ne se peut et qui est pourtant réel provoque, *simultanément*, la peur du personnage héros/victime et une fracture de sa conscience.

La conception de Lenne, à l'endroit du surnaturel, contribue à ce renversement des données. Contrairement à Fabre, qui distingue différentes catégories de surnaturel, dont le trait commun réside dans «L'impossibilité [pour le surnaturel] d'entrer dans le cadre explicatif de la logique horizontale» (p. 71: 1992), l'homme de cinéma prétend qu'il est «ce qui sort de l'ordinaire [...] ce qui est incroyable, extraordinaire» (p. 13: 1985), un moyen, parmi d'autres, apte à créer le fantastique. J.M. Sabatier, auteur du livre *Les classiques du cinéma fantastique* abonde dans le même sens et ajoute que «c'est sans doute un travers accentué par les littérateurs romantiques qui permit une confusion entre les deux notions [fantastique et surnaturel]» (p. 28: 1973). Le surnaturel devient alors moins terrifiant que les phénomènes anormaux. Ceux-ci sont «presqu'invraisemblables», «presqu'inconcevables», tout en demeurant près de la réalité, donc générateurs d'une peur «quotidiennement viscérale». Le surnaturel serait tellement éloigné de la réalité qu'il arriverait beaucoup plus difficilement à troubler profondément le spectateur.

3. LE CINÉMA FANTASTIQUE

Abordons maintenant la question du cinéma fantastique. À ce sujet, nous disposons de beaucoup plus d'informations.

Un film fantastique c'est ce qu'on appelle aussi un film d'épouvante, ou de terreur, qui vise à susciter l'effroi par tous les moyens: surnaturel, extraordinaire, insolite, etc. (Lenne, p. 8: 1989)

Autant les théoriciens littéraires s'efforcent de délimiter le champ du fantastique, autant pour leurs homologues au cinéma «l'important est de ne pas cloisonner la notion de fantastique, de ne pas l'enfermer dans des règles strictes qui confinent rapidement au ghetto» (Sabatier, p. 15: 1973).

Nous devons comprendre que pour un nombre important de théoriciens du genre, l'ensemble du cinéma soit fantastique, puisqu'il donne nécessairement l'illusion de la réalité. Tout n'est qu'image, donc les diverses oppositions entre imaginaire et réalisme sont erronées. Le cinéma des frères Lumière est aussi fantastique que celui de Méliès, car l'image n'est jamais la réalité, mais une représentation plus ou moins vraisemblable de celle-ci. Dans ces conditions, quels sont les critères de sélection qui permettent à ces auteurs d'écrire des ouvrages sur l'histoire du cinéma fantastique?

Pour Jean-Marie Sabatier, le cinéma fantastique «est une résultante de diverses orientations du cinéma qu'une certaine option esthétique fait définitivement basculer dans le domaine de la phantasie» (p. 15: 1973), «une école d'ouverture d'esprit, et toutes les oeuvres qui ouvrent sur une perception autre que celle d'un monde opprimé et d'une humanité mesquine pourrait y prétendre» (p. 34: 1973).

Ce critique/analyste, qui se dit contestataire et réfractaire aux apports des intellectuels «ou du moins, [d]es gens qui se donnent pour tel» (p. 18: 1973), mentionne que la peur est à l'origine et au coeur du fantastique, tandis que les lois du film d'épouvante engendrent toutes les formes de fantastique cinématographique. L'épouvante n'est certes pas, de façon systématique, un synonyme «d'ouverture d'esprit» et les oeuvres qui en découlent présentent rarement des mondes libérés ainsi qu'une humanité emplie de compassion... Tel est un des nombreux paradoxes que nous retrouvons dans l'ouvrage de Sabatier.

Il va s'en dire que les films sélectionnés par cet auteur appartiennent à une variété de genres (merveilleux, horreur, science-fiction, film noir, etc.), dont la caractéristique commune est liée à leur faculté de répondre au critère du «hou! Fais-moi peur».

Ce qui nous intéresse chez Sabatier réside moins dans son apport théorique que dans l'attitude qu'il manifeste à l'égard du fantastique filmique. Il représente bien la mentalité des défenseurs du «genre». Sabatier, amateur inconditionnel de films fantastiques, a connu les salles mineures et malpropres, anciennement réservées à la diffusion des oeuvres du genre. Ancien rédacteur du magazine *Vampirella*, nourri de bandes dessinées «fantastiques», il est aussi collectionneur de fanzines¹. Passionné d'un fantastique «pur», dont il est très difficile de ce faire une idée précise, exception faite de sa qualité subversive, il mène une lutte acharnée, tout comme certains de ces pairs, contre les tenants d'un fantastique d'atmosphère ou psychologique: «le surnaturel et le plaisir de son frisson subtil, c'est la délectation exclusive d'une élite culturelle» (p. 28: 1973), «il faut en finir avec la tarte à la crème du fantastique quotidien» (Lenne, p. 16: 1985).

Les puristes combattent-ils en vain l'évolution inévitable du fantastique filmique, ou une forme de fantastique impropre au cinéma, spécifique au récit littéraire? Les hommes de lettres imposent-ils à tort leur conception du fantastique, ou favorisent-ils, par leurs réflexions et leurs contributions théoriques, une saine transformation du fantastique à l'écran? Nous y reviendrons.

Quand il parle du genre fantastique cinématographique, Gérard Lenne emploie des guillemets («genre», «fantastique»), afin de marquer la différence entre le fantastique proprement dit (l'ensemble du cinéma): «prolongeant le merveilleux des légendes enfantines, il introduit la peur dans notre quotidien²» (p.14: 1989), et les

1. Publications produites par des amateurs de science-fiction, de fantastique, de bandes dessinées ainsi que de cinéma et dont la diffusion est restreinte.

2. Il donne comme exemple le film des frères Lumières, *L'arrivée du train en gare de la Ciotat* qui «suscite alors la terreur naïve des premiers spectateurs qui se voient écrasés par une locomotive imaginaire» (Lenne, p. 13: 1989).

films qui constituent le «genre» «fantastique». Ce qui différencie les deux types de cinéma est leur façon respective de résoudre la dichotomie imagination/réalité. Le cinéma «fantastique», au lieu de fondre l'imaginaire et la réalité en un tout harmonieux, crée une rupture, un choc, entre les deux antagonismes. Pour ces raisons, le cinéma «fantastique» a besoin d'un espace qui lui permette de confronter le vraisemblable — puisqu'on ne peut parler de réel — et l'imaginaire. Une fois cette prémisse établie, les films que l'auteur regroupe sous la bannière de «fantastique» sont choisis en fonction de leur sujet. Ceux-ci sont directement liés au sentiment de peur. Engendrée par l'intrusion d'un danger inconnu dans le monde sécurisant ou par l'apparition d'un phénomène anormal qui vient bouleverser l'ordre établi, elle est profondément subversive. Comme nous l'avons vu, la nature de la peur, ressentie par les héros et les spectateurs, détermine la qualité fantastique d'un film. Si elle est gratuite, essentiellement horrifique, elle pervertit le fantastique en le dépossédant de sa capacité à signifier, puisque selon Lenne, un film «fantastique» doit répondre à une fonction psychologique (individuelle) et/ou sociale (collective). La première permet aux spectateurs d'apprivoiser certains traits de lui-même, potentiellement destructeurs, liés à ses instincts et à son subconscient. Il est alors en mesure d'exorciser ses angoisses et «non pas de fuir la réalité, mais de la comprendre» (Lenne, p. 57: 1985). Cinéma qui s'inspire de la psychanalyse, il tient le «rôle de révélateur: il oblige à reconnaître les pulsions internes d'un monde qui est en nous mais que nous refoulons sans le savoir» (Prédal, p. 162). La deuxième fonction, à caractère révolutionnaire, découle de la position hiérarchique occupée par le «fantastique» filmique. Genre minoritaire et souvent méprisé, il est le lieu où tout peut être dit et dénoncé. «Cinéma du paradis noir de l'enfance» (Sabatier, p. 15: 1973), il lutte contre les interdits, conteste la morale et la société.

Tout comme la peur purement sadique nuit au «fantastique», une peur essentiellement cérébrale peut également l'altérer. Celle-ci, davantage métaphysique et associée au surnaturel, relève de la théorie. Éloignée des sensations, elle apparaît plus artificielle. Les oeuvres filmiques qui font partie de cette catégorie, tel *Blow-up* d'Antonioni, ont reçu l'étiquette de film fantastique d'atmosphère, psychologique ou fantastique du quotidien. Nous avons vu qu'ici, nous entrons en plein cœur du débat entre théoriciens littéraires et défenseurs d'un cinéma «fantastique» pur.

Après nous avoir entretenu de la peur fantastique, liée aux sensations et aux mondes du connu et de l'inconnu, l'auteur mentionne que les films «fantastiques» se démarquent également du cinéma «en général», en ce qu'ils sont constitués essentiellement de mythologies traditionnelles constamment renouvelées. Les grands mythes du fantastique «sont tous des représentations symboliques des possibilités d'a-normal: tous mettent en jeu quelques avatars du danger inconnu» (Lenne, p. 63: 1985). Ils peuvent être regroupés en deux ensembles principaux. Le premier est composé de mythes tel *Dracula*, et se caractérise par la nature du danger inconnu — toutes formes de monstruosités — qui provient de l'extérieur pour venir contaminer le monde familier de l'homme. Le deuxième ensemble regroupe des mythes comme celui de *Frankenstein*. Le danger est alors le fruit de l'intervention de l'homme. D'abord soumis à la volonté de son créateur, le monstre en vient à désirer la perte de son maître. Les films fantastiques obéissent le plus souvent à l'un ou l'autre de ces schémas dont le but est de susciter la peur. Un des mythes les plus chers au cinéma «fantastique» est celui du vampirisme et les thèmes qu'il privilégie, toujours selon Lenne, se rapporte au mal, au gigantisme, à la bestialité, à l'anthropomorphisme, à l'altération du corps humain et à la structure thématique du double.

Voilà donc les critères qui permettent à Lenne, dans son *Histoires du cinéma fantastique*, de dresser l'historique et l'évolution des films «fantastiques» au cinéma. Malgré sa volonté de ne pas réduire le fantastique à un ensemble de codes surdéterminés, Lenne s'efforce tout de même d'en délimiter les contours. Les ouvrages et nombreux articles de cet auteur, sur le cinéma fantastique, constituent un des matériaux de langue française les plus importants pour les chercheurs, mais comme sa démarche nous semble reposer sur de fausses prémisses, il n'est pas étonnant que le panorama filmographique qu'il nous présente soit composé d'oeuvres dont l'allégeance au genre fantastique se révèle souvent douteuse. Des oeuvres assurément fantastiques: *Dracula* de Tod Browning, *Carrie* de Brian De Palma, *L'enfant lumière* de Kubrick, etc., côtoient des films tels *La guerre des étoiles* de Georges Lucas, *1984* de Michael Radford, ou *E.T.* de Spielberg. Dans certains cas, Lenne reconnaît le caractère hybride des oeuvres (*La mouche* de David Cronenberg), ou encore, leur non-appartenance au «genre» (*Orange mécanique* de Kubrick), mais il reste qu'il nous offre un inventaire hétéroclite composé d'oeuvres de genres différents.

D'autre part, si nous observons de nombreuses faiblesses et lacunes, dans son livre *Le cinéma fantastique: contribution à une analyse du fantastique à l'écran*, Christian Oddos a le mérite d'avoir tenté l'étude du fantastique filmique à l'aide d'une démarche «scientifique», basée sur les travaux de Descartes, *Traité des passions* et de ceux de l'essayiste et philosophe français Alain³.

Le but recherché est de parvenir à établir une analyse rationnelle, en partant de la réception du produit par le spectateur, pour en arriver au produit lui-même, à savoir le film (Oddos, p. 13).

Le théoricien entreprend sa recherche par l'analyse des mécanismes de la réception et des divers stades de la perception. L'esthétique de la réception est une discipline épineuse, car si nous pouvons déterminer de façon assez précise l'horizon d'attente du récepteur, l'étude scientifique de ses réactions mentales face à un récit de fiction demeure problématique. D'emblée, ce qui surprend dans la démarche d'Oddos, c'est l'absence d'un modèle d'analyse élaboré à partir des travaux de spécialistes en sémiotique (ex: Pierce), en sociologie de la littérature ou en sociocritique.

La théorie de Descartes lui permet d'ébaucher une gradation inhérente à deux types de passions, celles liées aux sens intérieurs et à la raison et celles qui se rapportent aux sens extérieurs, ressenties de façon plus immédiate et violente. Dans les deux cas, la passion première est l'admiration (l'étonnement). Si nous jugeons qu'un être ou un objet qui nous concerne est bien, nous éprouverons du désir et, soit de l'agrément si nous le trouvons beau (sens extérieurs), soit de l'amour s'il nous inspire la bonté (sens intérieurs). Si nous percevons cette même entité comme mauvaise, nous ressentirons de l'aversion et, soit de l'horreur si elle est laide (sens extérieurs), soit de la haine si elle est maléfique (sens intérieurs).

Pour tout oeuvre de fiction, le récepteur vit les émotions par procuration. En ce qui concerne le fantastique, le spectateur n'est pas réellement confronté au phénomène surnaturel, c'est donc par l'entremise du principe d'identification et par les habiletés techniques et narratives des artisans du film qu'il pourra ressentir les diverses passions, dont la peur.

3. Oeuvre d'Alain citée par Oddos: *Les Dieux* (1934).

La peur [...] est une passion qui suit la prise de conscience immédiate par un individu d'un danger qu'il court ou qu'il croit courir. Cette définition exclurait donc la possibilité de toute peur ressentie [...] devant un film fantastique. Néanmoins, cette sensation que ressent tout spectateur qui se laisse prendre au jeu du film fantastique, et qu'il nomme peur, est bien une peur: c'est la peur de l'horreur, la peur de craindre (Oddos, p. 26).

