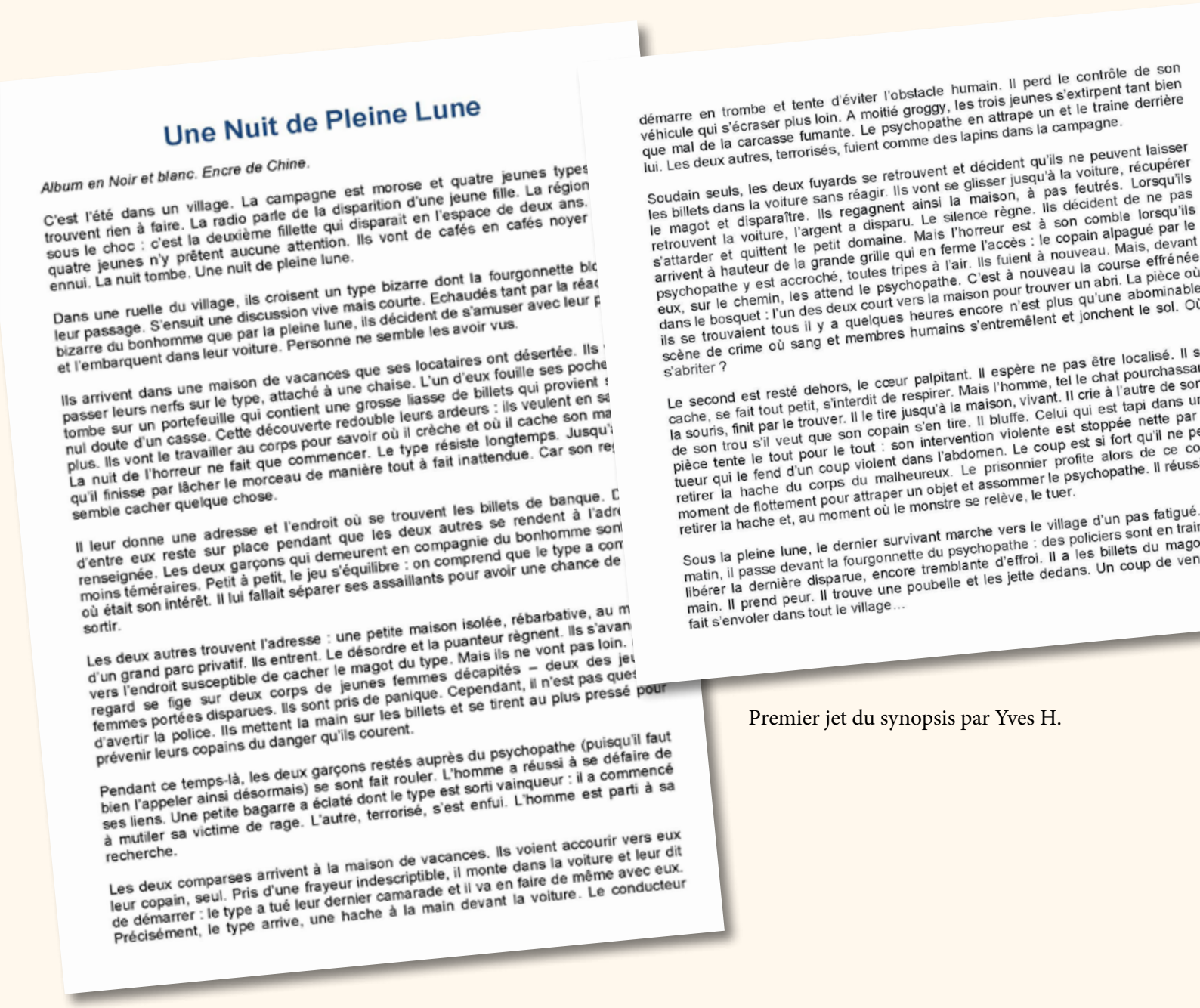
Genèse d'une bande dessinée

...ou l'ébouriffante collaboration entre un scénariste et un dessinateur

Au premier jour, il y eut la page blanche, effrayante comme un gouffre béant sans fond. Puis vint l'idée, vague et trouble, fuyant comme l'anguille, née du désir d'investir un décor, de développer une situation quelconque rencontrée au hasard de la vie, dans un livre, un film ou au coin de la rue. Petit à petit, l'idée prit forme, elle se laissa apprivoiser et les premiers mots du futur scénario furent couchés sur le papier.

Voilà donc comment nait un scénario. Au début, il n'y a rien, juste un frémissement, une envie fugace qui vous frôle les méninges et qu'on attrape au vol comme le papillon dans son filet. Parfois, timide, l'idée prend son temps avant de définir ses propres contours, parfois elle est tellement éclatante qu'elle nous tombe dans la main comme un fruit mûr. Mais mieux qu'un long discours, l'exemple est parlant. Nous allons donc repartir à la découverte du dernier opus père et fils en date pour remonter jusqu'à sa source. Voici donc comment "Une nuit de pleine lune" a commencé...

Croquis préparatoire par Hermann



Une Nuit de Pleine Lune

Album en Noir et blanc. Encre de Chine.

C'est l'été dans un village. La campagne est morose et quatre jeunes types trouvent rien à faire. La radio parle de la disparition d'une jeune fille. La région sous le choc : c'est la deuxième fillette qui disparait en l'espace de deux ans. quatre jeunes n'y prêtent aucune attention. Ils vont de cafés en cafés noyer ennui. La nuit tombe. Une nuit de pleine lune.

Dans une ruelle du village, ils croisent un type bizarre dont la fourgonnette blc leur passage. S'ensuit une discussion vive mais courte. Echaudés tant par la réac bizarre du bonhomme que par la pleine lune, ils décident de s'amuser avec leur p et l'embarquent dans leur voiture. Personne ne semble les avoir vus.

Ils arrivent dans une maison de vacances que ses locataires ont désertée. Ils passer leurs nerfs sur le type, attaché à une chaise. L'un d'eux fouille ses poche tombe sur un portefeuille qui contient une grosse liasse de billets qui provient nul doute d'un casse. Cette découverte redouble leurs ardeurs : ils veulent en sa plus. Ils vont le travailler au corps pour savoir où il crèche et où il cache son ma La nuit de l'horreur ne fait que commencer. Le type résiste longtemps. Jusqu'i qu'il finisse par lâcher le morceau de manière tout à fait inattendue. Car son re semble cacher quelque chose.

Il leur donne une adresse et l'endroit où se trouvent les billets de banque. D d'entre eux reste sur place pendant que les deux autres se rendent à l'adre renseignée. Les deux garçons qui demeurent en compagnie du bonhomme sont moins téméraires. Petit à petit, le jeu s'équilibre : on comprend que le type a com où était son intérêt. Il lui fallait séparer ses assaillants pour avoir une chance de sortir.

Les deux autres trouvent l'adresse : une petite maison isolée, rébarbative, au m d'un grand parc privatif. Ils entrent. Le désordre et la puanteur règnent. Ils s'avan vers l'endroit susceptible de cacher le magot du type. Mais ils ne vont pas loin. regard se fige sur deux corps de jeunes femmes décapités – deux des jeu femmes portées disparues. Ils sont pris de panique. Cependant, il n'est pas ques d'avertir la police. Ils mettent la main sur les billets et se tirent au plus pressé pour prévenir leurs copains du danger qu'ils courent.

Pendant ce temps-là, les deux garçons restés auprès du psychopathe (puisqu'il faut bien l'appeler ainsi désormais) se sont fait rouler. L'homme a réussi à se défaire de ses liens. Une petite bagarre a éclaté dont le type est sorti vainqueur : il a commencé à mutiler sa victime de rage. L'autre, terrorisé, s'est enfui. L'homme est parti à sa recherche.

