

**SCENARS**

lettMotif

**GILLES ADRIEN  
MARC CARO  
JEAN-PIERRE JEUNET**

**LA CITÉ  
DES ENFANTS  
PERDUS**



**Séq. 1, int. nuit, dans la maison d'un enfant.**

Il neige à gros flocons dans la nuit. La tête sympathique d'un bonhomme de neige apparaît. Yeux de charbon, nez en pomme de terre, pipe à la bouche et chapeau usagé, rien n'y manque.

Nous reculons. Tandis que l'homme de neige devient flou, de petits points scintillants comme des reflets dans l'eau se précisent au premier plan, sur le son mécanique d'une boîte à musique. Ils finissent par former des mots :

« Claudie Ossard présente »...

Peu à peu, les scintillements s'avèrent être de petites gouttes de buée sur la vitre d'une chambre d'enfant. Près de la fenêtre, un éléphant mécanique danse, égrenant les notes de musique.

Quelques guirlandes, quelques boules de Noël, une branche de houx, un autre jouet mécanique, clown de métal sur un tra-pèze et, pelotonné au fond de son lit, éveillé et attentif, un enfant de trois ans.

**À l'extérieur.**

Soudain, les flocons cessent de tomber.

L'homme de neige, dans un crissement, tourne lentement la tête vers le ciel. Il retire alors son chapeau qu'il tient respectueusement des deux mains comme pour saluer l'arrivée d'un visiteur...

### **À l'intérieur.**

Une lumière s'allume sous la porte de la chambre. L'éléphant danseur et le clown acrobate s'interrompent alors et, s'animant, regardent vers l'entrée. Leur expression est sereine, comme s'ils attendaient un ami.

Intimidé mais dévoré de curiosité, l'enfant se lève silencieusement, ouvre la porte et descend l'escalier de la maison. On entend juste les cling-cling de quelques décorations de Noël en métal doré.

L'enfant se fige. Devant le sapin décoré, le Père Noël est accroupi, de dos, fouillant dans sa hotte, grommelant dans sa barbe.

Soudain, sentant une présence, il s'immobilise un moment long comme une éternité. Il se retourne enfin et contemple l'enfant de ses yeux ronds. La situation est étrange, incongrue.

Alors le Père Noël sourit à l'enfant de sa bonne grosse trogne de Père Noël. Il sort d'un carton un robot de métal qu'il remonte d'un tour de clef et le pose au sol. Ravi, l'enfant regarde le robot mécanique qui avance vers lui.

À ce moment, on frappe à la porte. Le Père Noël et l'enfant échangent un regard surpris.

L'enfant ouvre. C'est un deuxième Père Noël identique au premier, accompagné d'un élan harnaché d'une hotte. Ils entrent. Le nouveau Père Noël s'incline vers l'enfant, lisse sa moustache blanche et lui offre un second robot pareil au premier. L'enfant est intrigué, mais finalement plutôt content.

À ce moment, la porte de l'armoire du salon grince. Une main gantée apparaît, ainsi que la jambe d'un troisième Père Noël. Un peu inquiet, l'enfant se retourne, aperçoit dans l'entrée de la cuisine trois nouveaux Pères Noël en train de le saluer, lisser leur moustache et lui tendre les mêmes robots en action...

Les jouets plein les bras, larmes aux yeux, l'enfant se dirige à reculons vers l'escalier de sa chambre. Une ribambelle de Pères Noël en descend, tous avec le même sourire, offrant les mêmes robots mécaniques dont les couinements de métal s'additionnent.

Affolé, l'enfant se dirige vers la fenêtre. Des silhouettes bougent au dehors. Il essuie la buée... Des dizaines de Pères Noël attendent dans la nuit, remontant les mécanismes des petits robots!

L'enfant, paniqué, se retourne. Au milieu du salon l'élan crotte sur le parquet. En pleurs, l'enfant se précipite vers la cuisine... Une demi-douzaine de Pères Noël sont occupés à dévaliser le réfrigérateur. Ils s'interrompent et restent immobiles comme des gosses pris en faute.

À présent la maison est complètement envahie d'une foule compacte de Pères Noël, sans parler des robots qui crapahutent en tous sens...