Le tapage publicitaire et le classement des oeuvres filmiques à un genre spécifique annoncent les couleurs d'un film et facilitent le choix du spectateur. Selon ses goûts et son humeur, il optera, par exemple, pour un film fantastique tourné par son réalisateur préféré et mettant en scène la provocante actrice X. Devant tout type de film, le spectateur a des attentes et il espère qu'elles soient comblées. Pour le fantastique, il présuppose que le réalisateur construira son récit cinématographique de manière à l'étonner, à le déstabiliser et à lui faire ressentir sinon la peur, du moins la crainte⁴.

Aussi, afin d'engendrer la peur, l'efficacité des procédés techniques utilisés (transparence, création des monstres, éclairage, etc.), est primordiale si on ne tient pas à déclencher l'hilarité du spectateur. Un film fantastique «pur» «se doit de ne pas dépasser le stade de l'horreur intellectuelle et de ne pas sacrifier à l'horreur visuelle puisque son intérêt [...] réside en l'appréhension des mécanismes et notamment en la lutte entre les forces rationnelles et la puissance irrationnelle» (Oddos, p. 60). Par ailleurs, dans les films d'horreur «le but essentiel est d'utiliser, de montrer et de transmettre une horreur visuelle et sordide, ou encore d'infliger au spectateur, par l'intermédiaire d'un personnage, une horreur intellectuelle et morale» (Oddos, p. 57). La fonction des deux genres est la même: satisfaire les passions et les instincts du spectateur par l'entremise de la monstruosité qui représente les angoisses et les démons intérieurs de l'homme. Les réalisateurs de films d'horreur emploient des artifices spectaculaires et des images chocs qui touchent directement et brutalement les affects primaires du spectateur, tandis que pour les films fantastiques, ils utilisent des procédés d'écriture cinématographiques plus subtils et complexes. Ceux-ci suggèrent plus qu'ils ne

4. Quand il s'agit de films au sujet traditionnel (vampire, revenant, savant fou, etc.), l'adhésion du spectateur au jeu qu'on lui propose est capitale, puisqu'il connaît souvent l'histoire racontée. Ici, le spectateur qui refuse de jouer à croire à la réalité des univers fantastiques qui lui sont proposés n'est pas pris en compte.

montrent et sollicitent ainsi l'imagination du spectateur tout en générant une angoisse sourde.

Oddos différencie également, de façon plus rigoureuse que Lenne et Sabatier, les films fantastiques des oeuvres de science-fiction ou à dominante symbolique, philosophique, surréaliste et onirique. Enfin, pour ce théoricien, le fantastique s'inspire essentiellement du mal. Le combat entre le bien et le mal, qu'il associe à l'élément irrationnel (toutes manifestations du mal symbolisées par diverses monstruosité individuelles ou collectives), prend la forme d'un conte qui permet à l'homme/enfant «d'oublier un instant le rationnel et la monotonie» (Oddos, p. 49).

Ce qui importe à Oddos, Lenne et Sabatier, au-delà de l'analyse formelle ou thématique du récit cinématographique fantastique, est sa fonction psychologique et sociale. Tous mettent l'accent sur le rôle cathartique de ces films, contrairement à des littéraires comme Fabre qui croit plutôt qu'un récit fantastique «pur», filmique ou scriptural, se doit d'être gratuit, c'est-à-dire, quand il décrit avec finesse l'aberration surnaturelle, sans aucune justification. Cette autre divergence d'opinion entre littéraires et spécialistes du cinéma, résulte, comme nous l'avons vu, de leurs conceptions différentes du fantastique. Celles-ci déterminent l'orientation et la nature des recherches théoriques privilégiées par les adeptes de chacune de ces disciplines. L'acharnement des spécialistes du fantastique filmique à ennoblir le genre, par le biais de la psychanalyse, provient certainement d'un désir de reconnaissance de ce cinéma, longtemps perçu comme un genre mineur, mais il découle peut-être aussi du lien émotif que ces théoriciens entretiennent à l'égard des oeuvres défendues et envers lequel ils semblent éprouver de la difficulté à se détacher. Ironiquement, le cinéma fantastique d'atmosphère, décrié surtout par Lenne et Sabatier, est vite acclamé par la critique plus «intellectuelle» et reconnue, tandis que les films plus spectaculaires, qui se réfèrent au théâtre du Grand guignol, sans toutefois appartenir à l'horreur et au gore⁵, enfin, les oeuvres fétiches des théoriciens de cinéma ci-haut mentionnés, demeurent sous-estimées. La question reste la même: le fantastique loué par les théoriciens littéraires est-il reproductible

5. Le gore, cinéma de l'ultra-violence sanguinaire, est une manière de filmer, un mode de mise en scène qui tente de saisir l'infilmable: la souffrance et la mort. Courant de l'horreur moderne, il est une expression du nihilisme. Aujourd'hui, le gore contamine tous les genres et relance la question éthique du quoi montrer à l'écran (d'après un article de Philippe Rouyer, 1989).

au grand écran? Telle est une des interrogations principales des chercheurs universitaires qui se penchent, de plus en plus nombreux, sur le fantastique au cinéma.

Tout comme Christiane Lahaie, Jean Marigny, de l'université de Grenoble, analyse des oeuvres cinématographiques adaptés de récits littéraires fantastiques. Il se donne pour objectifs «d'étudier le problème de la fidélité à la lettre et à l'esprit du texte original, puis celui de l'effet fantastique créé par de tels films» (p. 80), afin de vérifier s'il est possible de parler d'esthétique fantastique au cinéma. Comme nous l'avons vu, le récit cinématographique exige des procédés d'écriture différents de ceux propres au récit littéraire. En raison de sa nature essentiellement visuelle et sonore, il transmet plus difficilement aux récepteurs le «souffle fantastique» (Marigny, p. 84), et altère ainsi sa liberté d'interprétation. La plupart du temps, les cinéastes sont contraint de modifier des éléments, parfois principaux, du récit originel afin de l'adapter au grand écran. Est-ce uniquement motivé par une lecture différente du récit, par des préférences artistiques, un goût immodéré pour les effets spéciaux, des contraintes commerciales ou, encore, n'est-ce pas plutôt indispensable, en raison de la spécificité du médium cinématographique?

Gilles Menegaldo, de l'université de Poitiers, après avoir étudié les génériques d'un ensemble de films sélectionnés, affirme que le cinéma fantastique (des films classiques aux oeuvres contemporaines), subit plusieurs transformations qui l'amène à s'affranchir de la littérature. Le cinéma développe ses propres spécificités, liées surtout aux avancées technologiques et au montage. L'emploi pertinent d'un nouveau trucage, par exemple, peut créer un effet favorable à l'émergence du fantastique, mais son utilisation récurrente n'engendre plus l'étonnement, le doute ou la peur chez le spectateur. Le fantastique ne supporte pas la répétition, mais est-il possible de renouveler à l'infini les techniques cinématographiques? Sur un autre plan, afin de rendre le spectateur plus actif lors du visionnement d'un film fantastique, Menegaldo constate que les réalisateurs se sont penchés sur la problématique de la réception d'une oeuvre filmique. Ils ont alors cherché à créer des films plus modernes, tant sur le plan thématique que sur celui de la forme, afin de favoriser l'identification du spectateur à l'égard de l'oeuvre visionnée.

Le film cherche à susciter une identification avec le spectateur dont les critères de perception et de jugement sont mis en cause. Cette immédiateté a pour conséquence un appauvrissement relatif du sens. Le raffinement technologique tend à remplacer la complexité des systèmes signifiants. Par contre, le spectateur ne peut rester à distance: le film lui renvoie directement une certaine image de lui-même, de ses fantasmes et de ses obsessions ou pulsions [...]» (Menegaldo, p. 113).

En fait, plusieurs théoriciens littéraires, qui s'interrogent sur le fantastique au cinéma, constatent que le septième art a permis l'émergence d'oeuvres assurément fantastiques⁶. Malgré le caractère objectif du cinéma et le fait que «le fantastique ne puisse se constituer [...] qu'en deçà du représentable, dans ses marges, et qu'il ne puisse résister à une exhibition trop ostentatoire de l'altérité» (Menegaldo, p. 114), ces chercheurs considèrent que le cinéma possède tous les attributs pour continuer à produire des récits fantastique. Dans le même temps, tous dénoncent les visées mercantiles et le goût démesuré de la plupart des cinéastes contemporains pour les effets spectaculaires. Ce qui est en cause, c'est la technologie, de plus en plus sophistiquée, donc qui permet de créer des images d'un surnaturel fluide auquel il est possible de douter. Comme le souligne Jean Fabre, à propos d'une nouvelle de Roger Bozzeto, *La goutte*, quoi de plus facile pour le cinéma que de représenter une goutte d'eau qui remonte un escalier?

Pour notre part, nous sommes d'avis que l'art cinématographique est aussi apte que la littérature à créer un fantastique qui joue sur les demi-teintes, le suggéré et sur l'hésitation du spectateur. S'il existe peu de films de ce genre, il faut en chercher les raisons ailleurs, notamment dans la jeunesse du cinéma (1895), comparé à l'écriture puis à la littérature. Il semble également que le cinéma, régenté par les Américains et le «star système», s'affirme difficilement comme activité artistique et de plus en plus comme produit industriel. Aussi, en raison de son pouvoir de manipulation, il est une des voies par laquelle les Américains espèrent concerver leur suprématie, en imposant leur vision du monde et en habituant les spectateurs à se divertir plutôt qu'à réfléchir. À cet égard, les oeuvres plus expérimentales ou innovatrices n'attirent plus un large public

6. Des théoriciens tels Lenne et Marigny semblent nostalgique d'une époque où le cinéma était «vraiment fantastique». Ils citent, entre autres, *Nosferatu* de Murnau (1922), *Dracula* de Tod Browning (1932), *The Most Dangerous Game* de E. Shoedsack et I. Pichel (1932), etc. Plus récemment, ils s'entendent pour affirmer que le film de Stanley Kubrick, *Shining* (1980), révolutionne le genre.

puisqu'elles demandent des spectateurs un effort créatif auquel ils ne sont pas familiers. Enfin, n'oublions pas que nous vivons à une époque où un état de désillusion générale s'abat sur les membres de la société de consommation occidentale postindustrielle. L'ensemble de la création artistique est également en crise. En ce qui concerne le cinéma, on annonce pour la inième fois la mort du septième art. Suite à la période florissante des années soixante/soixante-dix, on prétend que plus rien ne se crée. Époque grise de transition, stagnation, génération X, recyclage, docilité politique et artistique: fin de siècle où les créateurs, contrairement à ceux du mouvement expressionniste, n'ont plus d'âme dans la voix, plus de cri pour exprimer le non-sens de la vacuité universelle. Complaisance.

4. À PROPOS DU FESTIVAL INTERNATIONAL DE FILMS FANTASTIQUES D'AVORIAZ

Le festival d'Avoriaz, en France, voit le jour en 1972, alors que le genre fantastique acquiert une certaine renommée et remporte un succès marqué au box office. Festival de distributeur, du commerce et de la diffusion, il est fortement critiqué par les journalistes de l'écrit. Ceux-ci s'insurgent contre le caractère mondain de l'événement et la difficulté, pour les reporters et le public non professionnel, de visionner des films: «Avoriaz, ce n'est pas une vraie ville, [...] c'est une station [de ski] de grand standing, encore une fois un mot qui nécessite traduction: vulgaire et cher» (Olivier Assayas, p. 7 : 1980). Sans véritable ambiance de festival, seules les décorations extérieures «rappellent le manque d'imagination des organisateurs» (idem). Le même journaliste reconnaît néanmoins la qualité des films sélectionnés et remarque que la presse cinématographique est probablement à l'origine de la marginalisation dont elle est victime, en raison de son attitude condescendante et méprisante à l'endroit de ce genre «qui a fini par acquérir sa vie propre, son public de fanatiques et ses propres réseaux de pénétration du grand public» (p. 8: 1980).

Contrairement au festival populaire de Rex, toujours en France, qui s'adresse à un public de fans déchaînés et bruyants, et qui recueille des films «mineurs» plus traditionnels ou d'horreur, Avoriaz offre des oeuvres représentatives des divers types de fantastique. Les sujets redondants abordés dans les articles sur ce festival se rapportent à la difficulté de cerner le fantastique. Devant le vaste éventail de films présentés, les critiques ne savent plus où donner de la tête. Certains tentent, tant bien que mal, de définir la spécificité des diverses catégories du genre, d'autres abdiquent et décèlent même une profonde division chez les membres des différents jurys. Il faut dire que la période étudiée s'échelonne de 1974 à 1992, époque où non seulement le fantastique est en pleine mutation, mais où la notion de genre devient de plus en plus problématique.

Le genre est Dieu, les textes sont ses oeuvres, créées à son image certes mais toujours imparfaites (B. Amengual, p. 200).

