

IL - Le cri mécanique

Scénario de

Olivier Carrère

1. EXT. JOUR - RUE

Dans le BRUIT DE CIRCULATION de la ville, la foule anonyme se rend au travail.

Un homme affublé de lunettes opaques qui dissimule le bas de son visage la fend rapidement.

Il dépasse en le bousculant un homme en chapeau melon.

Des policiers, la bouche protégée par des foulards et portant des lunettes réfléchissantes, rattrapent le fuyard, le plaquent à terre et le menottent.

Un attroupement se forme. Les policiers abaissent le revers du pardessus de leur prisonnier, découvrant sa bouche.

Les badauds, parmi lesquels se trouve l'homme au chapeau melon, ont un mouvement de recul effrayé en poussant un MURMURE BOUCHE FERMÉE. Habillés de manière classique et portant des chapeaux et de grosses lunettes opaques, ils ont un espace lisse à la place de la bouche.

Une SIRÈNE retentit et un tramway de police vient se garer près de l'attroupement.

Les policiers y embarquent le prisonnier sans ménagement.

Le tramway repart, SIRÈNE HURLANTE.

2. INT. SOIR – ESCALIER DE BUREAU

L'homme au chapeau melon gravit l'escalier qui mène à son lieu de travail d'une démarche rigide et tragique.

Sur sa cravate figure une souris de dessin animé comique.

3. INT. SOIR - SALLE DE PROJECTION

L'homme au chapeau melon entre dans une grande salle au fond de laquelle se trouve un écran de cinéma empli de neige électronique et surmonté d'un panneau *Empire Publicité*. Un VROMBISSEMENT ÉLECTRONIQUE emplit la salle.

Il prend place devant un pupitre ressemblant à une table de montage, sur lequel se trouve un panneau métallique gravé du nom *IL*.

À ses côtés se trouvent d'autres opérateurs sans bouche et affublés de lunettes opaques, installés à des pupitres avec des plaques indiquant *He, Le, Tu, El, Me, Je*, etc.

Ils consultent des storyboards de séquences publicitaires ou manipulent des commandes.

Un JINGLE retentit. Les opérateurs retirent leur chapeau et posent les capteurs sur leur crâne totalement chauve. Ils fixent l'écran et activent leurs instruments.

Le VROMBISSEMENT ÉLECTRONIQUE est remplacé par un SIFFLEMENT ÉLECTRONIQUE qui oscille.

Le générique *Empire Publicité* apparaît à l'écran sur une MUSIQUE DE PÉPLUM.

4. INT. JOUR - SALON

Un homme sans bouche et affublé de lunettes opaques est assis dans un divan face à une télévision sur laquelle le générique *Empire Publicité* est diffusé.

5. INT. JOUR - CUISINE

Une publicité apparaît. Une jeune femme fait une moue de désapprobation en tendant une assiette sale.

Jeune femme : Fatiguée de faire la vaisselle ?

Ses yeux s'illuminent tandis qu'elle brandit une bouteille de produit vaisselle.

Jeune femme : Avec Breezy, la corvée s'évanouit !

6. EXT. SOIR - ROUTE PRÈS DE LA MER

Sur l'écran de la salle de projection, une autre publicité apparaît après un JINGLE.

Une voiture est garée devant une villa de luxe.

Une jeune femme en robe du soir la regarde en mordillant son index de désir.

Elle monte dans la voiture et démarre.

Voix off : La nouvelle XR3 Torpedo Limousine.

7. INT. JOUR - SALLE DE SPORT

Un homme sans bouche et affublé de lunettes opaques fait du vélo d'appartement. Il regarde la publicité projetée sur le mur en face de lui.

La voiture roule le long de la mer.

Vu de dos, l'homme sur le vélo d'appartement semble pédaler sur la route.

8. INT. SOIR - SALLE DE PROJECTION

Sur l'écran de la salle de projection, on voit la voiture s'arrêter sur une plage, face au coucher de soleil, devant un jeune homme debout face à la mer.