Un Père Noël a repéré les bouteilles d'apéritif dont il renifle les goulots... L'enfant fuit vers la salle de bains. Un autre Père Noël, à l'aide d'une paire de petits ciseaux dorés, se taille précautionneusement les poils du nez. L'enfant est en pleurs!

À ce moment, il se retrouve face au miroir. Son propre reflet se métamorphose alors... en Père Noël! Mais un Père Noël beaucoup plus terrifiant que les autres... car il a le visage inquiétant du vieux Krank.

**Père Noël Krank :**

*Joyeux Noël, mon cher enfant...*

L'enfant est terrorisé, ce qui chagrine le Père Noël qui se voudrait rassurant... Nous approchons de lui jusqu'à ne voir que ses yeux.

**Père Noël Krank** (secouant la tête) :

*Non... non... non!*

L'enfant hurle de terreur...

**Père Noël Krank** (paniquant) :

*Non... non... non!*

Nous reculons brusquement. Barbe, moustache et houppelande de Père Noël ont disparu. Krank, capteurs électriques fixés sur le crâne, sort de son cauchemar, hurlant comme un damné...

### **Séq. 2, int. soir, laboratoire de la plateforme.**

Nous sommes dans un laboratoire équipé de grosses machines électriques, vumètres et coupe-circuit, tubulures et cornues de verre dans lesquelles circulent des liquides. Ce labo est installé sur une ancienne plateforme en mer, aux parois d'acier rivetées. On entend au dehors le vent qui souffle, et les poutrelles d'acier des superstructures grincement comme sur un vieux navire. Des décharges électriques parcourent les conduits. Une sonnerie électrique persiste, tandis qu'une alarme clignote.

Krank hurle toujours. Une dizaine de personnages strictement identiques, les Clones, penchés sur lui comme au-dessus d'un berceau, l'observent avec curiosité et effroi.

Soudain une toute petite bonne femme, haute de quatre-vingts centimètres, âgée d'une quarantaine d'années (M<sup>lle</sup> Bismuth) se fraye un chemin parmi eux.

**M<sup>lle</sup> Bismuth :**

*Mon petit... mon tout petit...*

Mais Krank ne l'entend pas. Il continue à hurler comme un possédé, ce qui semble perturber énormément les Clones.

Certains se bouchent les oreilles, d'autres sont agités de tremblements convulsifs. L'un d'eux se met à crier lui aussi, bientôt

imité par un deuxième, puis par toute la bande. Sous l'émotion, deux autres tombent raides au sol où ils se mettent à ronfler comme des bienheureux.

Un vrai asile de fous !

M<sup>lle</sup> Bismuth court de l'un à l'autre tentant de les calmer, giffant les endormis. Mais rien n'y fait.

Soudain, l'accumulation des fréquences fait exploser un récipient de verre, puis c'est au tour d'un hublot...

Aussitôt le vent s'engouffre faisant voltiger lampes et rideaux, renversant appareils et cornues.

Un albatros entre dans la pièce, se cogne au mur, frôlant les têtes à grands coups d'ailes, ajoutant sa panique à celle des Clones !

Puis l'oiseau se pose, provoquant comme par miracle la fin des hurlements de Krank en train de se lever...

Debout à moitié dévêtu, les capteurs fixés sur la tête sont reliés aux appareils électriques par des câbles qui pendouillent... L'oiseau et Krank s'observent avec le même genre de regard.

Tous les Clones se taisent un à un. On entend plus alors que la sirène d'alarme et les ronflements des dormeurs. Les visages se tournent dans la même direction : une grosse ampoule électrique qui ponctue des battements de cœur. Bom bom – bom bom... Les battements s'espacent de plus en plus, les pulsions de lumière sont de plus en plus ténues, jusqu'à disparaître complètement.

On découvre derrière une vitre six couchettes en forme de sarcophages de la taille d'un enfant, disposées en demi-cercle. Trois sont occupées par des mômes d'environ quatre ans, capteurs électriques sur le crâne, semblant dormir. L'un d'eux serre encore contre lui son ours en peluche auquel il manque un œil.

Un Clone s'empresse de les recouvrir d'un drap blanc...

Tandis que la sonnerie continue, Krank les contemple longuement, yeux dans le vague.