Nous complétons la métaphore; Dieu — et même l'homme, devenu événement et non être — est aujourd'hui bien mort et enterré. Peut-on en dire

autant des genres, ici, cinématographiques? Un bref regard sur l'ensemble des films commerciaux (majoritairement américains), interdit d'affirmer le déclin des genres. Ces films sont produits et médiatisés en fonction de l'horizon d'attente des spectateurs, dont ont pris soin de définir les modalités, par l'exercice des pouvoirs de manipulation et de contrôle qui sont le privilège de toute institution en situation de monopole. Malgré la bonne fortune du cinéma de genre, il n'en demeure pas moins que les artistes et artisans du cinéma — comme tous les hommes — évoluent dans un contexte socio-historique déterminé. En valorisant de façon excessive les droits individuels, la société moderne s'est fait prendre à son propre jeu en engendrant le démon tant redouté de l'irresponsabilité sociale. Même si les néo-modernes tentent de récupérer les valeurs d'émancipation sociale et unificatrice défendues par les modernistes, leur projet est contrecarré par les penseurs postmodernes. Ceux-ci, profondément nihilistes, conçoivent la société comme un ensemble de réseaux «interreliés», mais dépourvu de centre. L'individu doit trouver sa force dans l'instabilité et jouir du présent.

La philosophie post-moderne s'engage à défendre une fragmentation qui ne corresponde ni à un manque, ni à une exclusion, ni à une péjoration, ni à une apologétique. Elle démontre que l'individu contemporain fonctionne comme un fragment en lui et hors de lui. Être protéiforme, il est position et relativité, renouvelable à merci; il s'alimente de ses écarts, de ses différences, et dans l'infini dispersement du monde, il dissémine ses qualités. Éternel dissipé, il n'a que faire de se ramasser autour d'un centre (C. Ruby, p. 124).

Dans le domaine des arts, les artistes ne cherchent plus à déconstruire ou à nier des modèles afin d'inventer de nouvelles règles qui s'inscrivent dans la veine progressiste, mais ne croyant plus aux dogmes universaux, à la nouveauté et à la linéarité de l'histoire, ils s'approprient des formes anciennes et les agencent de façon arbitraire et ironique, selon la subjectivité de l'individu créateur. Les artistes postmodernes sont aussi fortement influencés par le pouvoir médiatique et ils créent des oeuvres immédiatement consommables qui atteignent spontanément les affects du récepteur. En fait, nous nous retrouvons devant des oeuvres hybrides mais reconnaissables. Il n'est pas étonnant, en ce qui nous concerne, de découvrir chez les critiques du fantastique cinématographique une confusion définitionnelle et une absence de consensus. Les nombreuses étiquettes données aux films fantastiques¹ et l'impossibilité de les classer de façon homogène montre bien que le

fantastique au cinéma est pris dans un double mouvement de mutation: celui inhérent à l'évolution du genre et celui engendré par les nouvelles tendances du cinéma actuel.

En 1975, après avoir visionné les films diffusés au festival d'Avoriaz, Guy Braucourt écrivait: «le fantastique éclate en quantité de tons, de genres même». (p.15) L'époque des années soixante-dix est celle où le fantastique change de visage (s). On assiste à l'émergence de films où le phénomène surnaturel défiguré contamine insidieusement le quotidien (*Carrie, La malédiction, etc.*). La réalité n'apparaît plus sécurisante, mais inquiétante, car elle risque de s'effriter à tout instant, entre les mains des forces maléfiques qui gisent au fond des entrailles de l'homme, au sein d'une nature étrangère, voire à l'intérieur du ventre aseptisé de la ville. Les films fantastiques «quotidiens» ou «psychologiques» sont souvent confondus avec des films de psychopathes dans lesquels le personnage monstrueux témoigne d'une méchanceté exacerbée, presque inhumaine. Cette démesure est assimilée au surnaturel. Une oeuvre telle *Duel* de Spielberg, sera considérée comme appartenant au fantastique «quotidien», même si ce film n'est pas fantastique. Un chauffeur de camion, dont on ne voit que les bras, traque sans raison apparente un homme ordinaire, jusqu'à ce que celui-ci lui fasse perdre le contrôle de son véhicule. Si le personnage victime et les spectateurs n'avaient jamais vu le chauffeur, le film aurait alors pu être fantastique et interprété comme une poursuite entre un camion autonome et un citoyen innocent, au prise avec ce phénomène surnaturel.

Toujours dans les années soixante-dix, un autre courant prend de l'ampleur. Il s'agit des films d'horreur et du «gore». Plusieurs facteurs expliquent la profusion de ces films où l'hémoglobine coule à flot sous un mitraillage d'effets spéciaux qui réussissent davantage à nous dégoûter qu'à nous procurer les frissons de l'angoisse. Bien sûr, grâce aux progrès technologiques, les réalisateurs peuvent créer des effets spectaculaires sidérants, mais ils pourraient les utiliser, comme nous l'avons

1. «Fantastique noble et sérieux» versus «fantastique roturier traditionnel» (Lenne, p. 13: 1974), «fantastique climat [...] fantastique science-fictionnel [...] fantastique de bande dessinée et pornographique [...] fantastique sage et conventionnel» (Braucourt, p. 16: 1975), «vrais films fantastiques» versus «fantastique dit quotidien» [...] «cinéma-spectacle» (Grant, p. 109-110: 1976), «fantastique-cliché» (Desrues, p. 16: 1978), «fantastique classique [...] hard core [...] fantastique social [...] fantastique moderne [...] fantastique généralisé ou insolite» [...] «nouveau fantastique [=] cinéma fantasmagorique» (Goimard, p. 75 à 88: 1982), «Film fantastique en demi-teinte, le fantastique onirique ou poétique» (Caron-Lowins, p. 12: 1983), «divertissement sensationnel» (Gressard, p. 45: 1984), «cinéma d'horreur» (Ostria, p. 47: 1990), «Étrange, terrifiant» (Zimmer, p. 76: 1990), «cinéma d'épouvante» (Cervi, p. 80 : 1992), etc.

mentionné antérieurement, de façon beaucoup plus ingénieuse et subtile. La violence des procédés répond peut-être à celle des images diffusées par le médium télévisuel. Assis devant leur petit écran, tous et chacun ont vu, entre autres, les atrocités de la guerre du Vietnam. Afin d'effrayer les cinéphiles, certains réalisateurs ont opté pour la solution facile, c'est-à-dire, offrir des images chocs toujours plus sanglantes et horribles. Aujourd'hui, alors que la réalité a rejoint la fiction et que le journal télévisé est devenu un rival du fantastique, ce courant nous propose des oeuvres de «gore sale contre [nos] guerres propres (ex: guerre du Golfe), de viscères contre [les] jeux vidéos» (Cervi, p. 80: 1992). Le gore, en tant que conception de la violence, contamine maintenant toutes les formes de récit cinématographique, peut-être en réponse au vide que peuvent ressentir les hommes contemporains face à la mort du sens, absurde et tragique, qui induit leur propre mort.

Parallèlement à la production de films fantastiques «quotidiens» et horribles, certains réalisateurs continuent à créer des oeuvres dans la veine traditionnelle. Ils sont souvent accusés de manquer d'originalité et d'user de clichés ou, encore, ils sont encensés pour avoir su renouveler le genre de façon bénéfique (*Fog* de Carpenter).

L'attitude des organisateurs du festival d'Avoriaz, à l'égard de l'éclosion de ces diverses formes de fantastiques, est significative. En 1974, Lenne émettait ce commentaire prophétique: «Si on n'y prend garde, une espèce de snobisme pourrait s'emparer de ce festival en altitude, un esprit d'Avoriaz qui prônerait une ségrégation à l'intérieur du fantastique» (p. 13: 1974). Au début des années 80, les organisateurs du festival créent une <section peur>, afin de se dissocier du courant fantastique porté sur l'horreur et le gore et «de concilier et le goût de chacun et le non-appel au samu² à chaque projection» (Lionel Chouhan, cité par Gressard, p. 59: 1986). Cette prise de position ravit les uns et choque ceux pour qui «cette section peur montre l'état d'esprit de ceux qui adhèrent au fantastique comme à un snobisme cinéphilique, préfèrent les anticipations à thèse aux grands problèmes du monde» (Gressard, p. 59: 1986). En réponse à la création de cette section, dès 1984, Lenne et J.C. Romer fondent le <prix très spécial> décerné à une oeuvre qui

2. S.A.M.U. : «sigle de *Service d'aide médicale d'urgence*. Service hospitalier disposant d'unités mobiles, équipés pour assurer les premiers soins aux victimes d'accident [...]». (Le Petit Larousse illustré, p. 913: 1994).

renouvelle le genre, dans la lignée du fantastique «pur». Enfin, en 1990, les organisateurs éprouvent le besoin d'ajouter une nouvelle section: <étrange>. Même s'ils se défendent de vouloir satisfaire aux exigences d'une élite, qui préférerait les films fantastique «quotidien» ou d'atmosphère, il n'en demeure pas moins que la création de cette section reflète leur volonté de donner une image de sobriété au festival.

Enfin, un dernier élément nous a frappé au fil de notre lecture des articles sur Avoriaz. Il s'agit de la dénonciation du manque d'originalité des scénaristes et des réalisateurs. Le dynamisme et l'inventivité des créateurs des années soixante-dix s'essoufflent rapidement. Dès les années quatre-vingt, on condamne la stérilité des vagues de *remakes*: «À force de vouloir retrouver les recettes des films à succès, les variations fantastiques sur thèmes connus ont des airs d'anémie et de misérabilisme de l'imaginaire» (Gressard, p. 46: 1981). Ce phénomène n'est pourtant pas le propre des films fantastiques, comme le souligne Jean-René Éthier à propos du nouveau cinéma: «On observe, dans les nouveaux films, que les thématiques s'épuisent et se vident. Ce trou dans l'inspiration appelle la violence de la forme. [Celle-ci] désarticule le contenu et se fige dans un nouvel académisme de l'image» (p. 74, 1991).

5. ANALYSE DU SCÉNARIO *LES COQS JOYEUX* ET DU FILM *ANGEL HEART*

De l'idée originelle à sa version finale, le scénario *les Coqs Joyeux*, comme toute oeuvre créatrice, a subi moult transformations. La plus importante, qui est survenue à la toute fin de la rédaction de notre mémoire, concerne la finale. L'ajout de deux courtes scènes, qui modifient radicalement l'interprétation de l'histoire, nous a contraint à modifier notre analyse. Avant, le récit se terminait sans le retour de Samuel à Québec. Le récepteur pouvait alors croire à l'authenticité du périple au village incongru ou plutôt supposé qu'il s'agissait d'un voyage dans l'imaginaire de Samuel qui perçoit la réalité de façon déformée, sensitive et irrationnelle. Comme le doute demeurait possible, l'analyse consistait à déterminer le discours dominant du récit soit: le fantasmatique, le fantastique, le surréalisme, l'allégorique, la quête initiatique, voire le drame psychologique. Nous en étions arrivés à la conclusion que *Les Coqs Joyeux* n'appartiennent pas au genre fantastique, mais plutôt au fantasmatique. Là encore, cette classification nous apparaissait problématique, mais elle s'avérait la plus probante. La finale retenue apporte une nouvelle dimension à notre scénario qui nous empêche d'hésiter quant à la qualité fantastique de l'histoire.

Par l'entremise d'une étude comparative du scénario *Les Coqs Joyeux* et du film d'Alan Parker, *Angel Heart*, nous expliquerons pourquoi notre récit filmique n'est pas fantastique alors que l'oeuvre controversée du cinéaste contemporain l'est assurément, même si cette classification ne fait pas l'unanimité¹. Nous avons choisi le film de Parker, adapté du roman de William Horjberg, parce qu'il fait partie, tout comme *Les Coqs Joyeux*, du courant postmoderne. Ces deux récits de fictions empruntent des formes propres à divers genres, dont le fantastique, qui devient le discours prédominant du film de Parker, contrairement à notre scénario.

Comme modèle d'analyse, nous suivrons la démarche de Jean Fabre, notre guide depuis le début de ce mémoire. Nous aurions pu emprunter un modèle qui a déjà fait ses preuves, mais nous désirions demeurer fidèles à cet auteur, dont

1. Les critiques ont affublé ce film de nombreuses étiquettes: «genre hybride mi-polar mi-fantastique [...] polar à la Chandler, fantastique surnaturel à la Stephen King» (M. Villeneuve p. 79: 1987), «polar religieux [...] polar chandlerien» (L.V. p. 74: 1987) «un des classiques du film noir revisité [...] mélange de réalisme noir qui est la marque du policier américain [...] et un symbolisme religieux» (M. Tessier, p. 26: 1987), etc.

l'essai, *Le miroir de sorcière*, nous a conduit sur des territoires insoupçonnés, d'une richesse précieuse. Fabre utilise une méthode de recherche qui peut sembler manquer de cohérence et d'homogénéité, mais dans son cas, la fin justifie ses allées et retours, ses emprunts à l'anthropologie, à la sociologie, et à d'autres disciplines, ce qui nous permet non seulement de mieux comprendre le fantastique, mais également d'en connaître davantage sur l'objet d'étude le plus important qui soit: l'être humain.

5.1 Fantastique obvie/fantastique obtus

Fabre distingue deux types de fantastiques: l'obvie et l'obtus². Un récit fantastique qui se conforme à la double loi de la motivation: figuration du motif (le monstre) et causalité expliquée, rationnellement ou par la magie, appartient au fantastique de «l'obvie» — la majorité des textes du XIX siècle et des films fantastiques. Le fantastique «obtus», quant à lui, correspond aux textes modernes qui privilégient l'abstraction et la «dé-motivation» figurative — nous passons du monstre à la monstruosité — et explicative. La présence matérielle du monstre et l'explication, par exemple, scientifique du phénomène surnaturel, n'élimine pas forcément le fantastique, mais il peut en diminuer l'efficacité. Le vertige mental du héros/victime et du récepteur est accrue quand le monstre fait place à la monstruosité.

Lorsque l'inexplicable logique se double d'un inexplicable (donc inacceptable) moral, [...] la rupture est alors absolue. Le mal est en effet essentiellement dans l'absence de logique (Fabre, p. 116: 1992).