Le couple échange des regards brûlants, puis s'embrasse devant la voiture.

Voix off : La route du paradis est pavée de bitume.

Les opérateurs assis à leur pupitres sont concentrés et s'activent dans une atmosphère de souffrance intense.

Les capteurs vaporisent la sueur qui coule de leur front.

9. INT. JOUR - CHAMBRE D'ENFANT

Un enfant, un skateboard sous le bras, rentre en courant dans sa chambre, où figure un poster de la souris de dessin animé.

10. INT. JOUR - TRAMWAY

Un hologramme de l'enfant est projeté dans le couloir d'un tramway.
Les passagers sans bouche et affublés de lunettes opaques, lisent leur journal, indifférents.

L'enfant fait un clin d'œil.

Il mange goulûment une cuillerée d'un yaourt dont il tient le pot de la marque Giaour bien en évidence.

11. INT. SOIR - SALLE DE PROJECTION

Sur l'écran de la salle de projection, on voit l'enfant se passer la langue sur les lèvres avec gourmandise.

L'horloge qui domine la porte d'entrée de la salle marque 18 heures et une CLOCHE sonne.
Un JINGLE retentit et le générique de fin *Empire Publicité* est diffusé à l'écran.

Un SIFFLEMENT ÉLECTRONIQUE oscille, diminue et fait place à un VROMBISSEMENT.

Les opérateurs épuisés détachent leur capteurs, soufflent et s'étirent, puis ramassent leurs affaires et quittent la salle.

12. EXT. JOUR - RUE

IL quitte l'immeuble où il travaille par une grande porte cochère, parmi d'autres opérateurs.
D'une quinzaine de mètres de haut, l'immeuble a une forme arrondie.

13. EXT. JOUR – KIOSQUE À JOURNAUX

Dans un kiosque à journaux devant l'entrée d'un parc, le kiosquier sans bouche et affublé de lunettes opaques prend un magazine en braille et se retourne vers le client. Un TINTEMENT DE PIÈCES DE MONNAIE retentit.

Deux pièces de monnaie ont atterri sur le comptoir. Le client porte des lunettes d'aveugle.
Le kiosquier lui tend le journal mais s'aperçoit qu'il n'a pas de bras.

Il tend le journal vers le bas du visage de l'aveugle, comme s'il voulait lui mettre le journal dans la bouche, mais ce dernier n'a pas de bouche.

Le kiosquier soulève alors le chapeau de l'aveugle, pose le journal sur sa tête et repose le chapeau.

L'aveugle salue d'un mouvement de tête, puis s'en va.

IL, qui faisait la queue derrière l'aveugle, achète un quotidien.

En partant, il se regarde dans la surface métallique réfléchissante d'un pan du kiosque. Sur ses tempes se trouve une marque ronde, laissée par les capteurs.

IL se frotte les tempes et se dirige vers la haute grille d'entrée du parc.

14. EXT. JOUR – PARC

IL, passant devant une affiche annonçant la tenue prochaine d'un zoo humain, entre dans le parc.

IL traverse le parc.

IL sort du parc par une grille basse, à côté de laquelle se trouve également l'affiche du zoo humain.

15. INT. SOIR – COULOIR

Dans le couloir menant à son appartement, **IL** s'arrête devant sa porte sur laquelle figure la plaque *IL* et l'ouvre.

16. INT. SOIR - APPARTEMENT DE IL

Rentré chez lui, **IL** pose sa mallette et accroche son chapeau au porte-manteau.

En bras de chemise, un soda et des chips à portée de main, il s'assoit confortablement dans son fauteuil, pose un joystick sur un accoudoir.

De dos, il retire ses lunettes et fixe à la place un masque 3D.

Il clique sur le bouton de son joystick.