Les deux comparses arrivent à la maison de vacances. Ils voient accourir vers eux leur copain, seul. Pris d'une frayeur indescriptible, il monte dans la voiture et leur dit de démarrer : le type a tué leur dernier camarade et il va en faire de même avec eux. Précisément, le type arrive, une hache à la main devant la voiture. Le conducteur démarre en trombe et tente d'éviter l'obstacle humain. Il perd le contrôle de son véhicule qui s'écraser plus loin. A moitié groggy, les trois jeunes s'extirpent tant bien que mal de la carcasse fumante. Le psychopathe en attrape un et le traine derrière lui. Les deux autres, terrorisés, fuient comme des lapins dans la campagne.

Soudain seuls, les deux fuyards se retrouvent et décident qu'ils ne peuvent laisser les billets dans la voiture sans réagir. Ils vont se glisser jusqu'à la voiture, récupérer le magot et disparaître. Ils regagnent ainsi la maison, à pas feutrés. Lorsqu'ils retrouvent la voiture, l'argent a disparu. Le silence règne. Ils décident de ne pas s'attarder et quittent le petit domaine. Mais l'horreur est à son comble lorsqu'ils arrivent à hauteur de la grande grille qui en ferme l'accès : le copain alpagué par le psychopathe y est accroché, toutes tripes à l'air. Ils fuient à nouveau. Mais, devant eux, sur le chemin, les attend le psychopathe. C'est à nouveau la course effrénée dans le bosquet : l'un des deux court vers la maison pour trouver un abri. La pièce où ils se trouvaient tous il y a quelques heures encore n'est plus qu'une abominable scène de crime où sang et membres humains s'entremêlent et jonchent le sol. Où s'abriter ?

Le second est resté dehors, le cœur palpitant. Il espère ne pas être localisé. Il s cache, se fait tout petit, s'interdit de respirer. Mais l'homme, tel le chat pourchassa la souris, finit par le trouver. Il le tire jusqu'à la maison, vivant. Il crie à l'autre de sor de son trou s'il veut que son copain s'en tire. Il bluffe. Celui qui est tapi dans u pièce tente le tout pour le tout : son intervention violente est stoppée nette par tueur qui le fend d'un coup violent dans l'abdomen. Le coup est si fort qu'il ne p retirer la hache du corps du malheureux. Le prisonnier profite alors de ce co moment de flottement pour attraper un objet et assommer le psychopathe. Il réuss retirer la hache et, au moment où le monstre se relève, le tuer.

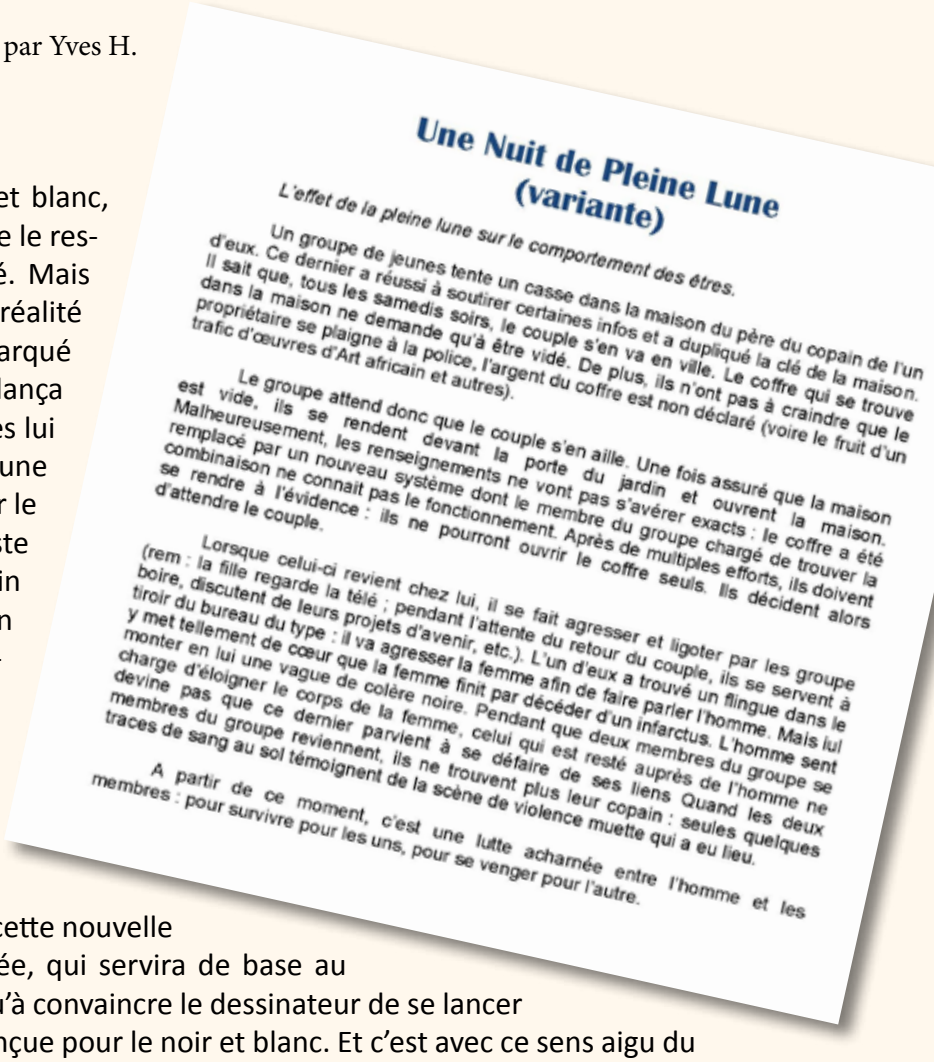
Sous la pleine lune, le dernier survivant marche vers le village d'un pas fatigué. matin, il passe devant la fourgonnette du psychopathe : des policiers sont en trai libérer la dernière disparue, encore tremblante d'effroi. Il a les billets du mago main. Il prend peur. Il trouve une poubelle et les jette dedans. Un coup de ven fait s'envoler dans tout le village…

Premier jet du synopsis par Yves H.

"La première idée m'est venue, dit Yves H., alors que je promenais mon chien. Comme je longeais un petit mur couvert de lierre et d'autres plantes grimpantes, j'imaginai que ce muret était une haute enceinte d epierres qui ceinturait le jardin d'une maison de campagne. Le foisonnement végétal me fit enterevoir - dans ma tête, rassurez-vous - la présence d'un cadavre - eh oui, je suis comme ça. J'imaginai alors que le cadavre était la résukltante d'une scène de tuerie comme celle qu'on voit dans les slashers : vous savez, ces films où des jeunes égarés dans une forêt se font dégommer un par un par un tueur fou. C'est alors que l'idée d'un renversement des rôles entre proie et prédateur m'est venue. A mon retour de promenade, j'avais mon idée. Je me suis allongé sur mon lit - on réfléchit mieux allongé - et ai développé quelque peu l'intrigue. Juste dans le but d'avoir dans la tête un récit qui tienne la route. Chaque fois qu'un élément venait s'ajouter, je le couchais par écrit sur une feuille volante. Puis une fois que l'histoire avait son début, son développement et sa fin, je me suis mis à mon ordnateur et ai rédigé un premier synopsis (voir ci-dessus). Une fois cette tâche accomplie, je vaquai à d'autres occupations."

Le synopsis dormait dans un tiroir, ou plutôt dans un recoin du disque dur. Puis, il y eut l'envie de revenir ponctuellement à l'encre de Chine. Comme le synopsis collait

Variante du synopsis par Yves H.



Une Nuit de Pleine Lune (variante)

L'effet de la pleine lune sur le comportement des êtres.