Des films tels *Les oiseaux* d'Hitchcock, *Le bébé de Rosemary* de Polanski ou, encore, *Blow up* d'Antonioni, même s'ils présentent certaines caractéristiques liées au fantastique de l'obvie, appartiennent au fantastique de l'obtus. Des oeuvres comme *Massacre à la tronçonneuse* de Tobe Hooper ou *L'Exorciste* de William Friedkin relèvent du fantastique de l'obvie.

2. Fabre s'inspire des travaux de Roland Barthes sur les notions d'obvie et d'obtus qu'il met en parallèle avec l'ouvrage d'Umberto Eco, *L'oeuvre Ouverte*.

5.2 Le sujet

Fabre souligne d'emblée ses réserves à propos des classifications thématiques du fantastique. Il partage l'avis d'autres théoriciens pour lesquels le fantastique est plus une question de manière que de matière, puisque ce sont les procédés d'écriture qui infléchissent un sujet potentiellement fantastique vers le genre ou, à l'inverse, qui le fait basculer vers un autre. Fabre dresse néanmoins une typologie hiérarchique qui comprend un schème de base lié à la possession (altération/aliénation), des thèmes abstraits et d'extension large (invisibilité, perversion temporelle et spatiale, etc.), des motifs de concrétisation des thèmes, par passage du général au particulier (revenants, vampires, etc.), et des figures mythiques (Dracula, Méphistophélès, etc.).

Rappelons succinctement le sujet de notre scénario. À Québec, dans les années 90, un jeune homme anxieux prénommé Samuel retrouve son frère et décide de partir avec lui en vacances. En route vers le village inconnu des *Coqs Joyeux*, Samuel change d'avis et rebrousse chemin à pieds. Pendant sa longue marche, nous pénétrons dans son imaginaire empli de visions troublantes à l'égard de la condition humaine. De retour chez-lui, l'homme annonce à sa copine qu'il en a assez d'être une victime et qu'il désire maintenant se battre pour la survie de sa race: l'être humain.

Raconté de cette façon, l'histoire des *Coqs Joyeux* semble fort éloignée du fantastique. Pourtant, le profane, devant l'oeuvre des *Coqs Joyeux* peut judicieusement émettre les commentaires suivants: il s'y dégage une atmosphère *étrange*, les personnages sont *bizarres*, le récit est *éclaté*, l'histoire est plutôt *fantaisiste*, elle *n'est pas réaliste*, etc. Malgré la finale, si nous lui demandions le genre de ce récit, il pourrait très bien affirmer qu'il appartient au fantastique. Cette opinion serait probablement partagée par des critiques de cinéma tel Lenne, par exemple, qui classe dans le fantastique des oeuvres surréalistes, *Eraserhead* de David Lynch et fantasmatiques, *Blue Velvet*, du même réalisateur.

Aux portes de l'enfer, nous présente une lecture moderne du mythe faustien. Harry Angel, petit détective de Brooklyn, est engagé par un dénommé Louis Cypher, afin de retrouver un ancien chanteur de charme: Jhonny Favorite. Cypher avait signé un contrat avec le chanteur afin de l'aider à connaître le succès.

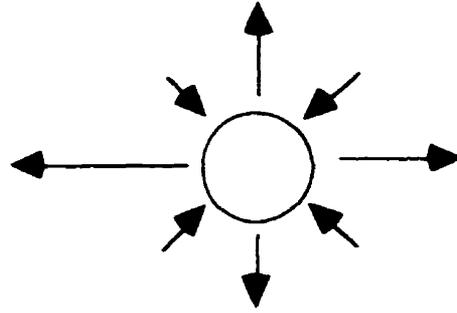
Certaines clauses de l'entente n'ont pu être honorées, en raison de la disparition de Favorite, dès son retour de la guerre. Harry Angel entreprend son enquête, qui s'inscrit dans un contexte vaudou américain, au cours de laquelle il est confronté à une série de meurtres aussi cruels qu'énigmatiques. Dès le début de son investigation, le détective est assailli par des visions mystérieuses qui intriguent autant le héros que les spectateurs. Elles ne deviendront compréhensives et cohérentes qu'à la toute fin du film, alors que le spectateur et Harry Angel auront résolu l'énigme de Jhonny Favorite, c'est-à-dire quand ils découvriront qu'Angel n'est nul autre que Favorite. Suite à une blessure de guerre, qui l'avait totalement défiguré, tout en lui occasionnant un traumatisme mnémonique, Favorite n'a plus aucun souvenir d'avoir procédé à un rite vaudou. Celui-ci consistait à manger le cœur d'un homme de son âge, Harry Angel, afin de lui voler son âme et de se soustraire à l'emprise du diable, Louis Cypher. L'histoire reconstituée devient celle d'un homme ayant vainement tenté de défier le diable. Il se retrouve puni par l'ange déchu qui lui fait commettre des crimes odieux dont les victimes sont des êtres auxquels le chanteur était attaché.

Ici, nous sommes en présence d'un sujet fantastique classique. La complexité du scénario de Parker et, dans son traitement, ses emprunts à d'autres formes de récits tels le policier, le film noir et l'allégorie, nécessite une analyse qui consiste à définir quel est le discours dominant de cette oeuvre hétérogène.

Afin de cerner le genre des récits cinématographiques étudiés, nous allons d'abord utiliser la métaphore du «miroir de sorcière», tel que définit par Fabre, et ensuite vérifier si la structure générale des *Coqs Joyeux* et celle d'*Aux portes de l'enfer*, correspondent à celles que nous retrouvons dans la plupart des films fantastiques.

5.3 Le miroir de sorcière

La métaphore du miroir de sorcière nous permet de mieux nous représenter les mécanismes d'écritures d'un récit qui engendrent le fantastique ou qui l'altère. Il nous aide à différencier non seulement le merveilleux du fantastique, mais tout autre genre susceptible de le pervertir. Dans le cas du film de Parker, notre attention portera sur le policier.



[...] la partie centrale convexe réfléchit le réel en lui donnant un aspect inquiétant. [les rayons plus courts] que nous vectoriserons vers le centre, matérialiseraient les protocoles d'écriture «fantastiquante», producteurs d'inquiétante étrangeté: les autres, plus longs, orientés vers l'extérieur, figurent au contraire les forces qui excentrent le Surnaturel, ou plutôt, le dirigeant de façon centrifuge vers le merveilleux, par le biais de procédés d'écriture «mirabilisants», contrarient l'effet fantastique des rayons centripètes. On a donc un système à géométrie variable, les rayons s'allongeant ou se raccourcissant selon les textes. (p. 81 et 82: 1992)

5.4 Le surnaturel

Le Surnaturel ³	
<i>Procédés «fantastiquants»</i>	<i>Procédés «mirabilisants»</i>
Surnaturel terrifiant	Surnaturel «naturalisé» (merveilleux)
Gratuité	Explication
Monstruosité	Monstre
Défiguration	Figuration du surnaturel
Abstraction	Concrétisation
Ambiguïté	Acceptation/certitude

3. Nous avons synthétisé la pensée de Fabre dans un schéma en faisant un parallèle entre les protocoles d'écriture qui favorisent l'émergence du fantastique et ceux qui l'altèrent.

Épousons le point de vue du récepteur qui ne connaît pas la fin du récit des *Coqs Joyeux* et qui, tout au long de sa lecture, croit partager une aventure vécue par Samuel. Suite au prologue symbolique, il découvre Samuel, en campagne puis dans une ville bien contemporaine: Québec. L'atmosphère, ainsi que quelques scènes incongrues, confèrent à ce lieu connu une touche inquiétante et légèrement surréaliste. Par la suite, Samuel est confronté à l'univers étrange du village des *Coqs Joyeux*, habité par des personnages névrosés aux moeurs immorales, tout en étant assailli par des visions bouleversantes. Quand Samuel décide de quitter le village, mais que toutes ses tentatives d'évasions le ramènent à ce lieu maudit, il se retrouve devant un phénomène potentiellement surnaturel. Cette espace piégée relève des thèmes abstraits liés au fantastique de l'obtus. Sa présence est terrifiante, à l'intérieur d'un récit réellement fantastique, puisqu'elle est de l'ordre de l'inconcevable. Ici, l'espace pervertie n'est pas investie d'un caractère scandaleux car elle est intégrée à l'univers des *Coqs joyeux*, qui possède ses propres lois en plus d'être une invention mentale du personnage principal, où tout devient possible.

Le récepteur peut également s'interroger sur d'autres éléments dont la qualité fantastique est ambiguë. Sylvestre est-il l'incarnation du diable ou est-il simplement un homme très intelligent et pervers, imbu de pouvoir? Lydia est-elle le sosie de Sandrine ou s'agit-il du même personnage? Dans ce cas, puisqu'il est inconcevable qu'un individu se divise en deux et évolue simultanément dans des espaces différents, Lydia/Sandrine pourrait être un personnage surnaturel. La force maléfique qui régit la société des *Coqs Joyeux* induit l'aliénation et la possession des personnages, mais est-elle assurément d'essence fantastique? En fait, deux formes de mal sont décrits dans notre scénario. Le premier est engendré par l'homme et le conduit à sa déchéance. L'être humain contemporain, semblable à Prométhée, est coupable d'avoir défié les dieux et responsable de son agonie. Contrairement au personnage mythique, il ne peut compter que sur lui-même pour se soustraire à sa punition fatale. Ici, la culpabilité des personnages victimes et l'idéologie moraliste qui en résulte annihile totalement le fantastique. Le mal suivant, par sa gratuité et son irréversibilité se rapproche du fantastique, mais surtout du tragique moderne. Même quand l'Homme réussit à s'affranchir du mal premier, il reste prisonnier d'une force maléfique qui contamine et manipule toute forme de vie. Le mal est omniprésent et invincible et l'Homme n'a plus aucun contrôle sur sa destinée.

L'essence et le sens de toute chose se désagrègent sous le poids du vide qui s'érige comme seule loi.

Quant à Samuel, est-il victime de phénomènes surnaturels qui provoquent un sursaut de sa raison, accompagné par une peur angoissante, ou est-il un personnage qui risque de sombrer dans la folie, devant une vision scandaleuse de notre société occidentale, dans laquelle il se révèle être une marionnette manipulée par les ficelles d'humains despotiques, eux-mêmes pantins de la dite force supérieure? Dans les deux cas, le personnage se retrouve possédé, perturbé psychiquement et épris de terreur, mais la nature des troubles qu'il subit diffèrent. La première est d'essence fantastique et la deuxième est d'ordre psychologique, voire fantasmagorique.

Jusqu'à la finale du scénario, le lecteur qui n'est pas un spécialiste du fantastique peut donc hésiter sur la nature surnaturelle de l'espace piégé, du mal représenté et des personnages tels Lydia/Sandrine et Sylvestre. Mais le fantastique se construit au-delà des thématiques et des apparences insolites, incongrues ou étranges. Ici, l'histoire racontée noie le fantastique par l'exploitation chaotique de diverses ressources de l'imaginaire; la fantaisie, le surréalisme, etc. Il n'y a pas de surnaturel terrifiant à l'intérieur du récit des *Coqs Joyeux*, puisqu'il présente un univers où les lois de la réalité sont absentes, où le fantastique ne peut éclore.

Par ailleurs, *Aux portes de l'enfer* relève du fantastique de l'obtus puisque le surnaturel qu'il met en scène est justifié, expliqué et concrétisé. Ici, il prend la figure d'un homme d'affaire contemporain affublé de signes discrets qui dénoncent sa nature diabolique. Le diable du film de Parker possède des ongles anormalement longs et ses yeux peuvent devenir d'un rouge irréel. Dans un restaurant, lors d'une scène filmée de façon à troubler le héros et le spectateur, Cypher prend un oeuf à la coque et dit à Angel/Favorite «Savez-vous que l'oeuf est le symbole de l'âme? [...] Voulez-vous un oeuf?», Angel refuse et Cypher, en gros plan, engloutit l'oeuf dans sa bouche en fixant Angel qui semble légèrement effrayé. Le milieu dans lequel évolue Cypher est aussi révélateur. Le diable entraîne Angel dans des quartiers pauvres au cœur d'une micro-société américaine dont les membres sont des adeptes du vaudou et dans laquelle les décors sont chargés de codes religieux et symboliques.

Sur le plan cinématographique, l'éclairage, les cadrages, la profondeur de champ et le montage contribuent à renforcer le sentiment d'étrangeté qui se

dégage de cet univers malsain et noir. À la toute fin du film, le héros/victime est contraint d'accepter la vérité inadmissible, à savoir: le diable existe sur terre et dans les cieux et il en sera prisonnier pour l'éternité. Le surnaturel du film de Parker n'est pas gratuit et il entretient un lien étroit avec l'allégorie. Angel/Favorite, coupable d'avoir succombé aux tentations de l'ange déchu et d'avoir tenté de le duper connaît l'enfer terrestre avant de sombrer dans l'enfer céleste. Même en 1986, malgré l'effondrement des institutions et des valeurs religieuses, vendre son âme au diable demeure une transaction fortement sanctionnée...

Le héros/victime nous transmet également des indices relatifs à la thématique de l'identité qui est une composante fondamentale du mythe faustien. La possession d'Angel/Favorite par le phénomène surnaturel qu'est le diable induit la perte de son individualité. En ce sens, la profession de ce personnage est fort significative. Angel/Favorite est détective et il possède de nombreuses cartes d'identités que Parker filme à deux reprises en gros plan. Aussi, le personnage principal souffre de trouble mnémotique; il ne se souvient pas qu'il ne sait plus qui il est. Il vit sous un faux nom et son métier l'oblige à se présenter sous des noms fictifs. Les miroirs jouent également un rôle important. Angel/Favorite s'observe de plus en plus longuement au travers des glaces et c'est devant l'une d'elle qu'il apprend la cruelle vérité et la dénie. Chez le héros/victime, l'action de se regarder dans un miroir se concrétise alors qu'il vit des moments d'incertitude intense et il symbolise sa quête de lui-même; une tentative de scruter le fond de son âme et de se reconnaître.