17. EXT. JOUR - FORÊT VIERGE

Dans une forêt vierge virtuelle, un JINGLE retentit et l'avatar de **IL** surgit d'un buisson. C'est un chimpanzé couvert d'un chapeau melon et affublé de lunettes opaques.

Un autre JINGLE retentit et, face à l'avatar, un autre chimpanzé avec un chapeau mou et des lunettes opaques apparaît.

18. INT. SOIR - APPARTEMENT DE IL

IL clique sur son joystick.

19. EXT. JOUR - FORÊT VIERGE

Le chimpanzé au chapeau melon s'appuie sur ses poings et tape le sol avec ses deux pieds en CRIANT.

Le chimpanzé au chapeau mou disparaît en se baissant dans le fourré puis réapparaît muni de bananes qu'il lance vers le chimpanzé au chapeau melon.

20. INT. SOIR - APPARTEMENT DE IL

IL clique sur son joystick.

21. EXT. JOUR - FORÊT VIERGE

Le chimpanzé au chapeau melon se baisse puis se redresse en brandissant des ananas qu'il lance vers son agresseur.

Soudain, une guenon avec des lunettes opaques, un chapeau et une jupe passe entre les deux adversaires, interrompant le match.

22. INT. SOIR - APPARTEMENT DE IL

IL reste figé un instant, puis agite frénétiquement son joystick.

23. EXT. JOUR - FORÊT VIERGE

Le chimpanzé au chapeau melon se précipite sur la guenon et copule avec en CRIANT, sous le regard ébahi de l'autre chimpanzé.

24. INT. SOIR - APPARTEMENT DE IL

Dans un spasme, **IL** se crispe sur le joystick, puis le laisse tomber.

25. INT. SOIR - APPARTEMENT DE IL

Plus tard, **IL**, qui dort avec ses lunettes, fait un cauchemar.

26. EXT NUIT - VILLE

IL rêve qu'il est dans la rue déserte de l'immeuble où il travaille. La porte cochère du bâtiment s'ouvre et il la franchit.

27. INT NUIT - CIRQUE

Toujours en rêve, **IL** se retrouve sur la piste d'un cirque parmi des chiens et exécute avec eux des tours, sous les CLAQUEMENTS DE FOUET d'un dompteur invisible.

28. INT. SOIR - APPARTEMENT DE IL

Au petit matin, la souris de dessin animé sort comme un coucou de l'horloge de **IL**. Elle tient une petite corne de brume en bois qui émet SIX COUPS ASSOURDISSANTS. Les lumières s'allument d'un coup et éclairent crûment l'appartement.

IL se réveille dans un sursaut, se lève et se dirige vers le lavabo.

IL se regarde dans le miroir de son armoire de toilette. Il jette un regard prudent à droite et à gauche, puis glisse la main sous l'armoire.

Il en décroche un tube de rouge à lèvres attaché par du sparadrap.

Il se dessine maladroitement une bouche et se contemple un instant.

Il efface précipitamment sa fausse bouche et se lave le bas du visage à grande eau.

29. INT. SOIR - APPARTEMENT DE IL

IL, parfaitement habillé et sans trace de rouge à lèvres, sort de son appartement.

30. EXT. JOUR - PARC

IL entre dans le parc par la grille basse.

Au milieu du parc se tient un groupe de badauds.

IL s'arrête au milieu de l'attroupement.

Des Noirs en pagne se tiennent les yeux baissés au centre d'une reconstitution de village africain, la bouche maussade.

Devant eux, un petit singe habillé en groom **BAT DU TAMBOUR** et fait la quête avec son chapeau.

Un dompteur blanc sans bouche et muni de lunettes opaques donne un **COUP DE FOUET** vers les Noirs. À contrecœur, ceux-ci se mettent à danser un semblant de danse africaine, à **CHANTER** et à jouer du **TAM-TAM**.

Les badauds **APPLAUDISSENT**.

Au milieu du groupe de Noirs, une petite fille reste immobile, boudeuse.