Un groupe de jeunes tente un casse dans la maison du père du copain de l'un d'eux. Ce dernier a réussi à soutirer certaines infos et a dupliqué la clé de la maison. Il sait que, tous les samedis soirs, le couple s'en va en ville. Le coffre qui se trouve dans la maison ne demande qu'à être vidé. De plus, ils n'ont pas à craindre que le propriétaire se plaigne à la police, l'argent du coffre est non déclaré (voire le fruit d'un trafic d'œuvres d'Art africain et autres).

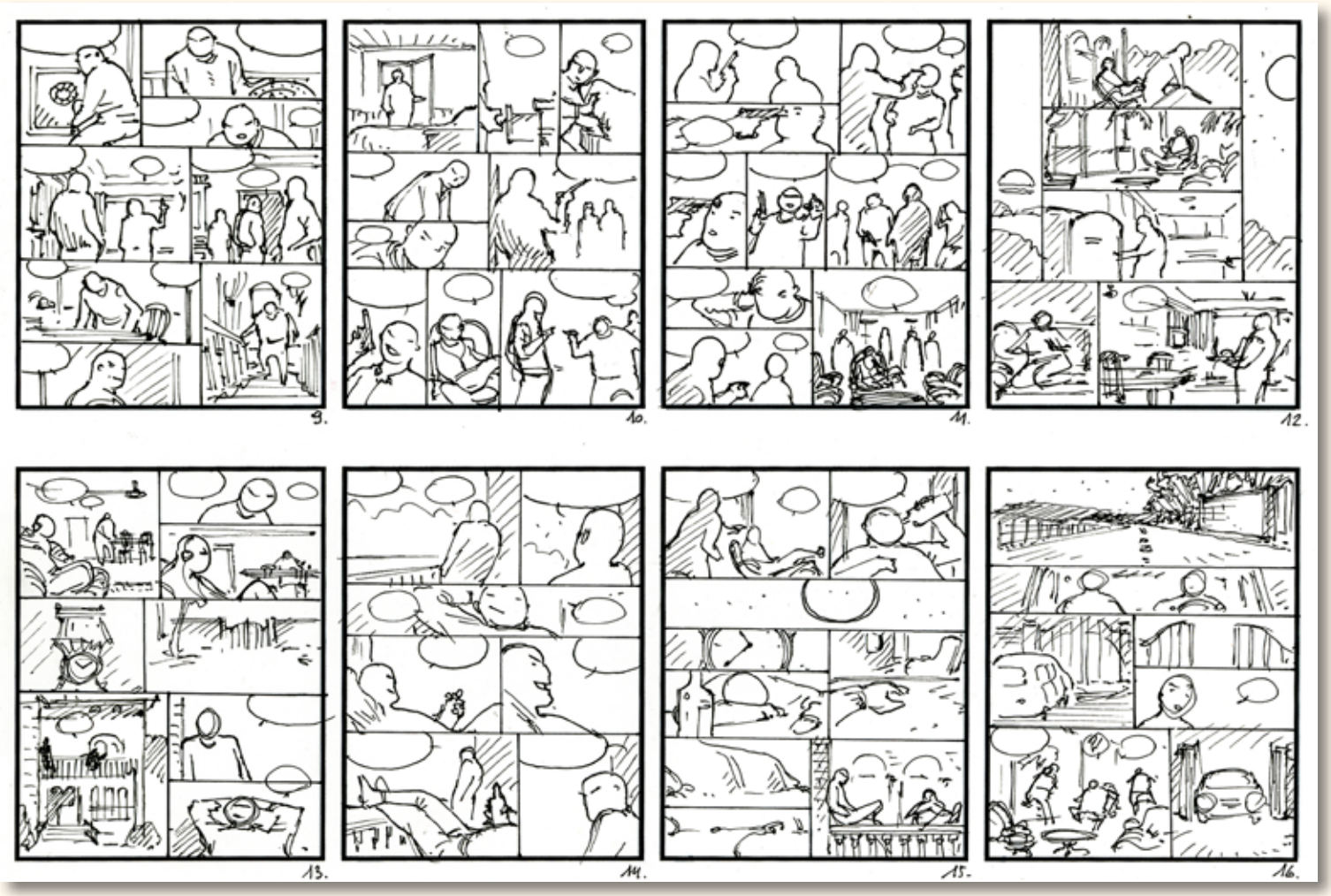
Le groupe attend donc que le couple s'en aille. Une fois assuré que la maison est vide, ils se rendent devant la porte du jardin et ouvrent la maison. Malheureusement, les renseignements ne vont pas s'avérer exacts : le coffre a été remplacé par un nouveau système dont le membre du groupe chargé de trouver la combinaison ne connait pas le fonctionnement. Après de multiples efforts, ils doivent se rendre à l'évidence : ils ne pourront ouvrir le coffre seuls. Ils décident alors d'attendre le couple.

Lorsque celui-ci revient chez lui, il se fait agresser et ligoter par les groupe (rem : la fille regarde la télé ; pendant l'attente du retour du couple, ils se servent à boire, discutent de leurs projets d'avenir, etc.). L'un d'eux a trouvé un flingue dans le tiroir du bureau du type : il va agresser la femme afin de faire parler l'homme. Mais lui y met tellement de cœur que la femme finit par décéder d'un infarctus. L'homme sent monter en lui une vague de colère noire. Pendant que deux membres du groupe se charge d'éloigner le corps de la femme, celui qui est resté auprès de l'homme ne devine pas que ce dernier parvient à se défaire de ses liens Quand les deux membres du groupe reviennent, ils ne trouvent plus leur copain : seules quelques traces de sang au sol témoignent de la scène de violence muette qui a eu lieu.

A partir de ce moment, c'est une lutte acharnée entre l'homme et les membres : pour survivre pour les uns, pour se venger pour l'autre.

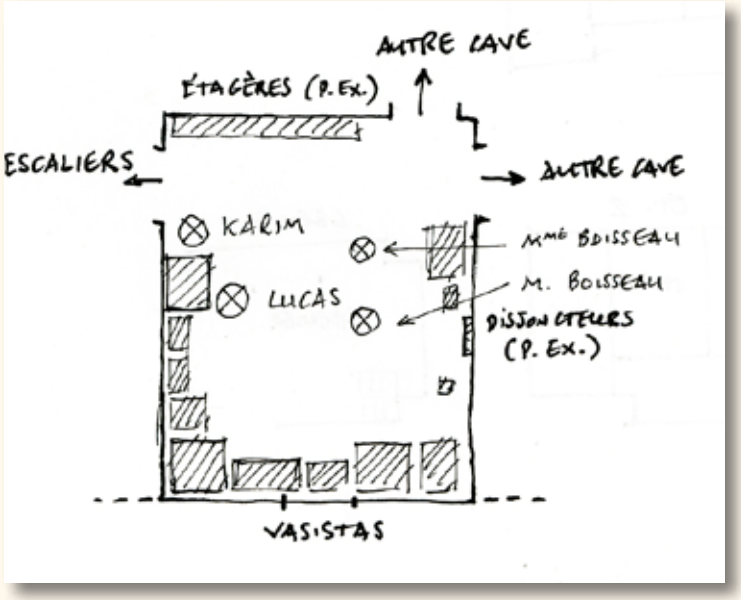
parfaitement au projet de noir et blanc, on pourrait croire qu'il suffisait de le ressortir pour que le tour soit joué. Mais cela serait trop simple. C'est en réalité Daniel Bultreys, tout frais débarqué chez Glénat Belgique, qui relança l'idée en lisant le synopsis qu'Yves lui avait soumis (avec évidemment une idée derrière la tête). Emballé par le récit, il insista auprès du scénariste et du père de celui-ci, un certain sanglier ardennais, pour qu'ils en fissent un album. Le synopsis allait donc être ressorti et dépoussiéré. Entretemps, Yves était de temps à autres revenu sur ce synopsis et avait produit une variante dont il avait jeté quelques lignes sur le papier (voir ci-contre). Au final, ce sera cette nouvelle mouture, certes revue et corrigée, qui servira de base au scénario final. Il ne restait plus qu'à convaincre le dessinateur de se lancer dans l'aventure d'une histoire conçue pour le noir et blanc. Et c'est avec ce sens aigu du défi à relever qui le caractérise que le sanglier accepta.