5.5 Espace et temps

Le réalisme n'est pas un élément aléatoire pour le fantastique, mais une condition indispensable. Un récit obtient un maximum d'efficacité quand il est écrit au présent et quand l'action s'inscrit dans un cadre familier. Toute distanciation temporelle peut porter un texte fantastique, par exemple, vers le merveilleux (passé), ou la science-fiction (futur). Le choix d'un lieu, non représentatif du quotidien ou fictif, nuit également au fantastique. Même si notre scénario, suite au prologue, situe l'histoire dans une ville contemporaine, trop d'éléments incongrus viennent diluer le réalisme en lui conférant un aspect fantaisiste et obscur. Deux exemples: la descente de Samuel sur la rue du *Parc des Braves* où il entrevoit des ombres inquiétantes et où des sons insolites créent une atmosphère troublante,

ainsi que les tableaux, dans l'appartement de Samuel, dont les personnages picturaux se meuvent. De plus, le village des *Coqs Joyeux*, lieu imaginaire et isolé, peut compromettre la participation du spectateur qui se sent moins directement concerné. Dans notre cas, il favorise une lecture allégorique de l'histoire racontée. La finale suggère la subordination des éléments surréalistes, symboliques, réalistes et fantastiques à des discours fondamentaux: la quête initiatique sous le voile fantasmatique.

Quant à *Angel Heart*, dès les premières images de son film, Parker crée une ambiance morbide, mais plausible. Le New-York contemporain qu'il dépeint se veut noir et inquiétant, tout en étant vraisemblable. L'univers qu'il présente est bien le monde des années quatre-vingts, auquel il est facile de s'identifier et duquel peut émaner une angoisse sourde quand le phénomène surnaturel devient évident. Le réalisateur nous propose une oeuvre cinématographique parfaitement cohérente, dans laquelle l'utilisation des éléments filmographiques vient renforcer les principaux discours véhiculés par les instances profilmiques. Les décors extérieurs des quartiers minables et délabrés de New-York et de la Louisiane créent une atmosphère malsaine et étouffante que l'emploi presque systématique des cadrages serrés et l'absence de profondeur de champ accentuent. Il en est de même avec les décors intérieurs, exigus et parsemés d'escaliers et de couloirs, qui symbolisent la condamnation inexorable du héros et sa lutte pour éviter l'enfer et reprendre sa liberté: l'ascension souhaitée se métamorphose en une chute infernale prédéterminée et irrévocable.

5.6 Le Style d'écriture

Le style d'écriture⁴	
<i>Procédés «fantastiquants»</i>	<i>Procédés «mirabilisants»</i>
Écriture réaliste, à mi-chemin entre le style gras — qui fait appel aux sensations et aux sens les plus immédiats — et le style maigre, plus précis et neutre.	Écriture réaliste de style gras ou poétique qui nous ramène à l'unité verticalisante et risque de faire sombrer le récit dans le symbolisme ou l'allégorie.

Comme nous l'avons remarqué, la majorité des films fantastiques usent du style gras — ici, le mot est représenté par l'image, les dialogues, le montage, le son, etc. — en déployant toutes sortes d'artifices spectaculaires, susceptibles de toucher directement la sensibilité du spectateur. En écrivant notre scénario, nous avons volontairement choisi des mots imagés, non seulement pour les fins de l'écriture scénaristique, qui se doit d'être visuelle, mais surtout pour créer des images qui touchent la sensibilité des lecteurs. Nous voulions qu'à la lecture du scénario, le récepteur puisse donner une couleur à l'univers qui lui est présenté, qu'il puisse ressentir la chaleur qui s'y dégage, ainsi qu'un sentiment inconfortable de pesanteur, provoqué par la descente intérieure aux enfers vécue par le personnage principal. Notre scénario s'apparente davantage au style gras et le caractère poétique de certains personnages ainsi que les décors, les quelques scènes métaphoriques et le village imaginaire des *Coqs Joyeux* contribuent à infléchir le récit vers l'allégorie et la quête initiatique. La pureté du réalisme est corrompue par la prédominance d'éléments symboliques.

[...] certains «univers» littéraires ne sont pas «fantastiques» en soi mais le deviennent grâce à l'écriture, par et dans l'écriture (J. Désy, p. 26).

Les Coqs Joyeux est un exemple de récit qui illustre la dépendance du fantastique à l'égard de l'écriture. Notre scénario peut sembler fantastique, mais il

4. Ici, nous avons procédé au même exercice qu'au tableau précédant en synthétisant la pensée de Fabre.

s'agit d'une apparence trompeuse. Au moment de la finale, le récepteur doit modifier son interprétation de l'histoire et réfuter les doutes qu'il entretenait relativement à la nature fantastique de certains événements ou personnages. L'aventure au village des *Coqs Joyeux* se révèle être la matérialisation des pensées de Samuel, une intrusion dans le cerveau du personnage. Le surnaturel ne peut en jaillir puisqu'en concrétisant l'imaginaire de Samuel tout devient possible. Il ne peut y avoir de rupture dans l'ordre reconnu car celle-ci est absente. Même si le voyage de Samuel au village des *Coqs Joyeux* avait été véridique le récit n'aurait pas été fantastique puisque ce village a ses propres lois qui, si elles semblent parfois similaires à celles de notre réalité, en demeurent trop éloigné. Le spectateur accepte la fantaisie et l'étrangeté dans un univers où ces éléments en sont des composantes cohérentes. Gardant ces distances par rapport à l'histoire racontée, il n'éprouve aucune peur et n'est pas scandalisé par la description de l'intrusion de l'inadmissible à l'intérieur de la réalité qu'il connaît et qui lui rappelle sa propre déchirure intérieure.

Aux portes de l'enfer déploie une écriture de style «gras». À l'aide d'images chocs et d'une bande-son riche en bruits insolites et inquiétants, Parker touche directement les sens du spectateur. Il use abondamment de symboles qui, une fois l'histoire reconstituée, prennent tout leur sens. Par exemple, l'utilisation significative de certains objets vient augmenter la puissance thématique de la possession diabolique. Ici, le ventilateur peut symboliser, tout comme le vent, le souffle de l'esprit céleste. Aussi, les mouvements inversés des hélices du ventilateur nous informent sur la nature diabolique du maître maléfique et l'apparition redondante de l'objet, qui est présenté avant la découverte des meurtres, est un signe qui annonce la manifestation de Louis Cypher, par l'entremise d'Angel/Favorite. La structure des décors, très linéaire, qui rappelle légèrement l'esthétique expressionniste, en raison des nombreuses lignes droites et surtout des diagonales (escaliers), jointe aux angles de caméra qui captent souvent le personnage principal en plongée, exprime la condamnation inexorable du héros aux enfers ainsi que sa perte de double vue qui permet de trouver la voie qui mène au paradis. Les plans répétés d'un vieil ascenseur, dont les portes se ferment avant qu'il entreprenne sa descente, annoncent également l'impuissance du héros et sa destinée irrévocable.

L'écriture-lecture du genre s'engage sur trois plans à la fois: conatif (ludique), affectif (fascination-répulsion), et cognitif (heuristique). (Fabre, p. 273: 1992)

Parker s'est amusé, avec beaucoup de talent et de rigueur, à construire son récit sur le modèle de l'enquête policière et de la fausse piste. Tout au long du film, il réussit à semer le doute quant à la nature réellement diabolique du personnage potentiellement surnaturel qu'est Louis Cypher. L'investigation d'Angel/Favorite aurait très bien pu démontrer que l'homme aux ongles anormalement longs n'était que le maître d'une secte vaudoue, ou un psychopathe profondément malsain et cruel. Dans ce cas, *Aux portes de l'enfer* aurait appartenu au genre policier. Le réalisateur a su créer un film fantastique en naviguant constamment entre les eaux de l'allégorie et celles de l'intrigue policière sans jamais y sombrer. De plus, l'écriture décousue du récit, conjuguée au temps présent et, par moments, au passé — les visions du héros qui se révèlent être des «retours en arrière» — stimule constamment l'intérêt des spectateurs. Ce sont surtout les réminiscences du héros/victime qui engendrent autant l'interrogation de ce dernier que celle du récepteur. Elles favorisent la participation active des spectateurs à la situation vécue par Angel/Favorite. Par ailleurs, avant chaque meurtre, de concert avec l'image, entre autres, du ventilateur, nous entendons un air de piano et des battements de cœur, dont la richesse expressive ne se décode qu'à la fin du film, alors que la vérité éclate et qu'il n'est plus possible pour le héros et les spectateurs de douter de la réalité du phénomène surnaturel. L'air de piano peut être associé à la véritable identité d'Angel (Favorite le chanteur), et les battements de cœur peuvent renvoyer à l'état d'anxiété du héros, à sa vie dont le temps est compté, ainsi qu'au rite auquel il s'était adonné en mangeant le cœur du soldat Harry Angel. Parker réussit à faire de cette intrigue une «machine à intriguer».

5.7 Le point de vue

Le lecteur, devant un récit fantastique, sait qu'on lui propose un jeu par lequel on cherchera à le duper. Sa participation à la situation vécue par le héros/victime est de type masochiste, puisqu'il prend un certain plaisir à être possédé, dans les deux sens du terme. Le point de vue «avec» le héros, favorisé par l'emploi de la première personne, est susceptible de renforcer la participation indispensable du récepteur. Le «je» permet d'authentifier le récit tout en permettant de douter de la

crédibilité du héros. Au cinéma, nous avons constaté qu'il est presque impossible de bénéficier de la présence constante du héros ainsi que de son regard continu sur les événements, puisqu'un film est écrit à la troisième personne. Le relais doit passer entre les mains de divers narrateurs et personnages. Selon André Gaudreault, nous retrouvons à l'intérieur d'une oeuvre cinématographique plusieurs instances narratives hiérarchisées. En ce qui concerne notre scénario, dans la première partie, le méga-narrateur semble primer sur les narrateurs explicites, qui permettent la représentation de «sous-récits». Prenons comme exemple une des premières scènes dans laquelle Samuel raconte à son frère la mort de leurs parents tandis que nous voyons des images qui contredisent parfois ses affirmations. Puisque Samuel avoue ne pas avoir été témoin des circonstances dans lesquelles ses parents ont trouvé la mort, les spectateurs auront tendance à croire davantage à la véracité du contenu des images qu'à celle des propos de Samuel. Au début de la deuxième partie, quand nous apercevons Samuel, de nuit, conduire une voiture en direction des *Coqs Joyeux*, le récepteur n'a pas connaissance du changement de point de vue qui vient de s'opérer car aucun signes cinématographiques lui permet de comprendre qu'il observe maintenant la matérialisation des pensées de Samuel. Concrétiser l'imaginaire de ce personnage devient une façon de donner la primauté au point de vue subjectif du personnage sans toutefois utiliser constamment la caméra subjective.

Dans le film de Parker, celui-ci joue également sur les points de vue afin de créer un suspense, mais aussi pour déstabiliser le spectateur. Celui-ci partage le point de vue d'Angel/Favorite, tout en ce doutant qu'il est biaisé. À la fin du film, le spectateur s'aperçoit qu'un narrateur supérieur lui cachait de l'information et déterminait ainsi son interprétation de l'histoire. Angel/Favorite se fait posséder par Cypher, tandis que les spectateurs se font «posséder» par le réalisateur via les diverses instances de production de sens. Ici, ce procédé est utilisé justicieusement et il contribue fortement à engendrer l'effet fantastique.

5.8 Le personnage

Le personnage⁵	
<i>Procédés «fantastiquants»</i>	<i>Procédés «mirabilisants»</i>
Le personnage victime est un être ordinaire qui représente la mentalité quotidienne. Il doit participer affectivement à l'aventure surnaturelle. Il incarne l'alternative entre le doute et l'acceptation du phénomène surnaturel.	Un personnage déséquilibré peut pervertir le fantastique au profit d'une interprétation fantasmatique.

Dès le départ, Samuel est présenté comme un personnage troublé, sensible et préoccupé par des questions d'ordres philosophiques. Contrairement à ce que nous pourrions penser, son extrême sensibilité et son instabilité, malgré ses élans rationalistes, altèrent l'efficacité du fantastique. Plus un personnage victime ou témoin du phénomène surnaturel paraît déséquilibré, moins il peut nous convaincre de la réalité de l'inadmissible puisque sa vulnérabilité rend plausible une interprétation fantasmatique, paranormale ou psycho-pathologique d'un phénomène sinon surnaturel du moins anormal.

Angel/Favorite, quant à lui, nous est présenté comme un homme ordinaire. Le spectateur est même conscient d'en savoir plus que le personnage principal. L'attitude du héros, en perpétuelle «faux» questionnement, devient fort significative quand il est confronté à l'incroyable mais inéluctable vérité. Il commence par rejeter violemment le phénomène surnaturel (Louis Cypher=le diable), puis, devant les preuves incontestables de la réalité de son existence (souvenir du pacte, du crime d'Angel Heart et de tous les autres commis à son insu, sous l'emprise du diable), il sait qu'il n'a d'autre choix que de se soumettre à son destin: l'enfer.

5. Ce tableau nous renseigne, de façon très sommaire, sur le personnage victime ou témoin du phénomène fantastique, toujours selon les propos de Fabre.

