

# TEDDY

DE CLÉMENT FRIEDRICH

*Émilie, une fillette de 7 ans, s'apprête à se coucher. Mais avant de la quitter, son père la prévient : cette fois il ne viendra pas si elle pleure et ne veut pas l'entendre crier. Émilie se retrouve alors face à ses peurs nocturnes.*

EVA FILMS

## SYNOPSIS

Cette fois, son père la prévient. Émilie, fillette de 7 ans, ne devra pas compter sur l'aide parentale cette nuit. Elle doit apprendre à ne pas écouter ses frayeurs nocturnes. Après un baiser sur le front, le père éteint la lumière et ferme doucement la porte. Malgré les paroles rassurantes de son père, Émilie ne cesse de regarder le grand placard qui fait face au lit. Malgré les paroles rassurantes, Émilie sait qu'il y a quelque chose, là, qui se cache dans le placard, à l'abri de la faible lumière lunaire qui perce à travers les persiennes. Quelque chose qui n'a cessé de la scruter depuis le fond du placard alors que son père parlait encore. Quelque chose, là, tapis dans la nuit, qui l'observe encore maintenant à travers la langue d'obscurité qui sépare les deux battants de la porte du placard. Émilie soutient le regard un long moment, comme en défi. Puis finalement dans un geste agacé, elle jette sur le placard son ours en peluche. L'ourson s'abat sur la porte du placard et la referme d'un coup, avant de disparaître au pied du meuble. Celui-ci fermé, Emilie est manifestement plus tranquille. Depuis son lit et penchée en avant, à l'aide d'une lampe torche tirée de sa table de chevet, elle illumine les ténèbres sous le matelas. Un tas de jouets divers est entreposé là. D'une manière presque rituel, Émilie redresse chacune des figurines et poupées pour les aligner, bien droites, comme une petite armée vigilante sous le lit. Se relevant, l'enfant s'empare ensuite d'une figurine de petit guerrier et joue sur sa couette avec. Mais peu à peu, le placard attire à nouveau son attention. Elle cherche du regard son nounours en se mordant les lèvres. Elle a beau tendre le cou, elle ne le voit toujours pas. Après une longue hésitation, Émilie sort du lit et s'avance très lentement, la lampe torche allumée dans une main, la figurine du petit guerrier dans l'autre. L'ourson se découvre enfin dans l'ombre projetée par le placard. Il a à moitié glissé sous le meuble. Émilie se montre réticente à plonger une main dans l'ombre de l'armoire mais elle finit par céder. Elle s'empare de la peluche mais celle-ci refuse de venir, comme coincée sous le meuble. Émilie insiste violemment et au moment où la peluche est libérée, l'enfant est saisie d'angoisse. Elle lâche la lampe torche dans son sursaut et rejoint rapidement son

lit. L'enfant se cache alors sous la couette en serrant très fort sa peluche. Émilie finit par se redresser, vigilante. La lampe torche abandonnée éclaire par-dessous le placard. L'enfant continue d'observer le placard mais lentement, ses yeux clignent et elle commence à dodeliner de la tête. Tandis qu'elle s'endort, la lampe torche grésille et s'éteint par intermittence.

Lorsqu'Émilie se réveille en sursaut : la chambre est plongée dans l'obscurité. Aux aguets, l'enfant perçoit alors un étrange bruit, comme un roulement à l'origine indéterminé. Lorsqu'enfin Émilie identifie la provenance du bruit, elle penche la tête sous le lit. Un jaillissement de lumière l'éblouit alors. La lampe torche qui roule sous le lit s'est rallumée. Après quelques roulements, la torche s'immobilise. Émilie sursaute. Le faisceau éclaire les figurines sous le lit. Les jouets ne sont plus bien droits, mais retournés face contre terre, complètement démantibulés. Émilie remonte sur son lit effrayée. L'enfant perçoit alors quelque chose qui l'a suivie depuis le dessous du lit. Émilie n'ose crier. Serrant très fort son ours en peluche dans ses bras, elle maintient cependant le regard, apeurée mais défiante. Émilie sent dans ses bras son ourson qui glisse, lui échappe. L'enfant raffermi sa prise. Émilie, impressionnée, suit du regard l'invisible qui s'élève. L'ourson est à nouveau tiré en avant, un peu plus violemment, par une de ses pattes qui s'agite toute seule en l'air... Émilie regarde sa peluche, puis en face d'elle. L'enfant se tasse un peu. Après une hésitation, avec un léger sourire à la commissure des lèvres, Émilie se redresse enfin. Lentement, elle tend à bout de bras la peluche puis délicatement relâche ses doigts. La peluche chute au pied du lit. Après un court instant, l'ourson glisse le long du lit vers le placard où il disparaît. Émilie soupire enfin. Elle s'allonge, s'installe sous la couette, et s'endort.