Découpage initial par Yves H.



Le synopsis étant solidement charpenté, il fallait désormais passer à l'écriture page par page du scénario. Cette épreuve commence toujours, chez Yves, par la mise en place d'un découpage assez poussé et esquissé dans un premier temps sur une feuille volante puis reproduite "au net" sur une feuille "gabarit" imprimée qui contient le cadre extérieur de huit pages (voir bas de la page précédente). C'est la partie la plus exigeante du travail car, à l'exception des dialogues (qui sont vaguement griffonnés au dos de l'esquisse de découpage), c'est elle qui détermine tout le récit : son rythme, son contenu, les moments de ralentissement et d'accélération, etc. Si le découpage est raté, c'est toute votre histoire qui sombrera.

Ensuite, c'est au tour de l'écriture des pages de scénario. Un **PDF** du site lui fut jadis consacré. C'est lors de cette étape que le scénariste précise non seulement les dialogues au dessinateur mais aussi tout ce que l'esquisse du découpage seule ne peut exprimer : l'emplacement précis des personnages, leur gestuelle, leur apparence physique, leur expression ainsi que tous les petits détails qui peuvent avoir leur importance dans le développement de l'histoire. C'est une étape délicate car un oubli peut avoir des conséquences fâcheuses sur la suite du récit. Une fois les pages du scénario tapées, il reste encore un peu de travail au scénariste : transmettre s'il le juge nécessaire à son dessinateur quelques croquis représentants les personnages tels qu'il les voit ainsi que la configuration des différents lieux visités par lesdits personnages. Par exemple, la cave des Boisseau où se déroule une scène importante du récit doit être décrite avec rigueur car l'évolution des personnages dans ce cadre étroit suit une chorégraphie précise : il faut que le dessisnateur sache où placer les personnages sans être surpris par l'irruption d'un individu apparaissant par une porte dont il ignorait l'existence.



Plan de la cave des Boisseau par Yves H.

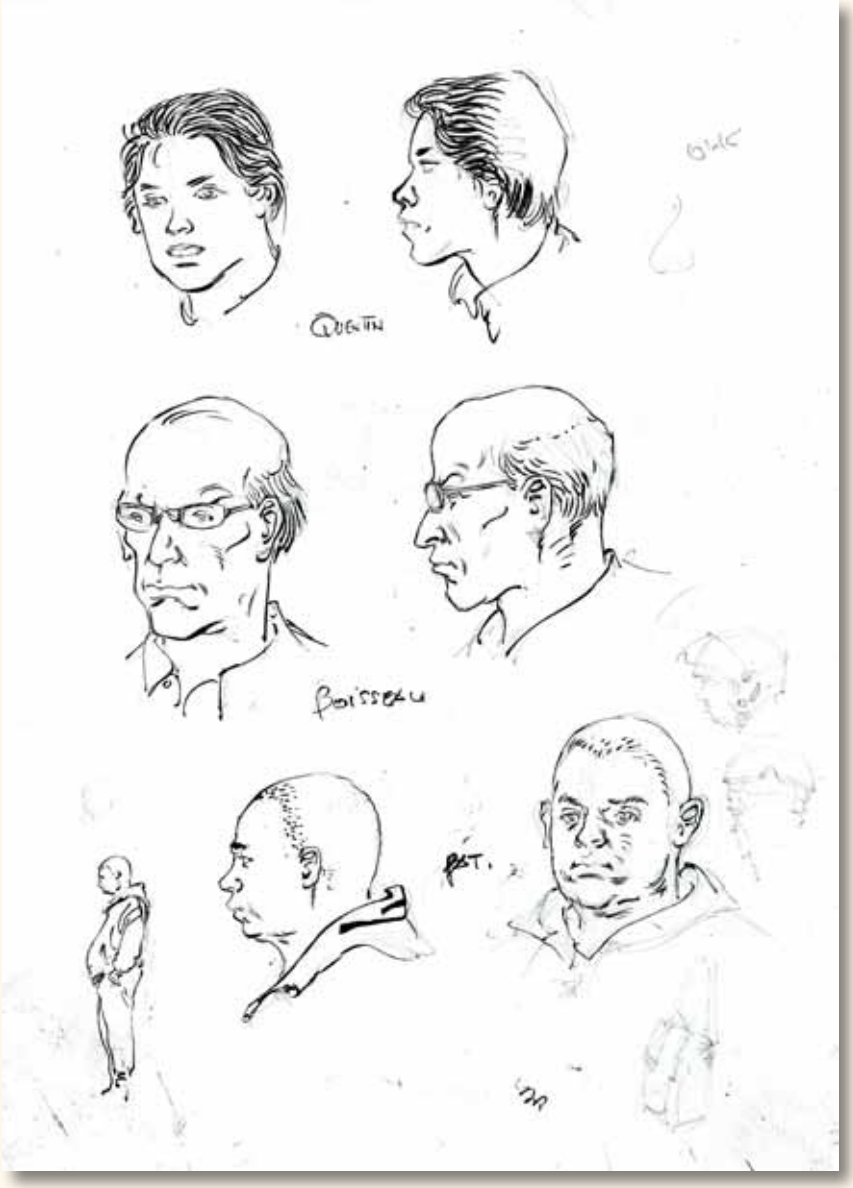
Enfin, le sanglier n'étant pas maître en sciences informatiques, il ne faut jamais oublier de lui transmettre toute la documentation nécessaire collectée sur le Net.

Documentation sur le scooter de Pat par Yves H.

Croquis préparatoires par Hermann

Croquis préparatoires par Hermann

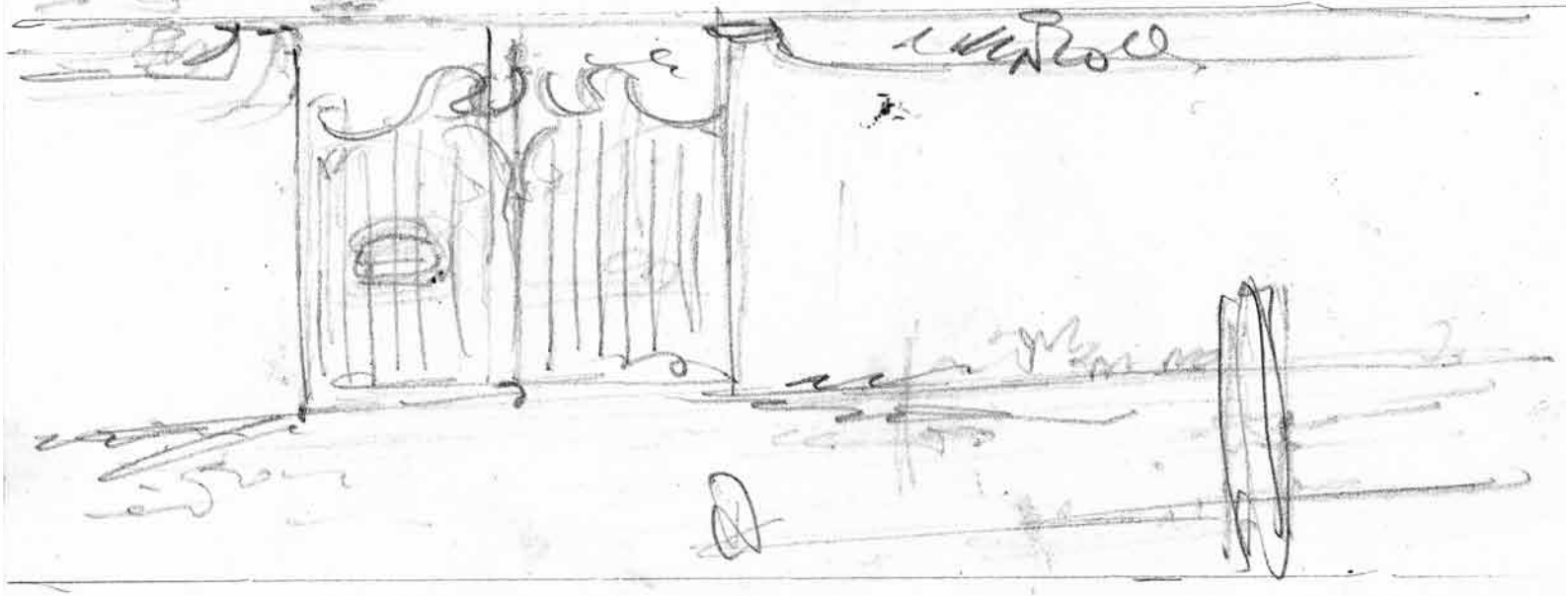
Avec cette base de travail à sa disposition, le dessinateur peut commencer à travailler les personnages en produisant quelques croquis sur lesquels lui et son scénariste se mettront d'accord. Puis, comme le sanglier n'est pas homme à perdre du temps à tourner autour du pot, il se lancera dans la réalisation de la première planche en retravaillant d'abord le découpage afin de le mettre à sa sauce puis en attaquant le crayonné suivi de l'encrage. La suite, dans l'album.