5.9 Structure des récits fantastiques

Selon Fabre, le récit littéraire fantastique s'articule autour de quatre éléments narratifs dont l'articulation peut varier:

Normalité ⇔ Passion ⇔ Connaissance ⇔ Action

La phase [...] normative correspond au réalisme initial: l'horizontalité y est posée comme norme. La Passion, en tant qu'opposition à l'action, marque la soumission du protagoniste à une force qui le dépasse, il subit. La Connaissance (il s'agit de celle du héros) peut revêtir plusieurs aspects: révélation [...] enquête [...] conceptualisation. L'Action est à proprement parlé une réaction lorsque la Connaissance est venue éclairer le personnage (p. 192 et 193: 1992).

Le schème redondant dans les films fantastiques classiques est celui mentionné plus haut. Prenons comme exemple le film *L'Exorciste* de William Friedkin. L'histoire se déroule à l'intérieur d'un contexte réaliste: ville des États-Unis dans les années soixante-dix (normalité). Une jeune fille devient possédée par le démon (passion). Sa mère prend progressivement connaissance de ce fait en observant les changements qui s'opèrent chez son enfant (connaissance). Elle entreprend plusieurs actions en demandant secours auprès des médecins, des psychologues, puis, devant l'évidence du phénomène surnaturel, auprès d'un curé qui pratique l'exorcisme. Celui-ci, avec l'aide d'un maître en la matière et de procédés traditionnels (eau bénite, etc.), finit par extirper le démon du corps de la jeune fille.

Nous savons que le scénario *Les Coqs joyeux* n'est pas fantastique. L'analyse de sa structure devient superflue. Nous étudierons donc uniquement celle du film de Parker.

Le détective Angel Heart est appelé à travailler pour Louis Cypher qui lui demande d'enquêter sur un dénommé Jhonny Favorite. Angel mène son investigation jusqu'à ce qu'il découvre l'horreur de sa situation. Il est Jhonny Favorite qui a mangé le cœur du soldat Angel Heart, afin de se soustraire à l'emprise de Louis Cypher, le diable. Tout d'abord, le héros/victime refuse de croire à l'existence du personnage surnaturel et au pacte qu'ils avaient contracté. Devant

les preuves qui accréditent l'existence du diable et la possession d'Angel/Favorite par l'entité surnaturelle, le détective abdique et se rend aux forces du mal. Ici, la passion et l'action se déroulent avant le début du film et elles ne sont montrées qu'en partie, à la fin. La remémoration de la passion et de la connaissance est alors suivie par l'absence d'action et l'abdication du héros/victime. Il s'agit, pour le cinéma, d'une construction peu orthodoxe d'un récit filmique fantastique, mais l'effet «d'inquiétante étrangeté» se trouve renforcé.

5.10 Conclusion de l'analyse

Bien que pour le fantastique «seules importent les lacunes de sens, les manques, les ambiguïtés» (Fabre, p. 293: 1992), il n'est pas certain que le caractère polysémique de notre scénario soit porteur de fantastique. En représentant l'imaginaire d'un personnage, nous offrons aux spectateurs la possibilité de partager une vision subjective qui n'a pas à se conformer aux règles établies. Notre récit décrit un univers qui a ses propres lois que les spectateurs accréditent et devant lesquelles ils marquent une distance. De plus, les décors symboliques, l'intrusion de scènes et de personnages métaphoriques, le discours parfois poétique, ainsi que les idéologies véhiculées par certains protagonistes et inhérentes à certaines images, infléchissent notre scénario du côté de l'allégorie. Les éléments susceptibles d'être surnaturels tel l'espace pervers, apparaissent comme des formes expressives secondaires au service d'un discours plus fondamental et d'ordre métaphorique. Comme nous l'avons vu, notre récit contient des éléments potentiellement fantastiques, mais tout se joue sur le plan scriptural et ici, les procédés d'écriture diluent le fantastique et infléchissent notre récit vers le genre fantasmatique.

Le scénario *Les Coqs Joyeux* s'inscrit dans le courant postmoderne tant sur le plan de la forme que sur celui du fond. Dans le premier cas, la référence à plusieurs genres cinématographiques tels le road movie (quête initiatique du personnage principal, voyage physique et psychologique), le fantasmatique (structure cauchemardesque des hallucinations de Samuel et traitement surréaliste de certaines scènes comme l'épilogue), et le fantastique, en font un scénario polysémique et hétérogène, ni révolutionnaire, ni novateur. Sur le plan du contenu, le langage poétique de certaines images et de quelques personnages, les symboles et le discours allégorique permettent de multiples interprétations. Ces éléments découlent de la sensibilité de l'auteure et ils sont utilisés de manière à toucher

davantage les émotions du récepteur que sa raison. De plus, les propos d'ordre philosophiques ou sociaux véhiculés dans ce récit, ainsi que l'incertitude du héros quant à leur valeur et à leur nature véridique, s'inscrivent dans la ligne de pensée du mouvement postmoderne qui rejette les idéaux modernes sans toutefois parvenir à les remplacer, si ce n'est par la valorisation, entre autres, de la différence, de la fragmentation et de la sensibilité. Les conflits intérieurs de Samuel résultent de sa position historique; au cœur de la fin d'une époque moderne et au commencement d'une ère postmoderne qui l'oblige à remettre en question sa vision de l'Homme et du monde et ce, de façon drastique. En ce sens, l'histoire des *Coqs Joyeux* paraît décrire les contradictions vécues par un personnage qui souffre de schizophrénie — à la manière dont l'entend Jean Fabre — en oblitérant, cependant, sa phase la plus critique qui est celle du scandale de la raison provoqué par la conscience de l'altérité de la réalité. Il n'est pas étonnant que nous ne trouvions aucune issue transcendante ou pragmatique à la «descente aux enfers» de Samuel. Nous avons donc longuement hésité quant à la finale de notre scénario. En choisissant de clore notre récit sur une note d'espoir, nous nous écartons du nihilisme postmoderne.

Quant à *Angel Heart*, nous avons vu que la qualité fantastique de ce film relève des procédés d'écriture privilégiés par Alan Parker. Continuellement à la frontière du genre policier et constamment susceptible d'être pervertie par un discours moraliste, le fantastique d'*Angel Heart* parvient tout de même à émerger avec brio. Malgré l'utilisation abondante d'images chocs, la structure éclatée du récit permet au réalisateur d'intriguer le spectateur, de le faire hésiter, jusqu'à la toute fin, sur l'authenticité du phénomène surnaturel.

Nous remarquons également que ces deux récits usent abondamment de symboles et qu'ils sont construits de façon à tromper le spectateur. Dans le cas d'*Angel Heart*, cette tactique permet de jouer sur l'ambiguïté et favorise l'éclosion du fantastique, tandis que pour les *Coqs Joyeux*, la révélation de la duperie provoque l'effet contraire.

CONCLUSION

Qu'il existe un écart marqué entre l'acception populaire d'un genre artistique, et celle des spécialistes qui l'analysent n'étonne guère, mais qu'une divergence d'opinion théorique importante subsiste entre les hommes de lettres et ceux du cinéma, à l'égard du même genre, a de quoi déconcerter. C'est pourtant cette situation qui prévaut à l'endroit du fantastique filmique. Nous avons vu que des théoriciens de cinéma tels Lenne, Sabatier et Oddos, ont une conception plus générale du fantastique qu'ils défendent avec beaucoup d'émotivité, à défaut de pouvoir la justifier à l'aide de concepts théoriques rigoureux. Même si nous notons, chez ces auteurs, un consensus autour d'une supposée fonction psychanalytique individuelle et sociale des films fantastiques, ainsi que la nécessité d'y retrouver des représentations de l'anormalité susceptibles de provoquer une peur subversive chez le héros/victime et le spectateur, nous sommes frappés par la faiblesse des approches analytiques développées et par la confusion définitionnelle qui en découle. L'étude d'articles, sur le festival international de films fantastiques d'Avoriaz, nous a également permis de remarquer la difficulté qu'éprouvent les critiques à cerner de façon précise les lois du genre puisqu'ils ne peuvent s'appuyer sur aucune règle commune, élaborée par les spécialistes du fantastique filmique. Cette situation risque de s'aggraver puisqu'avec l'avènement de l'art postmoderne, qui valorise une vision excentrée du monde, la subjectivité de l'individu créateur et qui dénie le principe de nouveauté, joint aux avancés technologiques liés aux images synthétiques, nous sommes confrontés à des oeuvres hétérogènes dont la nature des images devient ambiguë.

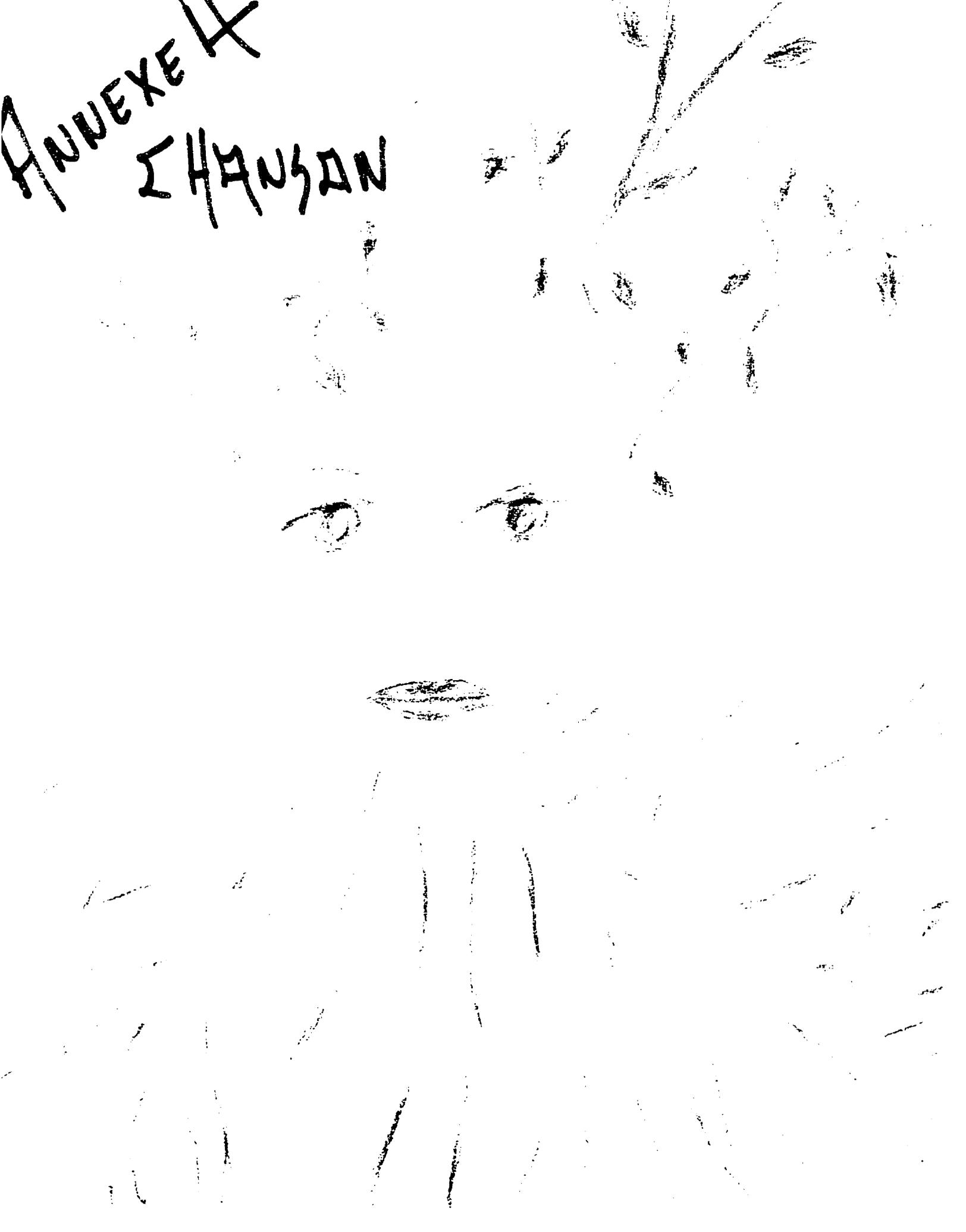
En effet, le cinéma est en pleine mutation et le genre fantastique est doublement affecté. Nous savons que le fantastique est lié à notre connaissance des lois naturelles, qui déterminent aussi les phénomènes considérés «surnaturels», et qu'il ne peut exister sans recourir au réalisme. Aujourd'hui, le cinéma nous offre plusieurs oeuvres mettant en scène des univers fragmentés où l'imaginaire se confond avec le réalisme et où la fiction semble «s'auto-suffire» en ayant de moins en moins recourt à la forme expressive mimétique. D'une part, nous avons des films comme *Forest Gump*, dans lesquels des images de synthèses (ex: présidents décédés) cohabitent avec un acteur réel, ou sont intégrées à l'intérieur de véritables décors (ex: plan de la plume dans un parc), et d'autre part, nous retrouvons des films tel *Le Festin Nu* qui présente le monde extérieur comme illusoire. Dans ce film

de Cronenberg, le spectateur voit et ressent ce que le personnage principal voit et vit *del'intérieur* alors qu'il est en processus de création d'un roman qui a pour titre *Le Festin nu*. En fait, tout ce passe comme si nous étions dans le cerveau du personnage écrivain et que nous partagions sa façon de voir la réalité, celle-ci étant subjective, mais jugée plus authentique. Ce récit filmique peut être mis en parallèle avec les textes de Borgès où les références aux lois reconnues sont absentes et devant lesquels le lecteur est sans repères. Cronenberg et Borgès, à l'intérieur de leur discipline respective, créent des récits de pure fiction, à caractère métaphysique et ludique, en déployant une écriture d'une rare qualité, mais où le surnaturel se rapproche davantage de celui «naturalisé» propre au merveilleux. Certains littéraires considèrent que ces oeuvres appartiennent au fantastique moderne, qu'ils qualifient de «néo-fantastique» tandis que d'autres, tel Fabre, leur attribuent l'étiquette de «néo-carnavalesque». Nous partageons l'opinion de Fabre pour lequel l'horizontalité, dont nous avons glissé quelques mots, est une exigence pour le fantastique:

Le fantastique maintient une sorte de foi *dans la narrativité* et une référence obstinée à une nécessaire organisation du monde. *La déploration de la perte de sens affirme la nécessité du sens*, l'épuration rhétorique du genre aboutit à une concentration de l'écriture qui permet sa conservation sous la forme de Tragique [...]. Ainsi se condense à la fois la vision tragique d'un monde où l'homme occidental est en péril et la nécessité, pour l'exprimer, de se référer à une littérature de la référence. Car dire le porte-à-faux ne peut se faire qu'à travers une parole porteuse de la nostalgie de l'équilibre (Fabre, p. 484: 1992).