IL la fixe. La petite fille lève les yeux vers lui et lui tire la langue. **IL** sourit à la petite fille.

S'apercevant soudain qu'il a une bouche, **IL** la masque vivement de sa main.

Il s'enfuit honteusement, bousculant au passage quelques badauds.

31. EXT. JOUR - KIOSQUE

IL ressort du parc par la grille haute, en masquant le bas de son visage.

Il s'arrête près du kiosque, la main toujours sur le bas du visage.

Deux policiers passent nonchalamment derrière lui et **IL**, qui les a vus, fait semblant de regarder les magazines.

Lorsque les policiers sont passés, **IL** s'approche tout près de la surface métallique réfléchissante.

Il jette un coup d'œil à droite et à gauche, puis retire doucement sa main. La surface métallique lui renvoie son image sans bouche.

IL se redresse, soulagé.

Il achète un journal puis s'en va.

32. INT. SOIR - ESCALIER DE BUREAU

IL monte l'escalier de son lieu de travail.

33. INT. JOUR – COULOIR DE BUREAU

Dans le couloir qui mène à l'entrée de la salle de projection, **IL** bouscule involontairement un employé absorbé dans la lecture d'un dossier.

Les lunettes de l'employé tombent par terre. On voit le visage nu de l'employé : il n'a pas d'yeux.

IL et l'employé se baissent ensemble pour chercher les lunettes et se cognent. Ils se redressent vivement en se tenant le front et en émettant un **CRI DE DOULEUR BOUCHE FERMÉE**.

Tandis qu'ils sautent d'un pied sur l'autre de douleur, on entend les lunettes **CRAQUER**.

Les deux protagonistes s'immobilisent face à face, atterrés.

Sous le talon de **IL** se trouvent les lunettes, brisées.

IL ramasse les lunettes, les jette discrètement à la poubelle et s'éclipse, honteux.

L'employé, comme aveugle, cherche son chemin à tâtons et tombe par une fenêtre ouverte.

34. INT. SOIR - SALLE DE PROJECTION

L'air de rien, **IL** s'assoit à son pupitre et se fixe les capteurs sur la tête.

Une mouche VROMBISSANTE vole dans la salle. Elle s'approche de **IL**, qui la chasse de la main.

Le début du générique *Empire Publicité* défile à l'écran, sur une MUSIQUE DE PÉPLUM.

35. EXT. JOUR - YACHT

Un homme prend un bain de soleil sur le pont d'un yacht. Il met sa main en visière pour protéger ses yeux du soleil et regarder une jeune femme qui approche, un verre à la main.

Voix off : Sea.

36. INT. JOUR – CHAMBRE

Une femme obèse sans bouche et avec des lunettes opaques est vautrée sur des coussins. En déshabillé plein de frous-frous, elle regarde la publicité.

37. EXT. JOUR - YACHT

La jeune femme entrouvre les lèvres, boit une gorgée d'alcool et tend le verre à son compagnon.

Voix off : Sun.

38. INT. JOUR – CHAMBRE

La femme obèse fixe des prismes sur ses lunettes.

La publicité lui apparaît sous forme de kaléidoscope.

39. EXT. JOUR - YACHT

L'homme prend la main qui tend le verre, attire à lui la jeune femme et l'embrasse.

Voix off : And... Extasia.

40. INT. SOIR - SALLE DE PROJECTION

La mouche se pose sur le pupitre d'un autre opérateur qui essaie en vain de l'écraser avec un dossier.

Un JINGLE retentit et la publicité suivante apparaît à l'écran.

41. EXT. SOIR – TERRASSE LUXUEUSE

Un couple est enlacé. La jeune femme approche une tasse de café vers ses lèvres.

42. INT. SOIR - SALLE DE PROJECTION

La mouche se pose sur le front d'un opérateur.
L'opérateur lâche brusquement ses instruments pour la chasser et renverse son café sur son storyboard.