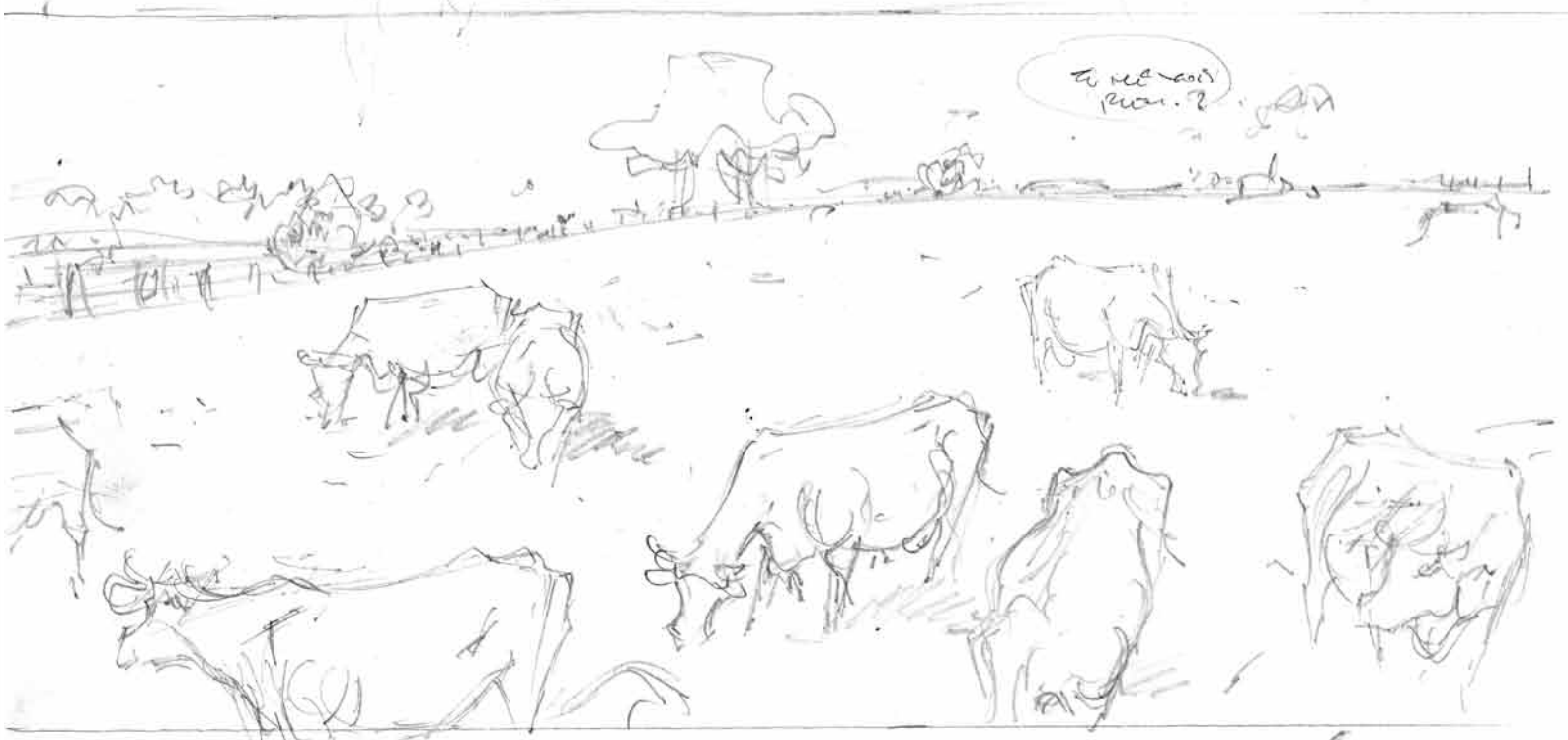
Croquis préparatoires par Hermann

©Hermannhuppen.be

Page 1
a1 Extérieur jour. Soleil d'été. Plan de la partie supérieur de la maison entourée d'arbres. Légère contre-plongée (sans obligation).
b1 Travelling vertical jusqu'en plan quasi de coupe de la partie inférieure de la maison, avec la voiture (4x4) garée dans la cour. Tout est calme, rien ne bouge.
c1 Travelling arrière jusqu'à l'extérieur de la propriété : plan de la route qui longe le mur de séparation (min. trois mètres de haut). Une haute porte en fer forgé à deux battants ferme l'allée qui conduit à la maison – on devine à travers les barreaux la silhouette de la maison et de la voiture aperçues dans la case précédente. La maison se trouve en pleine campagne, au milieu des champs et des collines ondulantes piquées de bosquets. La propriété se trouve quant à elle épinglée au centre d'un bois que la route longe sur sa droite. De l'autre côté de la route (qui dessine un lent virage sur sa gauche) s'étend une prairie où broute un troupeau de vaches (pas obligatoirement visible). La prairie, au fond de l'image, est barrée par un bois.