Le fantastique tend vers la défiguration et l'abstraction du phénomène surnaturel, mais quand il verse dans la métaphysique, il devient un autre genre qu'il faudra définir au risque de juger fantastique tout récit littéraire ou filmique qui traite la réalité de façon fantaisiste. Pour nous, le fantastique doit demeurer une forme de récit qui, par l'écriture et la présence de ce qui est considéré, à une époque donnée, comme un «surnaturel terrifiant», provoque une déchirure dans la conscience de celui qui en est témoin ou victime. Avec l'avènement des simulations virtuelles, composées d'une infinité d'images créant des mondes labyrinthiques que nos esprits ne peuvent saisir dans leur totalité, notre vision du monde et de ce que nous considérons comme réel risque de s'altérer. Et si ce que nous croyons être la réalité n'était qu'une surface derrière laquelle se cache une infinité de mondes intermédiaires?

ANNEXE II
Σ ΗΛΥΣΑΝ



Mannequin

*J'étais dans un dépanneur
 feuilletant une revue
 sur une photo un mannequin
 m'observe et me sourit
 je n'avais pas la berlue
 je vous jure ces lèvres figées
 ce sont misent à bouger
 et je l'entendis crier*

*Nicolas [c'est bien mon nom
 Tes yeux sont en plastiques
 made in America
 conserve bien ta place
 dans la parade des corps
 préfinis standard sexy*

*Nicolas [c'est bien mon nom
 ton règne se termine
 made by insouciance
 au nom de la liberté
 au paradis argenté
 conscience à vendre*

*Impénétrable coeur liquide
 pense à ton moi sacré
 dans cette décharge publique
 nombrillisme à rabais*

*J'étais revenu chez moi
 stupéfié et troublé
 dans mon veston "in" Dior
 assis sur mon canapé
 les souliers mode aux pieds
 devant ma télé haute gamme
 un porto sur la table
 je ne pouvais plus bouger...*

*Nicolas [c'est bien ton nom
 bientôt j'prendrais ta place
 je prendrais d'assaut les rues
 je serai roi du monde
 et toi dans ta bêtise
 transformé en image*

[je ne pouvais plus bouger... transformé en image... je ne pouvais plus bouger...

Refrain

Je t'aime la vie

*Tu coules dans mes veines
et je te sens
sous la caresse du vent
Tu es mère de mon coeur
et je te sens
comme la mesure du temps*

*Tu coules sur les plaines
et je te vois
dans le doux parfum des bois
Tu es mère du monde
et je te vois
comme la plus noble des joies*

*Je t'aime la vie
et je veux m'enivrer de toi
Je t'aime la vie
jusqu'à me déverser de toi*

*Donne-moi ta force
ma seule amante
que je te célèbre, te glorifie
avant que ta foi en tes fils infidèles
t'oblige à la parodie, sommeil*

*Offre-moi ton corps
ma seule amante
que je m'en abreuve, le laboureur
avant que ta voix étouffée de mutisme
me rappelle à ta bouche, gouffre*

*Je t'aime la vie
et je veux m'enivrer de toi
Je t'aime la vie
jusqu'à me déverser de toi*

Pour une poignée d'sexe

Sexe-sexe-sexe-sexe-sexe-sexe-sexe-sexe-sexe-sexe-sexe
money-money-money-sexe-money-money

Cadré, action!

Poitrine entre deux côtes

Nichons relevés en sauce

Sein (t) honoré

Nénés sucrés lapés

Les tétons de la nana à l'avant-scène

pointent sous un éclairage fluide:

on va les vendre nos ananas

Gros plan sur la laiterie faut qu'ça gonfle les mamelles

tous à vos biberons, roplopo rotoplot à vos lolos

Salive sur tétines

Coupez!

Han! Han! Han! Ouuuuuuuu Oh! Jouiii

Je veux qu'tu penses à une seule chose

bander consommer baiser bèèèè

étaie ton fric

Dans toute ta splendeur une seule chose

mouiller consommer baiser bèèèè

étaie ton fric

Han! Han! Han! Ouuuuuuuu Oh! Jouiii

Sexe-sexe-sexe-sexe-sexe-sexe-sexe-sexe-sexe-sexe-sexe
money-money-money-sexe-money-money

Cadré, action!

Les agaces-culs en biscuits

L'arrière-train en forfait

Bien séan (t) ce

Miches dodues fourrées

Le postérieur du guignol en avant-plan

gigote sous un éclairage bleuté:

on va les vendre nos atacas

Gros plan sur les parties charnues faut qu'ça bombe les fesses

tous à vos jumelles, popotin pétrousquin à vos lunes

Salive sur croupion

Coupez!

Refrain

Sexe-sexe-sexe-sexe-sexe-sexe-sexe-sexe-sexe-sexe-sexe
money-money-money-sexe-money-money

Cadré, action!

Pornographie en conserve

Entrecuisse de canari

G(landiose

Figues dorées sucées

L'érotisme apprêté à toutes les sauces

y'a rien d'trop con pour les moutons d'la rue des pets:

on va les vendre nos cigares

Gros plan sur le pistolet faut qu'ça tire d'la carabine

tous à vos clarinettes, popol pouf pouf à vos flûtes

Salive sur pétard

Coupez!

Han! Han! Han! Ouuuuuuuu Oh! Jouiii

Je veux qu'tu penses à une seule chose

bander consommer baiser bèèèè

étaie ton fric

Dans toute ta splendeur une seule chose

mouiller consommer baiser bèèèè

étaie ton fric

Han! Han! Han! Ouuuuuuuu Oh! Jouiii

Bibliographie¹

OUVRAGES DE THÉORIE DE L'ÉCRITURE CINÉMATOGRAPHIQUE

- CUCCA, Antonio, *L'Écriture du scénario*, Paris, Dujarric, 1988, 246 p.
- CHION, Michel, *Écrire un scénario*, [Paris], Cahiers du cinéma/I.N.A., 1985, 222 p.
- MAILLOT, Pierre, *L'Écriture cinématographique*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1989, 258 p.
- * PELLETIER, Esther, *Écrire pour le cinéma*, Québec, Nuit Blanche éditeur, 1992, 245 p. «Centre de recherche en littérature québécoise».
- TOROK, Jean-Paul, *Le Scénario*, Paris, Henri Veyrier, 1986, 202 p. Coll. «Artefact».

OUVRAGES DE THÉORIE FILMIQUE

- AUMONT, Jacques et al., *Esthétique du film*, Paris, Nathan, 1983, 224 p. Coll. «Nathan-Université».
- AUMONT, Jacques et Michel MARIE, *L'Analyse des films*, Paris, Nathan, 1988, 233 p. Coll. «Nathan-Université».
- BERNARDI, Sandro, *Le Regard esthétique ou la visibilité selon Kubrick*, Paris, Presses Universitaires de Vincennes, 1994, 162 p. Coll. «Esthétiques hors cadre».
- * GAUDREAUULT, André et François Jost, *Cinéma et récit II: le Récit cinématographique*, Paris, Nathan, 1990, 159 p. Coll. «Nathan-Université».
- GRÜNBERG, Serge, *David Cronenberg*, Paris, Édition de l'Étoile/Cahiers du cinéma, 1992, 151 p. Coll. «Auteurs».
- * LENNE, Gérard, *Histoires du cinéma fantastique*, Paris, Seghers, 1989, 167 p.
- * - - *le Cinéma «fantastique» et ses mythologies : 1895-1970*, Paris, Henri Veyrier, 1985, 206 p.
- * ODDOS, Christian, *Le Cinéma fantastique: contribution à une analyse du fantastique à l'écran*, Paris, G. Authier, 1977, 404 p.

PORNON, Charles, *L'Écran merveilleux: le rêve et le fantastique dans le cinéma français*, Paris, La Nef de Paris éditions, 1959, 210 p.

PRÉDAL, René, *le Cinéma fantastique*, Paris, Seghers, 1970, 353 p.

- * SABATIER, Jean-Marie, *Les classiques du cinéma fantastique*, Paris, Balland, 1973, 425 p.

ARTICLES DE PÉRIODIQUES OU DE COLLECTIFS: CINÉMA

- * AMENGUAL, Barthélemy, «Bon chic, bon genre?» dans *CinémAction: Panorama des genres au cinéma*, n° 68 (1993), p. 198 à 203.
- ANDREVON, Jean-Pierre, «Ce n'est pas le niveau qui monte, c'est nous qui coulons», dans *Positif*, n° 337 (mars 1989), p.54 à 58.
- * ASSAYAS, Olivier, «Avoiaz, festival grand standing», dans *Cahiers du cinéma*, n° 309 (mars 1980), p. 7-8.
- BASSAN, Raphaël, «Avoiaz 1989: le fantastique en pleine mutation», dans *L'Avant-Scène*, n° 380 (avril 1989), p. 97-98.
- * BRAUCOURT, Guy, «Avoiaz», dans *Écran*, n° 36 (mai 1975), p. 15-16.
- * CARON-LOWINS, Evelyne, «L'Âge de diamant», dans *Cinéma*, n° 299 (novembre 1983), p. 11 à 14.
- CARRÈRE, Emmanuel, «11^e festival d'Avoiaz du film fantastique», dans *Positif*, n° 265 (mars 1983), p. 46 à 48.
- CÉRÉSA, François, «La grande invasion du blob», dans *Le Nouvel observateur*, n° 1262 (janvier 1989), p. 60-61.
- * CERVI, Gina, «Avoiaz et ses fantômes», dans *Revue du cinéma*, n° 480 (1992), p. 80
- CHAPUT, Luc, «Le X^e festival de Montréal: la compétition officielle», dans *24 images*, (hiver 1987), p. 14 à 16.
- CHEVALIER, Jacques, «Avoiaz: dans de mauvais draps», dans *Revue du Cinéma*, n° 414 (mars 1986), p. 82.
- «Avoiaz: Fantastique français», dans *Revue du cinéma*, n° 381 (mars 1983), p. 77-78.
- «Avoiaz: Show-biz et film d'humour», dans *Positif*, n° 348 (mars 1980), p. 130-131.

- * DESRUES, Hubert, «VI^e Festival du film fantastique 18 au 22 janvier 1978», dans *Revue du cinéma*, n°13 (mars 1978), p.16.
- - «Avoiriaz 1979: Quand San Francisco s'en va-t-aux-neiges», dans *Revue du cinéma*, n° 337 (mars 1979), p. 11-12.
- - «Vous avez dit fantastique? Le fantastique est-il en crise (à moins que ce ne soit dans la tête de certaines catégories de spectateurs)?», dans *Positif*, n° 359 (mars 1981), p. 127 à 133.
- * ÉTHIER, Jean-René, «Arts et lettres: Tendances du cinéma actuel», dans *L'Analyse*, n° 33 (printemps 1991), p.74.
- FARRÉ, Jonathan, «Cinéma fantastique», dans *Cinéma 76*, n° 209 (mai 1976), p.28 à 55.
- GARSAULT, Alain, «Festival d'Avoiriaz 1977», dans *Positif*, n° 191 (mars 1977), p. 56-57.
- * GOIMARD, Jacques, «Le grand bond en avant: Fantastique et science-fiction au cinéma dans les années soixante-dix», dans *Avant-Scène du cinéma*, n° 295 (novembre 1982), p. 75 à 88.
- * GRANT, Jacques, «Convention fantastique: L'indicible en spectacle», dans *Cinéma*, n° 210 (juin 1976), p. 107 à 114.
- * GRESSARD, Gilles, «X^e Festival d'Avoiriaz», dans *L'Avant-Scène*, (1981),
- * - - «12^e Festival International d'Avoiriaz du Film Fantastique: Variations sur thèmes connus», dans *Positif*, n° 277 (mars 1984), p. 45-46.
- - «L'année du rêve et du cauchemar: 13^e Festival International d'Avoiriaz du Film Fantastique», dans *Positif*, n° 289 (mars 1985), p. 52-53.
- * - - «Avoiriaz: 14^e festival international du film fantastique», dans *Positif*, n° 302 (avril 1986), p. 59.
- JEAN, Marcel, «*Angel Heart*», dans *Séquence*, n° 129 (avril 1987), p.73.
- JOUSSE, Thierry, «Années 80-90: Le temps des mutations», dans *Cahiers du cinéma*, n° 462 (décembre 1992), p. 26 à 28.
- * LENNE, Gérard, «Avoiriaz», dans *Écran*, n° 23 (mars 1974), p. 13-14.
- LENNE, Gérard, Jacques ZIMMER, François GUÉRIF et Philippe ROSS, «Fantasques fantasmes», dans *Cahiers du cinéma*, n° 482 (juillet/août 1994), p. 71 à 80.