43. EXT. SOIR – TERRASSE LUXUEUSE

La jeune femme renverse la tasse de café sur l'homme qui CRIE de douleur et la GIFLE.

44. INT. SOIR - SALLE DE PROJECTION

Les opérateurs se retournent vivement vers l'opérateur maladroit, qui essuie le café du storyboard, puis s'active fébrilement sur ses commandes.

45. EXT. SOIR – TERRASSE LUXUEUSE

La jeune femme, enlaçant à nouveau l'homme, approche la tasse de ses lèvres et boit une gorgée en fermant les yeux d'extase.

46. INT. SOIR - SALLE DE PROJECTION

Les opérateurs cessent de regarder le maladroit et se remettent à leur travail.

Un JINGLE retentit et la publicité suivante apparaît à l'écran.

47. EXT. JOUR - CASCADE

Une jeune femme baigne sa chevelure sous une cascade, yeux fermés, bouche entrouverte.

Voix off : Evoa. Et vos cheveux...

48. INT. JOUR – CELLULE DE PRISON

Dans sa cellule, un prisonnier sans bouche et affublé de lunettes opaques regarde la publicité sur une télé dont l'écran est protégé par une grille.

49. EXT. JOUR – CIEL BLEU

La chevelure de la jeune femme fait comme une mer sur laquelle navigue un voilier.

Voix off : ... sont une mer de plaisir !

50. INT. SOIR - SALLE DE PROJECTION

Le générique de fin *Empire Publicité* est diffusé, puis l'écran se remplit de neige.

Les opérateurs retirent leurs capteurs, s'étirent et se lèvent.

51. EXT. JOUR - RUE

IL se dirige vers la grille haute du parc et s'arrête devant le panneau du spectacle. Il esquisse un pas pour entrer dans le parc.

Une SIRÈNE DE POLICE retentit au loin.

IL s'arrête, puis, changeant d'avis, monte dans un tramway qui redémarre.

52. INT. SOIR - APPARTEMENT DE IL

IL met son masque 3D. On entend des CRIS DE SINGE.

53. INT. SOIR - APPARTEMENT DE IL

IL lâche son joystick dans un spasme.

54. INT. SOIR - APPARTEMENT DE IL

Couché dans son lit, **IL** fait un cauchemar.

55. INT NUIT - CIRQUE

En rêve, **IL** exécute des tours de cirque avec des chiens.

La petite fille noire le rejoint et exécute des tours avec lui en lui souriant.

IL lui sourit également.

Les COUPS DE FOUET du dompteur invisible résonnent plus fortement.

56. INT. SOIR - APPARTEMENT DE IL

La souris de dessin animé sort du coucou et actionne sa CORNE DE BRUME.

IL se réveille en sursaut dans son lit.

IL arrache frénétiquement le tube de rouge à lèvres de sous son armoire de toilette et le jette à la poubelle.

57. EXT. JOUR - VILLE

IL marche vers la grille basse du parc et s'arrête.

Le panneau annonçant le spectacle a disparu.

IL entre dans le parc.

58. EXT. JOUR - PARC

IL s'arrête devant l'emplacement vide du zoo humain. Il reste immobile quelques moments, comme s'il regrettait vaguement la petite fille.

Un BRUIT DE TAM-TAM ET DE CHANTS AFRICAINS se fait subitement entendre et **IL** tourne brusquement la tête, d'espoir et de crainte à la fois.

Le bruit provient d'un pupitre-jouet muni d'un petit écran sur lequel joue un enfant sans bouche et affublé de lunettes opaques, des capteurs sur le crâne.

Sur l'écran se déroule un dessin animé. La souris figurant sur la cravate de **IL** y donne des coups de marteau sur la tête d'une souris aux traits négroïdes caricaturaux, habillée comme la petite fille.

IL repart, la tête basse.