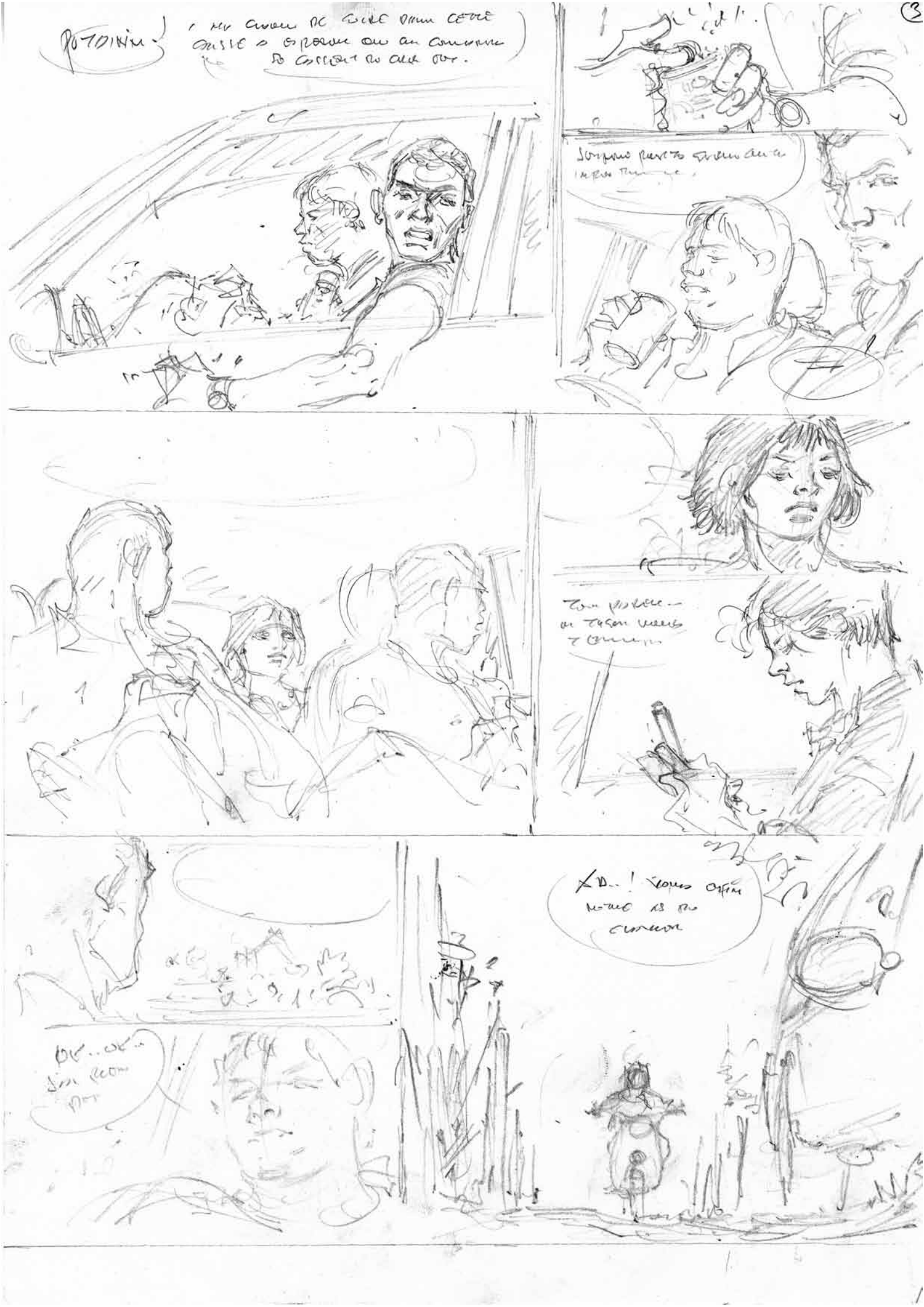


<table>
<tr><td colspan="2">Page 2</td></tr>
<tr><td colspan="2"><u>a1</u>
Contre-champ sur le pré où paissent les vaches. Douces ondulations du paysage. Paysage champêtre. Le pré finit au sommet de la petite colline que limitent des piquets de bois et des fils barbelés. Un ou deux arbres épars – et d'autres plus ou moins éloignés – marquent également la limite du pré, situés tout juste au-delà des barbelés. A l'ombre du chêne (droite de l'image), une voiture est garée sur le replat de la colline et rendue quasiment invisible pour cette raison (outre l'éloignement qui la rend insignifiante). Les vaches n'en ont cure et broutent paisiblement au premier plan.</td></tr>
<tr><td><u>b1</u>
Zoom avant sur l'endroit où est garée la voiture : cette fois on la devine plus nettement. Vaches au premier plan.</td><td><u>Lucas (voiture)</u> : Toujours rien ?</td></tr>
<tr><td><u>c1</u>
Plan de la voiture vue de face, au second plan. Elle est garée le long d'un large chemin carrossable, fait de terre, qui longe le pré. La voiture est une Peugeot 406 de 1998.</td><td><u>Karim (voiture)</u> : Toujours rien.</td></tr>
</table>


Τι κάνεις μωρ.?

Δεν πάει καλα τον.. μωρ
Μου.. μωρ..

Page 3	
a1 Plan de profil de Karim et Lucas, assis à l'avant. Le premier au volant, le second à la place du convoyeur. Karim a encore le regard fixé au loin (vers la porte de la propriété – hors champ), face caméra ; Lucas plonge la main dans un sachet de chips jeté sur le tableau de bord devant lui.	Lucas : **Putaiiiiin !** Ma claque de cuire dans cette caisse à espérer que ces connards se cassent de chez eux.
a2 Zoom avant sur Lucas avec Karim en amorce à l'avant-plan. Lucas ouvre d'une main une canette de bière.	Lucas : J'espère pour ta gueule que tes infos sont correctes et qu'il y a du blé dans leur putain de coffre. Karim : T'inquiète !
b1 Plan de Lucas, cannette à la main, qui tourne légèrement la tête vers l'arrière où sont assis Cynthia et Quentin : elle a les écouteurs de son iPod sur les oreilles tandis que Quentin joue sur sa console Nintendo DS.	Lucas : Faudra aussi qu'tu m'expliques pourquoi t'as tenu à emmener le Tiger Woods de la Nintendo et l'autre rebut de cimetière et sa musique de psychotique. Parce que j'suppose qu'il faudra partager…
b2 Plan de face de Cynthia dans la même position qu'à la case précédente i.e. accroupie, jambes repliées sous elle et les yeux fermés.	Cynthia : L'autre rebut de cimetière entend tout ce que tu dis. Me demande d'ailleurs qui est le psychotique ici.
b3 Plan de ¾ face de Quentin, plongé dans son jeu et sa console Nintendo : il ne relève pas non plus la tête.	Quentin : Tout pareil ….et Tiger Woods t'emmerde.
c1 Plan de profil (contrechamp par rapport à la première case) de Karim. Il ne regarde pas Lucas. Il laisse à peine filtrer un certain agacement.	Karim : Pour rappel, c'est grâce à Quentin et Cynthia qu'on est ici. Sans eux, pas de tuyaux, pas de coffre et pas de pognon. Donc, ils viennent avec nous et on partage. T'as des objections ?
c2 Plan de face de Lucas qui détourne le regard vers l'extérieur, le bras accoudé à la portière (vitre baissée) et tapote des doigts.	Lucas : Ok, ok, j'ai rien dit…
c3 Plan en amorce de la voiture et de l'arrière-plan d'où arrive un type en scooter, casque sur la tête. Il s'agit de Pat.	Lucas : Tiens, voilà enfin notre as du clavier.


POTDIKIN !
Surpris parce qu'on a eu
Tom parce...
on t'a pas vu
XD..! Vous avez
ok..ok..
Sin rem

Page 10	
a1 Plan de la chambre des proprios. Chambre classique – dans le style classique - avec lit double, papier peint et tables de chevet. Lucas fait son entrée en ouvrant la porte de la pièce d'un geste assuré. Literie en bois et draps aux motifs champêtres.	Lucas (in petto) : La chambre… A nous deux, ma belle.
a2 Il ouvre le tiroir de la table de chevet. Vue de profil.	Lucas (in petto) : Non…
a3 Il glisse le bras sous l'oreiller (suffisamment large et épais).	Lucas (in petto) : Ouaip !
b1 Plan de Karim, abattu par le sort contraire. Il râle sec, les yeux rivés sur le dossier du fauteuil sur lequel il s'appuie.	Karim : Putain, devoir abandonner ici, c'est trop con. Merde, y a personne qui sait comment ouvrir ce foutu coffre ?!!
b2 Zoom sur le visage de Karim interpellé par Lucas (vois off) : il tourne la tête vers lui.	Lucas (off) : Ceci devrait pouvoir aider. Karim : ?
b3 Plan de dos de Lucas, appuyé au chambranle de la porte du salon ou à la paroi latérale d'un meuble (armoire) : il présente l'arme qu'il tient dans la main droite au reste de la petite bande. Celle-ci est interloquée.	Lucas : Tous les bourges qui ont un coffre chez eux possèdent une arme, c'est scientifique. Et comme ils aiment dormir avec, y avait plus qu'à mettre la main dessus. Je vous présente le frangin : MAC 50, pas né d'hier mais toujours efficace. Bande : ?
c1 Contrechamp. Lucas, sourire triomphant, délivre son message, l'arme dans la main.	Lucas : Le scénario est simple. On attend le retour de ces braves gens. On leur fait juste un peu peur en jouant les méchants. Ils crachent le morceau et on se tire avec le blé. Limpide, non ?
c2 Plan de face de Cynthia, les écouteurs sur les oreilles, affalée dans un des fauteuils du petit salon cosy (disposés autour d'une table basse ronde ou ovale) qui divise de manière invisible la pièce en deux. Elle n'accorde aucun regard à Lucas, tournant le dos à la scène (hors cadre).	Cynthia : Ce type est complètement chtarbé…
c3 Plan plus large de Pat, vu de ¾ face, qui réplique illico, le doigt pointé vers Lucas, vu de profil, qui laisse pisser le mouton avec un air goguenard. Il n'a pas abandonné l'espoir de clouer le bec à son adversaire.	Pat : Là je suis d'accord, t'es un vrai malade, toi ! Imagine une seconde qu'une balle parte sans prévenir et qu'on se retrouve avec un macchabée sur les bras. On est tous bon pour perpète ! Remballe ce flingue, putain !