- MAUPIN, Françoise, «Ciné-manifestations: Festival d'Avoriaz 1976», dans *Revue du cinéma*, n° 304 (mars 1976), p. 10-11.
- * OSTRIA, Vincent, «Festival: Le fantastique se met à la métaphysique», dans *Cahiers du cinéma*, n° 429 (mars 1990), p.46-47.
- PECK, Agnès, «L'Aube malade du cinéma: sur David Lynch et David Cronenberg», dans *Positif*, n° 371 (janvier 1992), p. 56 à 58.
- PITON, Jean-Pierre, «Les formes du cinéma fantastique», dans *CinémAction: Panorama des genres au cinéma*, n° 68 (1993), p. 128 à 133.
- PLISKIN, Fabrice, «Après Avoriaz, les nouvelles tendances du cinéma fantastique: Intestinator, mon amour», dans *Le Nouvel observateur*, n° 1474 (février 1993), p.60-61.
- * PRÉDAL, René, «Le film fantastique, psychanalyse du pauvre? Sigmund, King Kong, Tarzan et les autres», dans *CinémAction: Cinéma et psychanalyse*, n° 50 (1989), p. 159 à 167.
- * ROUYER, Philippe, «Corps à gore», dans *Positif*, n° 337 (mars 1989), p. 51 à 53.
- - «Notes festivières: cinéma fantastique», dans *Positif*, n° 389/390 (juillet/août 1993), p. 81-82.
- SERCEAU, Michel, «Vie, mort et retour des genres», dans *CinémAction: Panorama des genres au cinéma*, n° 68 (1993), p. 210 à 213.
- * TESSIER, Max, «Angel Heart, Aux portes de l'enfer: Un thriller sanglant», dans *Revue du cinéma*, n° 427 (mai 1987), p. 26-27.
- * VILLENEUVE, Michel, «Angel Heart: La recherche de soi», dans *24 images*, n° 34-35 (1987), p.79-80.
- * ZIMMER, Jacques, «Avoriaz: Du lesté à l'Est», dans *Revue du cinéma*, n° 458 (mars 1990), p. 76.
- - «Actualité du fantastique», dans *Revue du cinéma*, n° 326 (mars 1978), p. 13-14.

OUVRAGES DE THÉORIE LITTÉRAIRE

- * BARTHES, Roland, *Mythologies*, Paris, Seuil, 1970, 247 p. Coll. «Points/Civilisation 10».

- * BESSIÈRE, Irène, *Le Récit fantastique: la poétique de l'incertain*, Paris, Larousse, 1974, 256 p. Coll. «Thèmes et textes».
- * BULVER, Kathryn M., *La Femme-démon: figurations de la femme dans la littérature fantastique*, New-York, Peter Lang, 1995, 143 p. Série «W.R.I.T.I.N.G. A.B.O.U.T. W.O.M.E.N. : Feminist Literary Studies».
- * BUTOR, Michel, *Répertoire*, Minuit, Paris, 1982, Coll. «Critique».
- * FABRE, Jean, *Le miroir de sorcière: essai sur la littérature fantastique*, Paris, Librairie José Corti, 1992, 517 p.
- GRIVEL, Charles, *Le Fantastique*, Mannheim: département de français, Université de Mannehein, 1983, 149p. Coll. «Mannheimer Analytika».
- * TODOROV, Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil, 1970, 188 p. Coll. «Points littérature».
- * VAN HERP, Jacques, *Fantastique et mythologies modernes*, Bruxelles, Recto-Verso, 1985, 242 p. Coll. «Idées... et autres».
- * VAX, Louis, *L'art et la littérature fantastiques*, Paris, Presses universitaires de France, 1960, 127 p. Coll. «Que sais-je».

ARTICLES DE PÉRIODIQUES ET DE COLLECTIFS: LITTÉRATURE

- * DÉSY, J. «Le fantastique: relativité et inquiétante absurdité» dans *Les voies du fantastique québécois*, (publié sous la direction de Maurice Émond), Québec, Nuit Blanche éditeur, 1990, p. 25 à 38. Coll. «Séminaire» n° 3.
- EN COLLABORATION, «Huitième colloque du CERLI, janvier 1987: *Nouveau fantastique et mythologies modernes*», Recto-Verso, Bruxelles, 1987, 287 p., Coll. «Idées...et autres» vol. n° 55-56 (publication du Centre de Documentation de l'Étrange).
- * FABRE, Jean, «Pour une sociocritique du fantastique et de la science-fiction», dans *Les Ailleurs imaginaires : les rapports entre le fantastique et la science-fiction* (sous la direction de Aurélien BOIVIN, Maurice ÉMOND, Michel LORD), Nuit Blanche éditeur, Québec, 1993, p.109 à 119. «Les Cahiers du CRELIQ».
- * FAIVRE, Antoine, «Genèse d'un genre narratif, le fantastique (essai de périodisation)», dans *Colloque de Cerisy: la littérature fantastique*, Albin Michel, Paris, 1991, p. 15 à 43. «Cahiers de l'Hermétisme».

- * LAHAIE, Christiane, «Fantastique littéraire/fantastique filmique: l'écrit ou l'écran.» dans *Les voies du fantastique québécois* (publié sous la direction de Maurice Émond), Québec, Nuit Blanche éditeur, 1990, p. 83 à 95. Coll. «Séminaire» n° 3.
- * RISCO, Antonio, «Les prolégomènes de la recherche sur la littérature fantastique en langue espagnole par une équipe de l'Université Laval» (sous la direction de Aurélien BOIVIN, Maurice ÉMOND, Michel LORD), dans *Les Ailleurs imaginaires*, Nuit Blanche éditeur, Québec, 1993, p. 167 à 177. Les Cahiers du CRELIQ.

AUTRES OUVRAGES:

- * DOMENACH, Jean-Marie, *Enquête sur les idées contemporaines*, Paris, Seuil, 1984, 124 p. «Points».
- DURAND, Gilbert, *L'imagination symbolique*, Paris, Quadrige/PUF, 1993, 132 p.
- * MARIGNY, Jean, «Fantastique et septième art: les vampires, de la littérature au cinéma», dans *Art et fantastique*, Université de Toulouse, Les Cahiers du C.E.R.L.I. #17, 1989, p. 79 à 92.
- * MENEGALDO, Gilles, «Les stratégies d'ouverture dans le cinéma fantastique», dans *Art et fantastique*, Université de Toulouse, Les Cahiers du C.E.R.L.I. #17, 1989, p. 97 à 115.
- * QUÉAU, Philippe, *Le virtuel: vertus et vertiges*, Mayenne, Éditions Champ Vallon/INA, 1993, 215 p. Coll. «Milieux».
- * RORTY, Richard, *Ambiguïtés et limites du postmodernisme*, Paris, G. Hotois et M. Weyembergh éditeurs, 1994, 318 p. «Pour demain», Librairie philosophique J. Vrin.
- * RUBY, Christian, *Le champ de bataille post-moderne, néo-moderne*, Paris, L'Harmattan, 1990, 232 p. Coll. «Logiques sociales».
- * VAN MONTFRANS, Manet, «Vers une issue de l'impasse postmoderne», dans *Culture et postmodernité* (études réunies par A. Kibédi Varga), Pays-Bas, C.R.I.N. n° 14, 1986, p. 81 à 89.

- * VARGA, A. Kibédi , «Récit et postmodernité», dans *Culture et postmodernité* (études réunies par A. Kibédi Varga), Pays-Bas, C.R.I.N. n°14, 1986, p. 1 à 16.

THÈSE:

LAHAIE, Christiane, *La cour intérieur: fantastique littéraire / fantastique filmique*, Québec, Département des littératures -Faculté des Lettres- Université Laval, 1992, 437 p.

FILMOGRAPHIE:

FILM ANALYSÉS:

- * *Angel Heart (Aux portes de l'enfer)* (1987) d'Alan Parker, É. -U.
- * *Naked lunch (Le festin nu)* (1991) de David Cronenberg, Canada.

FILMS CITÉS OU MENTIONNÉS:

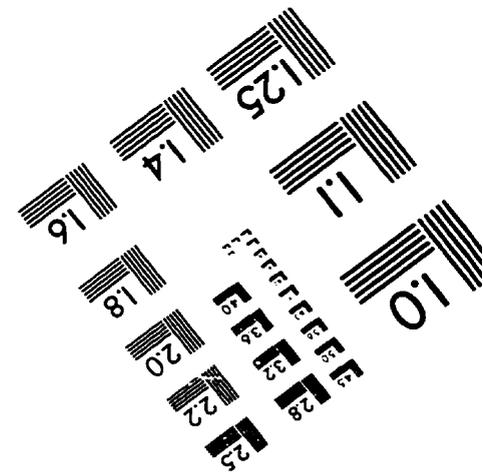
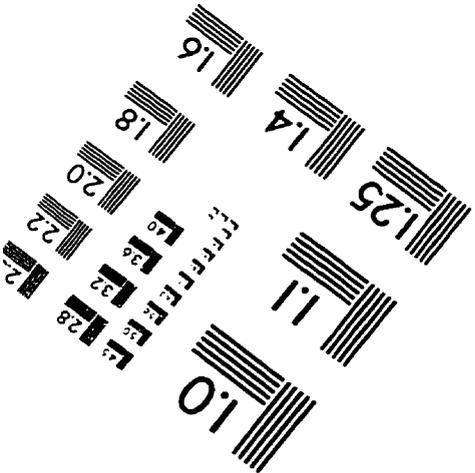
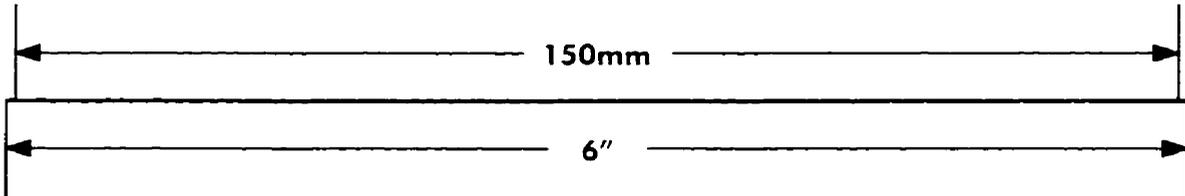
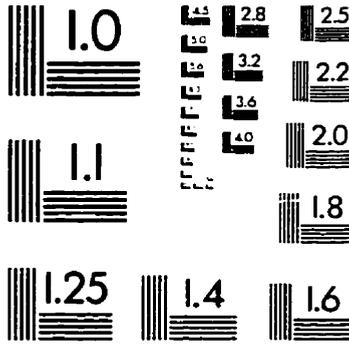
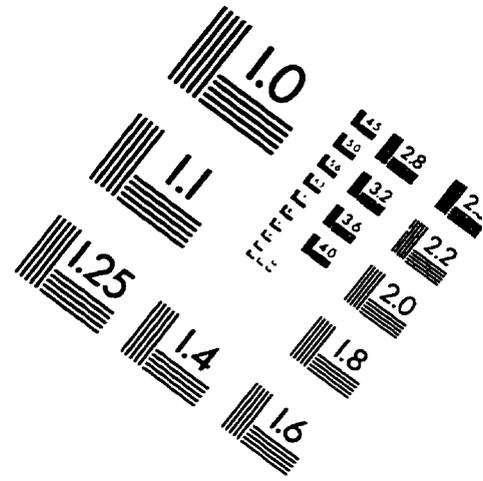
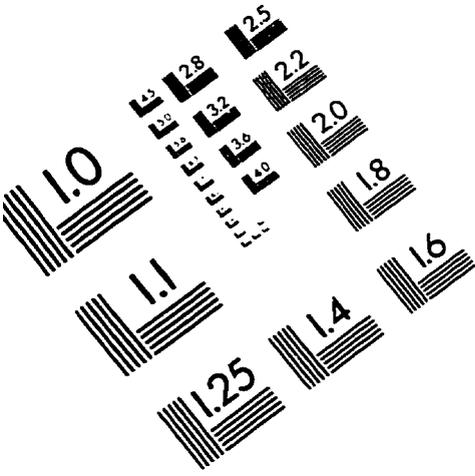
A Clockwork Orange (Orange mécanique) (1971) de Stanley Kubrick, É. -U.
L'Arrivée du train en gare de la Ciotat (1895) des frères Lumière, France.
The Birds (Les Oiseaux) (1963) d'Alfred Hitchcock, É. -U.
Blow-up (1966) de Michelangelo Antonioni, G -B.
Blade Runner (1982) de Ridley Scott, É -U.
Carrie (1976) de Brian De Palma, É. -U.
Dracula (1931) de Tod Browning, É. -U.
Duel (1973) de Steven Spielberg, É. -U.
Elephant Man (L'Homme éléphant) (1980) de David Lynch, É. -U.
Entretien with a vampire (1994) de Neil Jordan, É. -U.
Eraserhead (1977) de David Lynch, É. -U.
E.T. (1982) de Steven Spielberg, É. -U.
L' Exorciste (1974) de William Friedkin, É. -U.
Fog (1980) de John Carpenter, É. -U.
Massacre à la tronçonneuse (1975) de Tobe Hooper, É. -U.
Nosferatu le vampire (1922) de F. W. Murnau, Allemagne.
The Omen (La Malédiction) (1976) de Richard Donner, É. -U.
Rosemary's Baby (Le Bébé de Rosemarie) (1968) de Roman Polanski, É. -U.

Shining (L'Enfant lumière) (1980) de Stanley Kubrick, É. -U.

Star Wars (La Guerre des étoiles) (1977) de Georges Lucas, É. -U.

1984 (1984) de Michael Radford, G. B.

IMAGE EVALUATION TEST TARGET (QA-3)



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