## SCÉNARIO

INT. CHAMBRE D'ÉMILIE - NUIT

La chambre est éclairée par le plafonnier. ÉMILIE, fillette de sept ans, est dans son lit, la couverture relevée jusqu'au menton. Elle regarde son père en hors-champ.

ON s'éloigne très lentement de l'enfant, pour découvrir peu à peu ses épaules, puis le lit.

LE PÈRE (V.O)

On en a déjà beaucoup discuté..

ÉMILIE ne dit rien, ne bouge pas.

LE PÈRE (V.O)

Il n'y a rien ! Rien du tout. C'est dans ta tête.

LE PÈRE caresse le front de l'enfant. Elle se crispe. LE PÈRE retire sa main et se redresse un peu.

LE PÈRE (V.O)

Je suis juste à côté... mais ce soir, je ne viendrai pas ! Bonne nuit ma chérie.

ÉMILIE serre très fort sa peluche. Dans le hors-champ, LE PÈRE. ON continue de s'éloigner et ON aperçoit seulement les doigts du PÈRE appuyant sur l'interrupteur de la chambre pour éteindre la lumière avant de disparaître dans le hors-champ. La porte se ferme.

ÉMILIE est seule dans la chambre, avec son nounours en peluche qu'elle tient contre elle. La lune ou un lampadaire dans la rue diffuse une faible lumière blafarde à travers les stores et projette des ombres sur les murs. ÉMILIE regarde droit devant elle, vers NOUS.

ON continue de s'éloigner et de part et d'autres du cadre apparaissent l'intérieur des battants d'un placard. ON EST dans le placard, l'ENFANT surcadré par les battants.

GÉNÉRIQUE SUR CHACUN DES BATTANTS tandis que l'ENFANT fixe le placard, presque en regard caméra.

Finalement, comme un geste de défi, ÉMILIE jette son nounours en direction du placard. Le choc referme les deux battants.

NOIR. TITRE : TEDDY

INT. CHAMBRE D'ÉMILIE - NUIT

ÉMILIE observe le placard puis se met de côté sur le lit de façon à lui tourner le dos. Après un petit temps, elle se redresse sur le matelas puis se penche de manière à voir sous le lit.

ÉMILIE scrute l'obscurité et y plonge ses mains en tâtonnant. Comme si elle était arrivée au seuil de l'angoisse, l'ENFANT retire vivement ses mains, se redresse, ouvre le tiroir de sa table de chevet, s'empare d'une grosse lampe torche et plonge sous le lit à nouveau.

Elle allume la torche et le faisceau jaune balaye le sol. ON discerne des silhouettes qui se découpent en ombres chinoises : des figurines étendues face contre terre. L'un après l'autre, l'ENFANT remet les jouets sur pieds, les disposant comme un rempart ou une petite armée. Il y a de tout : Barbie, Monsieur Patate, play-mobiles... Une fois les figurines toutes relevées, sans hésitation, l'ENFANT se saisit de l'une d'elle et regagne le matelas.

ÉMILIE commence à jouer sur son matelas avec la figurine de petit guerrier, bougeant le bras armé qui brandit un sabre laser, imitant tout bas le bruit de l'arme.

De temps en temps, ÉMILIE jette un coup d'œil sur le placard et plus spécialement sur le sol devant ce-dernier. Hélas, depuis sa position dans le lit, elle ne parvient pas à voir son nounours qu'elle a lancé.

L'ENFANT finit par cesser de jouer et, se mordant les lèvres, tend lentement la tête vers le placard pour voir les pieds de ce dernier. Elle finit par s'avancer lentement sur le lit, pour porter son regard toujours un peu plus loin.

VUE SUBJECTIVE ENFANT avec en amorce la figurine au sabre laser. Toujours pas de nounours.

ÉMILIE soupire un bon coup, repousse sa couverture, frissonne un peu, prend sa lampe torche et la braque sur le placard. Elle pose ses pieds nus sur le sol et fait d'abord un pas en direction du meuble. Puis un autre.

Progressivement, elle s'approche du placard et découvre le nounours, à demi sous le meuble, dissimulé par les ombres.