Mmm... Bon... Bien sûr.
Eh?..
Ouaip..
Mmm.. Voyons spectateurs ici.. Les 2 ou 3 cons.. Regardez.. Et pourquoi pas aussi les pauvres coffres!
Et si j'avais trouvé quelque chose?
Mr Cluff.
Mr Cluff

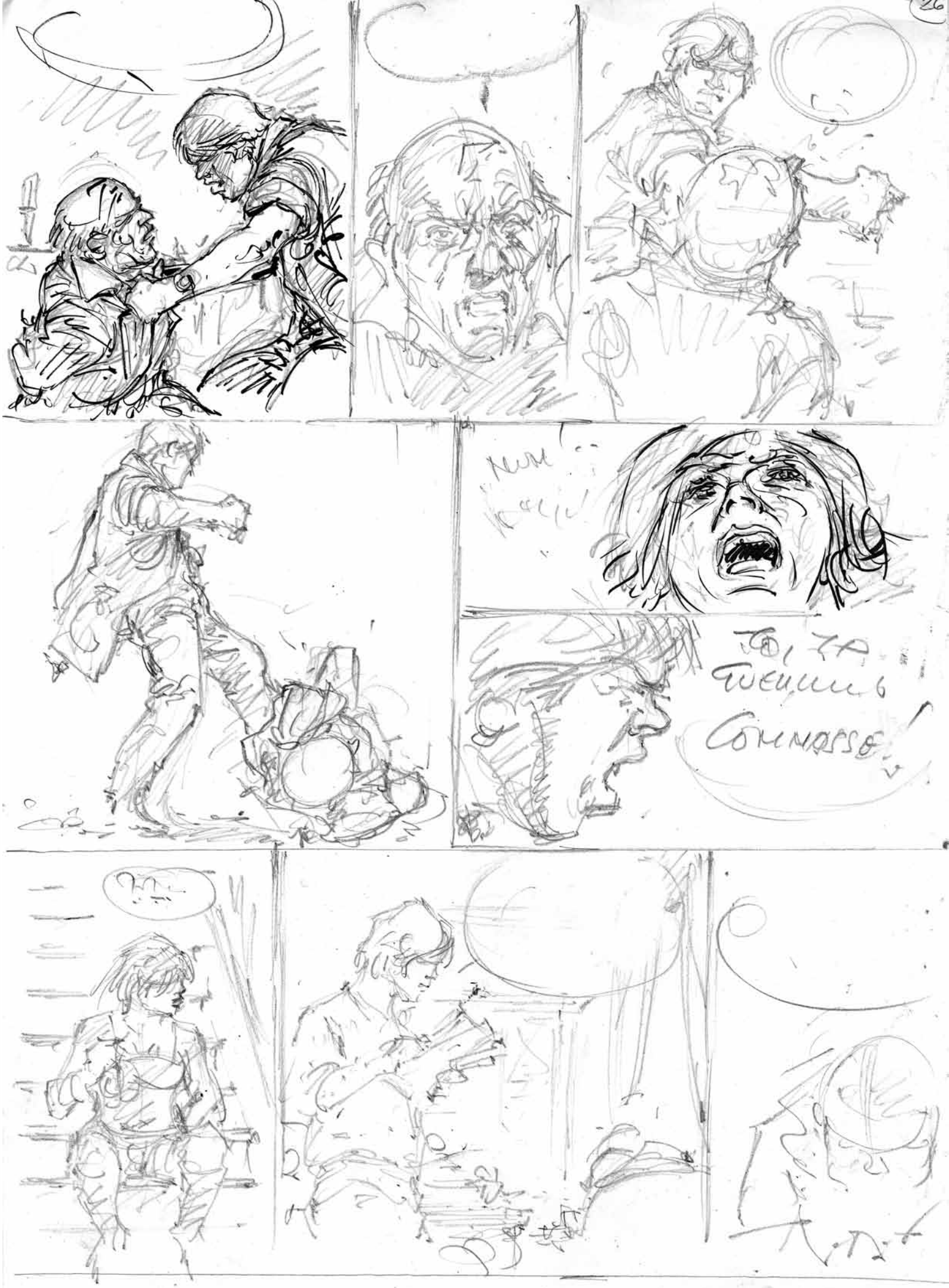
Page 12	
a1 Extérieur nuit. Plan vertical (étroit). Le soleil se couche au-dessus de la propriété.	
a2 Extérieur nuit (ou coucher de soleil). Karim et Lucas sont sur le balcon (1er étage, façade avant). Lucas est affalé sur une chaise, une jambe (voire les deux) posée sur la balustrade. Il tient une bouteille de bière sur le bide. Il est dans son élément. Karim parait plus inquiet. Il s'est accoudé au parapet et regarde devant lui (entrée de la propriété, hors cadre).	
a3 Intérieur nuit. Quentin, assis sur un des fauteuils du jardin d'hiver jouxtant le salon accolé au bureau de Boisseau, continue de tripoter sa console Nintendo. Le jardin d'hiver donne directement sur le bacon où se trouvent Karim et Lucas.	
a4 Plan de la cuisine des Boisseau. Pat se tient debout devant le frigo (frigo ventru, à l'ancienne) dont il a ouvert la porte : il considère ce qu'il contient. La cuisine est d'ancienne conception même si on lui a adjoint un micro-onde et quelques technologies plus récentes (carrelage, évier en émail, etc.).	
a5 Extérieur nuit. Plan vertical (étroit). La lune pleine brille au-dessus de la propriété. Ciel noir étoilé.	
b1 Plan de face de Cynthia, assise sur le canapé du salon inférieur (salon télé) du rez-de-chaussée – situé entre la cuisine et la salle à manger. Elle s'est enfoncé le dos dans les coussins et tient la télécommande en main, regardant la télé tout en ayant ses écouteurs toujours sur les oreilles. L'obscurité n'est éclairée que par la lumière stroboscopique de la télé – et celle prodiguée par la lune.	
b2 Plan large de la pièce. Pat, de profil, s'avance vers la table de la salle à manger située juste devant lui (à gauche de l'image, vue en amorce). Il marche avec un plateau repas (tartines, pot de chocolat, chips et autres victuailles hautement caloriques) sur un bras et une bouteille (cacao, p. ex.) dans l'autre. A l'arrière-plan, on découvre le salon télé et le canapé sur lequel est assise Cynthia. La télé est allumée. Elle ignore volontairement la présence de Pat. Il a allumé la lumière au-dessus de la table (interrupteur). La pièce est meublée, entre autres, d'une bibliothèque (avec livres en tout genre) et d'une haute pendule sur pied.	Pat : Cynthia, tu veux quelques chips ? Cynthia : Non merci.