Puis, sortant de sa torpeur, il saisit entre deux doigts le petit marteau de la sonnette d'alarme et le tord.

Le silence se fait.

Une voix mécanique retentit alors à l'autre bout de la pièce. C'est là que trône Irvin le cerveau, baignant dans un liquide à l'intérieur d'une sorte d'aquarium relié par des tubes à une machinerie. Deux pavillons de gramophone transmettent sa voix, et un objectif monté à l'extrémité d'un soufflet lui donne la vue...

**Irvin :**

*Qui qu'a croqué ton rêve, l'enfant ?*

*C'est Krank le grand méchant...*

*Krank a croqué ton rêve...*

*Et crac, t'en crèves...*

### **Séq. 3, ext. soir, ponton de la plateforme.**

Nous découvrons la plateforme, énorme carcasse d'acier et de boulons, tanguant sur fond de ciel couchant.

Les Clones apparaissent à un bastingage, portant les enfants dans des sacs de toile. Un à un, ils les jettent dans les flots.

Le dernier des sacs englouti, le petit ours borgne en peluche tout râpé remonte à la surface, flotte un moment et finit par disparaître...

### **Séq. 4, int. soir, fête foraine et générique.**

Nous suivons le cours des eaux un moment.

Soudain, on entend des rires, des musiques, les bruits d'une fête foraine, tandis qu'une boîte de conserve flottante et brinquebalante entre dans le cadre.

Aussitôt, des pierres viennent la frapper de plein fouet.



Sur le quai, deux jeunes garçons d'une dizaine d'années (Boule et Pipo), coiffés de grandes gapettes et mégots aux coins des lèvres, remballent leur lance-pierres.

Ils arrivent devant une baraque de foire. De grossières figurines en carton mâché caricaturent les **acteurs principaux**, soulignées de leur **nom**. Aussitôt, de grosses boules de cuir viennent les frapper. Les têtes basculent dans un vacarme métallique.

Le patron, maussade, remet une bouteille de mauvais mousseux aux deux canailles qui s'éloignent. Boule s'adresse à Pipo avec le langage gestuel, car il est muet.

Au ras du sol, un néon de couleur se reflète dans une grande flaque d'eau. C'est le **titre du film**, frémissant sous le vent :

#### LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS

Le pas d'un homme vient brouiller l'eau et le reflet. C'est un homme-sandwich affublé de son placard publicitaire sur lequel on peut lire les noms des **producteurs** et **financiers**.

Il passe devant un cirque de puces savantes. Nous nous approchons du miroir grossissant. Encouragées par le Dompteur de puces, les petites bestioles dressées sautent sur les touches d'une machine à écrire miniature, inscrivant les noms des **scénaristes** et du **dialoguiste**.

Nous retrouvons Boule et Pipo devant un homme-orchestre en pleine exhibition. Sur sa grosse caisse dorsale, le nom du **musicien**. Les passants jettent des pièces dans une petite boîte posée à ses pieds. D'un geste de prestidigitateur, Boule pose de façon bien visible une pièce dans la boîte, tout en piquant discrètement un billet...

À l'aide de cordages, de solides manœuvres dressent la façade d'un train fantôme. Au-dessus des monstres, dragons et autres squelettes peints, le nom du **décorateur**.

Sur une baraque mitoyenne, le nom du **costumier**. C'est en fait un strip-tease. Sur la scène se pavent une demi-douzaine de filles vêtues seulement de cache-sexe et d'étoiles dorées au bout des seins.

Un type au visage affecté d'une maladie de peau (La Pelade) approche et allume une cigarette. Sur la boîte d'allumettes, le nom du **directeur de casting**. Il va à la caisse, paye avec un gros billet et entre sous le regard suspicieux du caissier qui s'empresse d'examiner le billet en transparence. Inscrit sur celui-ci, le nom du **directeur de production**.

Flash! Nous retrouvons Boule et Pipo en train de se noyer dans une mer démontée. Ils ont en fait glissé la tête dans les orifices de la toile peinte d'un photographe comique. Son enseigne: le nom du **directeur de la photographie**.

Passant devant un appareil de vues stéréoscopiques, Pipo met une pièce dans la fente et actionne la manivelle. Un petit flip book sautillant égrène le nom du **monteur**.