L'enfant éclaire la poignée du placard puis le nounours, et s'avance, tenant sa figurine comme une arme devant elle. Arrivée à une certaine distance du placard, l'enfant s'immobilise. Plus loin, le sol est plongé dans l'ombre intimidante du placard et l'ENFANT n'ose faire un pas de plus. ÉMILIE est obligée de plier les genoux pour arriver à la hauteur de la peluche. Le placard se fait dominant. ÉMILIE met sa lampe torche dans la main qui tient la figurine et tend l'autre bras pour atteindre la peluche, plongeant son membre dans l'ombre. Mais son pauvre bras d'enfant est trop petit. Après un regard sur le meuble, l'ENFANT fait un tout petit pas en avant et ses doigts se referment sur l'oreille de la peluche.

ÉMILIE tire mais la peluche ne bouge pas, comme coincée sous le meuble. L'ENFANT insiste mais sent une résistance. ELLE tire plus fort et la peluche finit par céder. Déstabilisée, la peluche à la main, ÉMILIE glisse en arrière.

Tout dans le même temps, elle est saisie par un sursaut de frayeur. ELLE lâche sa lampe et se redresse rapidement pour rejoindre son lit en courant. L'ENFANT tire sa couette sur son visage, serrant contre elle sa peluche.

Un temps.

ÉMILIE descend un peu la couette et regarde le placard. La torche abandonnée délivre un faisceau clair qui illumine par en-dessous le meuble et projette des ombres inquiétantes. Cependant, rassuré par cette lumière, l'ENFANT repose rapidement sa figurine sous le lit.

L'ENFANT s'allonge sur le matelas, retend sa couette, serre son nounours et lorgne le placard.

Un temps.

L'ENFANT regarde toujours le placard mais le contact doux et rassurant du nounours favorise son sommeil. Elle commence à dodeliner de tête. La lumière de la lampe torche se met à clignoter. L'ampoule grésille.

En parallèle, on voit ÉMILIE tomber de sommeil et la lampe torche perdre toute énergie.

CUT.

INT. CHAMBRE D'ÉMILIE - NUIT

Soudain l'ENFANT se réveille en sursaut. Il n'y a plus de lumière sur le placard et il règne un silence sur la pièce. Il n'y a même plus de bruit dans la rue... Il fait même plus froid et l'ENFANT frissonne.

La lampe torche a disparu.

ÉMILIE se redresse sur son matelas en prenant soin d'être toujours sous la couette et regarde autour d'elle. Aucune trace de la lampe.

ON entend alors un roulement, d'abord indéterminé. L'ENFANT fronce les sourcils. Le roulement continue. Le bruit provient de sous son lit. L'ENFANT pose son nounours sur sa table de chevet puis se penche lentement pour scruter l'obscurité.

Une lumière l'éblouit alors. C'est la lampe torche qui roule sous lit et s'est rallumée. Lorsqu'elle s'immobilise, son faisceau éclaire une scène qui fait sursauter l'enfant : les figurines ne sont plus droites. Seulement un champ de bras et de jambes qui entourent la figurine du petit guerrier complètement démantibulée.

L'ENFANT revient sur le matelas dans un hoquet de stupeur.

ON ADOPTE LA VUE SUBJECTIVE de « quelque chose » qui se dresse depuis le dessous de lit. « ON » évolue lentement, dans un léger flottement, s'élevant maintenant au dessus du matelas. « ON » cherche puis « ON » s'immobilise un long moment sur le nounours. L'ENFANT finit par resserrer son emprise sur la peluche. « ON » s'élève alors, pour faire face à l'ENFANT.

ÉMILIE se tient droite, comme figée. « ON » lit de la peur dans ses yeux. L'ENFANT n'abaisse cependant pas le regard. Cela dure un moment, et l'ENFANT finit par déglutir.

« ON » s'élève alors légèrement pour dominer l'ENFANT. Cette dernière ne « NOUS » quitte toujours pas des yeux.

ÉMILIE est bouche bée. Elle referme lentement la bouche comme pour retenir un cri d'effroi.

Dans les bras de l'ENFANT, le nounours semble glisser. EMILIE raffermi sa prise mais le nounours glisse encore. La petite jambe de peluche s'agite toute seule, comme tirée par quelque force invisible.

Un temps encore... Puis enfin, l'ENFANT plisse rapidement les yeux, comme une amorce de sourire. L'étreinte sur le Teddy se desserre lentement.

ÉMILIE s'affaisse un peu... puis se redresse. Lentement alors, elle avance le bras, tenant la peluche du bout du bras. ÉMILIE relâche les doigts et le nounours tombe par terre au pied du lit.



Le nounours est pris d'un soubresaut. Lentement, très lentement, la peluche se met à glisser sur le sol, le long du lit, comme tiré par une de ses petites jambes.