59. EXT. JOUR – KIOSQUE À JOURNAUX

IL achète un journal au kiosque, se regarde sous tous les angles dans la surface métallique, rajuste sa cravate, puis repart.

Le kiosquier pose un paquet de cigarettes sur le comptoir pour le client suivant.

60. INT. SOIR - SALLE DE PROJECTION

IL s'assied à son pupitre et met ses capteurs.

61. INT. JOUR - CUISINE

La jeune femme de la première publicité tend une bouteille de produit vaisselle en souriant.

62. INT. SOIR - SALLE DE PROJECTION

IL tourne une page du storyboard de la publicité.

63. INT. JOUR - CUISINE

La jeune femme prend une assiette sale et la montre à la caméra.

Jeune femme : Fatiguée de faire la vaisselle ?

64. INT. SOIR - SALLE DE PROJECTION

IL griffonne quelque chose sur le storyboard.

65. INT. JOUR - CUISINE

La jeune femme danse en nettoyant une assiette.

Jeune femme : Avec Breezy, la corvée s'évanouit !

Au fond de la cuisine, la petite fille du village africain passe la tête, puis disparaît.

66. INT. SOIR - SALLE DE PROJECTION

IL se redresse vivement et fixe l'écran.

67. INT. JOUR - CUISINE

La jeune femme ne s'est aperçue de rien et continue à jouer son rôle normalement.

68. INT. SOIR - SALLE DE PROJECTION

IL fixe encore un instant l'écran puis se remet à écrire calmement sur le storyboard.

69. INT. JOUR - CUISINE

La petite fille entre dans le fond de la cuisine, tenant le sosie de **IL** par la main. La jeune femme n'a pas encore remarqué leur présence et continue de danser.

Jeune femme : Et la saleté s'en va dans une samba !

70. INT. SOIR - SALLE DE PROJECTION

IL sursaute, fixe l'écran, puis feuillette frénétiquement son storyboard. Le storyboard présente le déroulement de la publicité, sans la petite fille ni le sosie.

71. INT. JOUR - CUISINE

Le sosie de **IL** et la petite fille restent tranquillement au fond de la cuisine en se tenant la main. La jeune femme continue à danser en agitant son assiette comme un éventail. Elle sourit de manière très crispée et a l'air très inquiète. Elle s'est aperçu de la présence des indésirables et leur jette des regards furtifs.

72. INT. SOIR - SALLE DE PROJECTION

Les opérateurs se tournent les uns vers les autres et s'agitent sur leurs appareils.

IL manipule frénétiquement ses commandes. Un homme dont on ne voit que le buste se tient immobile derrière lui, les bras croisés.

73. INT. JOUR - CUISINE

Le sosie lâche la main de la petite fille qui reste au fond de la scène, souriante et sage. Il s'approche de la jeune femme et se met à côté.

La jeune femme lui lance des regards hostiles et inquiets tout en dansant et en chantant.

Jeune femme : Breezy, c'est la fée du logis !

Le sosie la dépasse et apparaît en gros plan.

La jeune femme CRIE d'effroi et se sauve, lâchant l'assiette qui se BRISE.

Jeune femme : Hiii!

74. INT. SOIR - SALLE DE PROJECTION

Tous les opérateurs sont debout et manipulent frénétiquement leurs commandes.

IL s'agite sur ses commandes. Trois hommes dont on ne voit que le buste se trouvent derrière lui.

Sur l'écran, le sosie reste en gros plan. Une ombre apparaît confusément sur le bas de son visage et devient nette : c'est une bouche. Une CLAMEUR DE SCANDALE BOUCHE FERMÉE retentit.

IL, affolé, se lève et arrache ses capteurs en bousculant les trois hommes.
Il se précipite devant l'écran et essaie de masquer la bouche avec son corps.
La bouche du sosie s'ouvre et avale **IL**.