Page 20	
a1 Plan serré de Lucas ayant relevé Boisseau et le serrant contre lui avec une clé de bras et l'arme pointant sur sa tempe. Boisseau semble calme.	Lucas : Très bien. Maintenant, toi et ta bourgeoise allez nous accompagner bien sagement. Et n'essaie surtout pas de jouer les héros.
a2 De son côté, Karim tient toujours immobilisée la femme de Boisseau. Elle est terrorisée mais aucun son ne sort de sa bouche. Karim se tourne vers Cynthia qui se tient debout au pied de l'escalier et laisse passer l'étrange petit cortège : il lui tend un doigt grondeur de sa main libre. Elle baisse les yeux comme un enfant qui a fait une bêtise.	Karim : Cynthia, on n'en a pas terminé tous les deux. On règlera nos comptes plus tard, je te le promets !
a3 Extérieur nuit. Plan éloigné de la façade inférieure de la maison où s'éclairent les fenêtres/soupiraux de la cave.	
a4 Plan du ciel étoilé et de la lune pleine.	
b1 Travelling avant vers les soupiraux éclairés.	
c1 Intérieur nuit. Plan en plongée de la pièce étroite (4 x 5 mètres maximum) dans laquelle aboutit l'escalier, étroit lui aussi, qui descend du rez-de-chaussée. La propreté y est douteuse. Une ampoule pendouillant au bout d'un fil électrique projette une lumière crue venant du plafond – ombres tranchantes. On distingue d'autres fils courant le long du plafond. Ainsi que le boîtier des disjoncteurs accroché au mur. A l'opposé de l'escalier, le couple Boisseau est à genoux, côte à côte, à une bon mètre d'écart l'un de l'autre, les mains liées dans le dos. Face à eux, Lucas, assis sur la chaise, face au dossier, dans une pose qui souligne sa jubilation d'être dans le rôle du bourreau ; et Karim, adossé au mur à côté de l'escalier, qui visiblement prend beaucoup moins de plaisir à se trouver là. Il a glissé le couteau entre ceinture et pantalon (il doit le porter sur lui). Il règne un silence pesant. Des caisses en carton et en planches sont entreposées en vrac aux quatre coins de la pièce - il faut veiller à ce que les personnages aient suffisamment d'espace pour se mouvoir (et... s'y allonger) au centre de la pièce. Elles doivent se trouver long des murs suivants : sous le vasistas et là où se trouvent Lucas et Karim. Leur emplacement doivent permettre à un homme de se glisser à côté d'elles et de s'y « blottir » : lorsque la situation se détériorera, Karim, blessé, y trouvera un refuge providentiel et Boisseau rampera jusqu'à l'une d'elles pour s'y agripper et s'aider à se relever. Par ailleurs, Lucas en utilise une comme siège. Ce sont des caisses qui peuvent faire un mètre cube de volume. Il peut aussi y en avoir de toutes tailles.	
c2 Plan de face du couple Boisseau. Lui est calme, le visage fermé, comme s'il écrivait déjà dans sa tête le scénario des heures à venir ; elle semble au bord de la rupture mais elle tient malgré tout le coup.	
c3 Contrechamp sur Lucas (Karim en amorce au second plan) : il jubile intérieurement. Il a retroussé ses manches jusqu'aux aisselles et découvre ses bras musclés (et tatoués, éventuellement). Appuyé sur le dossier, il laisse son bras armé baller devant la chaise, comme pour mettre en avant le pouvoir qu'il a sur ses victimes.	Lucas : Plus que trois minutes.

Rem : Dans le découpage, une chaise est visible dans la cave (sur laquelle est assis Lucas). Je la supprime et la remplace par des caisses (en carton et planches).

16,4
23,5

Page 26	
a1 Plan de Lucas qui s'est agenouillé et tient Boisseau par l'encolure. Ce dernier saigne de la tête – le sang lui ruisselle sur le visage.	Lucas : T'as vu ce qui est arrivé à mon pote. Alors, tu vas être sage et me donner le code si tu veux pas que je te saigne à ton tour.
a2 Plan de face de Boisseau, le regard de plus en plus dur. Le gentil père de famille refoulé se transforme peu à peu en la machine à tuer qu'il fut jadis.	Boisseau : Tu peux te le fourrer dans ton cul de petit merdeux.
a3 Plan de Lucas qui balance une droite dans la face de Boisseau qui tombe à la renverse.	Lucas : Ok, à ta guise.
b1 Plan de Lucas qui envoie un coup de pied dans le ventre de Boisseau déjà à terre.	
b2 Plan serré de Mme Boisseau qui hurle d'effroi.	Mme Boisseau : Non**… AAAAAAAAAAAAAAAH !**
b3 Plan de Lucas qui tourne la tête vers la femme (hors cadre) et gueule à son tour. Il perd le contrôle de ses nerfs.	Lucas : **TA GUEUUUUUUUUULE !!!**
c1 Plan de Cynthia toujours assise sur les marches de l'escalier. Elle relève la tête, intriguée par les cris provenant du sous-sol, et ôte son casque de ses oreilles.	Cynthia : …
c2 Plan du bureau où se tiennent Pat et Quentin. Pat continue ses recherches dans les tiroirs alors que Quentin, debout près de son compagnon, parcourt les dossiers et livres de comptes des Boisseau. Tous deux, comme Cynthia, ont relevé la tête et se sont figés, interpellés par les cris.	Quentin : ?! T'as entendu ? Ca fiche la trouille… Faudrait peut-être aller voir ?
c3 Zoom avant sur Pat, le nez dans ses tiroirs. Il joue les Ponce Pilate.	Pat : Compte pas sur moi, ce type est taré. Qu'il assume seul ses conneries. Le code, c'est tout ce qui m'intéresse. Si je trouve rien, je me casse. Le reste, c'est pas mes oignons.


NON!
TOI, TA QUEUE, COMMENCE!

Page 29	
a1 Plan en plongée de Lucas, de dos, face au corps inerte de la femme étendue devant lui, qui déverse son sang. Il considère son arme et ne comprend pas.	Lucas : _Putain, je comprends pas, j'avais enlevé les balles…
a2 Plan de face de Karim sur le point de tourner de l'œil – il a les yeux à demi-clos. La sueur lui perle au front. Il marmonne des propos du bout des lèvres.	Karim : Lucas, qu'est-ce que tu branles ? Pourquoi t'appelles pas un médecin ?…
a3 Plan de Lucas, tourné vers Karim (hors cadre). La colère reprend ses droits, mais une colère nourrie de panique.	Lucas : Tu fais chier avec ton toubib. Tu vois pas qu'on est dans un foutu putain de merdier ?!
b1 Plan en amorce des jambes de Lucas cette fois tourné vers Boisseau, toujours affalé sur le sol, immobile.	Lucas : Et ça, c'est à cause de cet enfoiré de sa race. S'il avait craché le morceau direct, ça ne serait pas arrivé !
b2 Plan rapproché de Lucas penché sur Boisseau : il le menace de son arme et lui éructe des propos agressifs avec une moue de dégoût. Boisseau semble à moitié inconscient, le visage ensanglanté.	Lucas : T'entends, sale bourge de merde, tout ça parce que t'as voulu jouer au héros. Je te jure que tu vas me le payer.
b3 Plan serré de Lucas qui tourne les yeux vers la voix qui vient de l'interrompre.	Cynthia (off) : Karim ?…
c1 Plan large de la pièce et des Cynthia, vue de dos, en amorce à l'avant-plan : elle découvre le carnage. Devant elle se trouve le corps de Mme Boisseau, baignant dans son sang. Au fond de l'image se trouve celui de Boisseau sur lequel s'est acharné Lucas, figé, et, à la droite de Cynthia, Karim luttant pour ne pas sombrer. Du sang a giclé sur le sol. Tout semble figé par la stupeur.	

Hmm?