Le nounours disparaît dans l'ombre du placard.

ÉMILIE soupire. Toute frayeur semble l'avoir quittée.

L'ENFANT s'allonge, s'installe sous la couette, puis ferme les yeux.

## NOTE D'INTENTION

L'ambition première de ce film n'est pas dissimulée, il s'agit d'en faire d'abord un film d'épouvante, c'est à dire « qui fait peur ». *Teddy* exploite largement les codes de ce genre : obscurité, silence, solitude du personnage...

Pourquoi l'épouvante ?

Le cinéma, par l'usage de l'image et du son, propose un rapport immédiat avec le spectateur. Celui-ci reçoit et ressent immédiatement. Dans la littérature, les mots et les phrases sont d'abord « compris » par l'intellect, puis « traduits » en émotions, forcément fausses. L'immédiateté de la confrontation aux images et aux sons permet et assure chez le spectateur la naissance d'émotion vive. Le rire spontané mais aussi la chair de poule et l'effroi... Les genres de cinéma qui jouent avec ces émotions sont ceux qui utilisent avec le plus de pertinence les moyens offerts par cet art audiovisuel. Comme l'a voulu son réalisateur Hitchcock, la scène de la douche de *Psycho* ne peut exister ailleurs, parce qu'elle n'aura pas la même intensité dramatique et émotionnelle. Ainsi, faire un film d'horreur ou un film d'épouvante est particulièrement intéressant car c'est d'abord exploiter au mieux la grammaire du cinéma. Cadre, durée, temps... Mais s'arrêter là serait réduire *Teddy* à un simple exercice de réalisation.

Retrouver l'enfance

L'épouvante n'est pas un genre dénué de sens et se faire peur au cinéma n'est pas un caprice d'adolescent en manque de sensations fortes. Si le spectateur accepte que le réalisateur lui fasse peur, c'est parce que le metteur en scène lui permet de vivre ou revivre cette émotion très humaine sans mettre sa propre sécurité en danger. Avoir peur, c'est finalement revivre des émotions de l'enfance : la peur du noir, la peur de la perte des parents, la peur des monstres... Toutes ces peurs s'incarnent dans le film *Teddy*. Parvenir à faire peur au spectateur, se sera réussir à le faire retomber en enfance pour une durée donnée.

*Teddy* c'est surtout le parcours que va effectuer Émilie. Le film saisit le moment où, après plusieurs nuits de frayeurs, l'enfant va enfin dompter ses frayeurs. La « chose » invisible qui la terrifie renvoie à la fillette une image d'elle-même, incapable de se séparer durablement de son nounours. En abandonnant son nounours, le « Teddy », l'enfant sort grandi de cette « confrontation ».

Le film se propose de saisir cet instant fragile et décisif dans l'évolution de l'enfant. Un moment vécu inévitablement, d'une manière ou d'une autre par le spectateur.

## RÉFÉRENCES CINÉMATOGRAPHIQUES

Alfred Hitchcock, *Psychose* – 1960

Pour l'idée de « film pur » proposé par Hitchcock et le souhait que le film ne soit porté que par des procédés cinématographiques. Dans *Teddy*, les paroles (du père) sont évincées rapidement au profit du langage du cadre, du mouvement, et de la durée. Un effet d'exclusion du verbe renforcé par l'absence à l'image du personnage qui parle.

John Carpenter, *Halloween* – 1978 ; *Le village des Damnés* – 1995

Comme toujours chez Carpenter, le « mal » n'est pas justifié. Maître de l'horreur et de l'intrusion du fantastique dans la vie ordinaire, sa mise en scène est toujours très économe. Un grand travail accordé à l'installation de l'ambiance, des temps d'attente, une monstration reportée ou refusée... Ces clés installent un suspens tout en faisant sursauter à quelques moments bien choisis.

Ridley Scott, *Alien* – 1978

Comme *Teddy*, c'est un huis clos qui n'offre aucune échappatoire. Une référence en matière de dissimulation et de monstration. Petit à petit, le réalisateur distille les indices de la présence du monstre. Celui-ci ne vit en réalité qu'à travers des bruits et l'éclat d'effroi qui naît dans le regard des personnages qui le découvrent en hors-champ. Silence, tentative par le spectateur de déterminer les différents éléments sonores, un décor plongé dans une pénombre dans laquelle tout peut se cacher... Le réalisateur met tout en œuvre pour que le spectateur ait recours à son imagination. Dans cette impression d'abysse (sonore et visuelle), le spectateur convoque ses propres peurs, ses propres monstres.