75. INT. NUIT - CIRQUE

Un BRUIT DE CYMBALES retentit. **IL** est aveuglé par des spots puissants. Il se trouve au milieu d'un grand espace vide. Les CYMBALES retentissent à nouveau et une MUSIQUE DE CIRQUE TONITRUANTE démarre.

Des formes animales bondissent autour de **IL** tandis qu'un COUP DE FOUET CLAQUE.
IL sursaute.

D'autres COUPS DE FOUETS résonnent et **IL** recule en se protégeant de son bras à la fois de la lumière et des coups de fouet.

Il heurte quelque chose derrière lui et monte sur un plot.

IL s'habitue un peu à la luminosité ambiante. Il se trouve sous un chapiteau de cirque. À côté de lui se trouvent des chiens montés sur des plots qui exécutent des tours. Ils sautent à travers un cerceau que tient un dompteur muni d'un fouet.

Le dompteur dont **IL** distingue vaguement la forme lui donne des COUPS DE FOUET et lui tend le cerceau pour qu'il saute dedans. **IL** se protège des coups et refuse de sauter dans le cerceau.

Soudain, **IL**, qui s'est habitué tout à fait à la luminosité aveuglante, a un sursaut de stupeur en reconnaissant le dompteur : il s'agit de la souris figurant sur sa cravate.

IL saute à terre.

La souris effrayée fuit **IL** en décrivant des zigzags et en poussant de PETITS CRIS STRIDENTS.

Après avoir décrit un large cercle, **IL** et la souris se retrouvent devant les chiens.

IL se jette sur la souris et roule par terre avec elle. Il défait sa cravate d'une main, la passe autour du cou de la souris et serre.

La souris se débat, puis s'effondre dans un spasme, en poussant un dernier CRI ridicule.

IL saisit le fouet des mains de la souris morte.

Prenant la place du dompteur, il le lève comme pour le faire claquer devant les chiens, puis le prend à deux mains, en brise le manche et le jette au loin, signifiant ainsi aux chiens qu'ils sont désormais libres.

Les chiens le regardent, immobiles. Puis, d'un commun accord, ils font le beau.

IL laisse tomber ses bras, dépité.

Il se ressaisit, va vers les chiens et leur enlève un à un leurs colliers et les jette au loin.

Les chiens montent sur des ballons et tournent autour de **IL**, qui se cache le visage, de rage impuissante devant la stupidité des chiens.

IL s'assoit sur un plot et se tient tristement la tête dans ses mains.
Un petit chien s'approche de lui en remuant la queue.
IL lui donne un grand coup de pied. Le petit chien va rouler au loin et se heurte aux gradins.
Le petit chien se relève et se met à GROGNER. Il grandit et se transforme en loup.
À sa suite, tous les chiens se transforment en loups et se mettent à GROGNER.
Ils encerclent **IL** qui relève d'un coup la tête et les regarde, effrayé.
IL bondit sur ses pieds, fend le cercle et court vers la sortie de la piste, la meute à sa suite.

IL trébuche et la meute le dépasse, s'enfuyant par une porte donnant vers l'extérieur.
IL se relève et se dirige vers la sortie.

76. EXT. JOUR - VILLE

IL passe la tête par l'entrebâillement d'une porte cochère.

La ville est totalement déserte. Elle est en ruines et une forêt vierge l'entoure ; on entend le BRUIT DU VENT. Un tramway de police rouillé gît sur le flanc.

IL sort et avance de quelques mètres.

Il se retourne et lève la tête vers le bâtiment d'où il est sorti. D'une quinzaine de mètres de haut, il a la forme de la tête de **IL**, avec ses lunettes et son chapeau. La porte cochère forme la bouche. Bien qu'un peu délabré et fissuré, c'est le seul immeuble encore debout. Les autres sont à moitiés écroulés. **IL** fixe le bâtiment un instant sans bouger.

IL se retourne dos au bâtiment. Il a maintenant une bouche. Il ouvre la bouche et JAPPE comme un petit chien.

IL : Wif !

FIN