Pendant ce temps, Boule récupère machinalement le prospectus d'un bonimenteur. Un coup d'œil distrait et il le jette par terre, au milieu des cornets de frites et des bâtons de barbe à papa. On peut y lire les noms du **directeur artistique** et du **metteur en scène**.

Sur le toit d'un camion peinturluré au nom de l'**ingénieur du son**, un trio de haut-parleurs nasillards crache :

« Ce soir, place du Sémaphore, le bourreau de la Baltique contre l'Ange des Açores » !

Conduisant le camion, c'est Ernest Mobile qui parle dans un gros micro. À l'arrière du camion à plateau, d'énormes lutteurs-catcheurs revêtus de peignoirs et cagoules provoquent les passants.

Un cracheur de feu envoie sa flamme vers le ciel. Tatoué sur son bras, le nom du spécialiste des **effets spéciaux**.

Non loin de lui, dans un petit guichet fermé, une automate à figure de Gitane devant sa boule de verre. C'est une « voyante extralucide ». En dessous, le nom de la **productrice**.

Enfin, Boule et Pipo parviennent devant un jeu de force.

Boule relève le défi. Jetant une pièce au forain, il crache dans ses mains, ajuste sa casquette et prépare le maillet avec des gestes de caïd. Les badauds sont écroulés de rires.

Pendant ce temps, Pipo leur fait discrètement les poches...

Boule frappe enfin. Comme si elle « était le poids », la caméra grimpe le long du rail, surplombant les spectateurs le nez en l'air. Elle atteint la dernière graduation, là où est marqué **un film de...**

#### **Séq. 5, ext. soir, suite fête foraine.**

Plus loin, One le colosse commence son numéro. Le vieux saltimbanque l'entoure d'énormes chaînes qu'il devra briser.

Un Aveugle observe la scène à travers son optacon, la racontant à deux compères qui se cramponnent à ses épaules (*nos Aveugles ayant l'ouïe extrêmement sensible, le son du cliquetis des chaînes est amplifié à l'extrême...*)

Comme ils sont tous trois armés de barres de fer et ont l'air redoutables, les autres spectateurs se tiennent à distance.

Un enfant de trois ans, Denrée, rampant au sol dans sa barboteuse, vient tirer sur le pantalon de l'Aveugle, tout en agitant une tasse en fer blanc et en claquant de la langue d'une façon particulièrement bruyante et drôle.

C'est lui qui fait la quête pour le spectacle.

L'Aveugle l'examine avec son appareil, tapotant la tête de l'enfant, sans pour autant céder à sa demande.

Denrée sort de sa poche une grosse prune qu'il frotte sur sa manche, croque dedans de façon particulièrement vorace et recrache le noyau sur la chaussure de l'Aveugle.

Puis il s'éloigne, tandis que l'Aveugle zoome sur le noyau collé...

Le visage de One est cramoisi. Sous l'effort, les chaînes cassent une à une. Soudain, un cri de douleur dans l'assistance. C'est Pipo qui hurle. Denrée est en train de lui mordre la main sans vouloir lâcher prise.

Le vieux saltimbanque se précipite pour les séparer. Comprenant la situation, il attrape la main de Pipo qu'il ouvre de force. Une poignée de pièces en tombe.

Boule et Pipo tentent une percée. L'assistance crie au voleur! One se hâte d'en finir avec ses chaînes...

Le vieux saltimbanque attrape Pipo par la manche. Dans la confusion, un homme d'une cinquantaine d'années (La Pelade) surgit et donne discrètement un coup de couteau dans le flanc du vieux qui s'affale. Un rapide signe de tête, et les petits voleurs se perdent dans la foule.

Quand One arrive enfin, le vieux est déjà mort...

Un peu à part, les Aveugles observent la scène. L'optacon s'attarde sur Denrée qui regarde sans comprendre. Au-dessus de lui, à moitié décollées du mur, des affiches battent au vent, avec les portraits de plusieurs jeunes enfants. On peut y lire :

AVIS DE RECHERCHE

CES ENFANTS ONT DISPARU

### **Séq. 6, int. et ext. nuit, dans la roulotte du vieux.**

La caravane du vieux saltimbanque est éclairée par une lampe à pétrole. Dehors il pleut à verse. L'eau ruisselle sur les carreaux.