

# Innsbay

(titre de travail)

V 2.1

d'après « *Le cauchemar d'Innsmouth* »,  
une nouvelle de H. P. Lovecraft

un scénario de Sylvain Brunerie



## 1. MAISON DE L'HOMME - SALLE DE BAIN - INT/NUIT

Un lavabo, un peu délabré et sale. Un homme (**L'HOMME**) se regarde dans une glace (face à la caméra), d'un air à moitié désespéré, à moitié terrifié. Il touche son visage, des larmes lui montent aux yeux. On entend qu'il ouvre un tiroir, et en sort un objet (métallique, d'après le son). En voix off/intérieure, il se met à parler.

### **L'HOMME**

*(voix intérieure, puis off)*

Je me demande souvent comment j'ai pu en arriver là.

(Image : l'homme devant son miroir)

(un temps)

### **L'HOMME**

Le récit qui va suivre m'aidera, je l'espère, à me libérer du mal qui m'atteint, mais aussi à me décider pour le pas terrible que je vais avoir à franchir.

(Début des images illustrant la voix off)

### **L'HOMME**

C'est à Newburyport que j'appris l'existence d'Innsbay. En tant que spécialiste en anthropologie, je parcourais le pays dans le cadre d'une de mes études. Sur le chemin du retour, je décidai de passer par Arkham, pour y voir de la famille éloignée. Lorsque l'employé au guichet de la gare de Newburyport m'informa du prix du billet de train, ma réticence lui fit vite m'indiquer un autre moyen de transport : le bus à destination d'Arkham, qui passait par Innsbay. Je lui demandai alors de me parler de cette ville, qui m'était inconnue jusqu'alors. Et ce qu'il me raconta eut tôt fait d'éveiller ma curiosité.

C'était une ville fantôme, entourée d'étangs et reliée au reste du monde par trois routes seulement depuis l'abandon de la voie ferrée et la désertion du port. Elle exerça sur moi une étrange attirance, croissante au fur et à mesure que le récit de l'employé se déroulait. Pourtant, on ne pouvait guère la qualifier d'attirante : ses habitants vivaient reclus, isolés du monde extérieur, et, selon la rumeur, pratiquaient régulièrement des « rites obscurs ». Certains disaient même que, descendant tous du même ancêtre, ils transmettaient de génération en génération un mal obsessionnel terrifiant, et essayaient de réunir toute leur famille, proche ou éloignée, à Innsbay.

Bien qu'il m'ait au départ proposé l'option du bus, l'employé de la gare me déconseilla vivement par la suite de l'emprunter. Lui-même ne savait trop pourquoi, mais personne de l'extérieur ne s'y rendait jamais. J'eus d'autres informations de la part d'autres personnes, mais celles-ci étant très peu expansives sur le sujet, mes recherches durent s'arrêter là.

*(un temps)*

Plus j'en apprenais sur Innsbay, plus quelque chose me poussait à la rejoindre. Intrigué par la répulsion qu'elle provoquait dans les environs, je

décidai de la visiter le lendemain.

## **2. ARRÊT DE BUS, DANS LE BUS - EXT/JOUR**

Début du flash-back. L'homme attend, assis dans un arrêt de bus avec sa valise, le bus se rendant à Innsbay, comme il l'explique dans la fin de la voix off :

**L'HOMME**

*(voix off)*

C'est ainsi que je me retrouvai, plus tard, à attendre le bus qui me conduirait vers ma curieuse destination : Innsbay.

Celui-ci finit par arriver, de manière assez inquiétante, lente et irréelle, et s'arrête juste au même niveau que l'homme. Le chauffeur et lui se dévisagent quelques instants, puis l'homme monte dans le bus, vide, paye en disant « Innsbay » pour indiquer sa destination, et s'installe vers le fond. Le bus redémarre, lentement. Regard du chauffeur dans le rétroviseur en direction de l'homme. L'homme s'endort ensuite relativement vite, après avoir un peu lutté contre le sommeil.

## **3. BUS, PREMIÈRE PLACE - EXT/JOUR**

L'homme se réveille, dans le bus. Il remarque alors que celui-ci vient de s'arrêter, et que le chauffeur tape avec son doigt sur la vitre le séparant des passagers – pour le réveiller –, et le regarde fixement, l'incitant du regard à descendre. L'homme se lève, jette un coup d'oeil autour de lui, puis se dirige vers la sortie, à l'avant, pour descendre du bus. Il passe tout près du conducteur, et se dépêche d'avancer. Une fois descendu, il regarde plus attentivement la grande place, déserte, dans laquelle il est arrivé. Il se trouve à Innsbay.

**L'HOMME**

*(voix off)*

Innsbay venait enfin à moi. Et, sans savoir pourquoi, j'étais étrangement de plus en plus attiré par elle.

À peine est-il descendu que le bus redémarre et s'en va. Le personnage se trouve devant l'hôtel Gilman, et y rentre alors, avec sa valise.

## **4. HÔTEL GILMAN - HALL D'ENTRÉE - INT/JOUR**

L'homme se trouve dans la réception de l'hôtel, silencieuse, un peu trop parfaite. Il va au comptoir. Le réceptionniste a un visage peu avenant.

**L'HOMME**

Bonjour.

Le réceptionniste hoche la tête en guise de bienvenue.

**L'HOMME**

*(un peu gêné)*

J'aimerais laisser ma valise ici, pour la reprendre tout à l'heure, quand je partirai avec le bus de 18 heures. Ce serait possible ?

**LE RÉCEPTIONNISTE**

*(froid)*

Hm. Donnez-la moi.

Il lui fait passer sa valise.

**L'HOMME**

Merci bien.

*(commençant à sortir)*

Au revoir.

**LE RÉCEPTIONNISTE**

*(le regardant avec un léger sourire mauvais)*

À tout à l'heure.

L'homme sort alors de l'hôtel. À ce moment-là, on distingue, furtivement, que le réceptionniste prend un téléphone (genre vieux) tout en surveillant l'étranger du coin de l'oeil.

## **5. PLACE PRINCIPALE - EXT/JOUR**

**L'HOMME**

*(voix off)*

Je décidai vite de chercher quelque chose à me mettre sous la dent. Mais l'épicerie qui se trouvait dans une rue proche fut surtout l'occasion d'une étrange discussion, qui me fut plus utile que je ne le croyais.

Après avoir fait un rapide tour de la place du regard, l'homme la traverse, puis rentre dans l'épicerie.

## **6. ÉPICERIE - INT/JOUR**

À son entrée, une épicière arrive assez vite, venant de l'arrière-boutique. Elle paraît légèrement intriguée de cette visite.

**L'HOMME**

Bonjour.

**L'ÉPICIÈRE**

*(relevant la tête)*

Bonjour.

L'homme va chercher quelque chose à acheter. L'épicière l'observe prudemment, le surveille. Se promenant dans les rayons, plutôt vides, il finit par choisir une simple pomme, avec une bouteille d'eau, et revient à la caisse pour payer. Après avoir payé, il commence à partir, quand l'épicière l'interpelle.

**L'ÉPICIÈRE**

Vous... vous n'êtes pas d'ici, n'est-ce-pas ?

**L'HOMME**

*(il se retourne, intrigué, légèrement inquiet)*

Euh... non, en effet.

**L'ÉPICIERÈ**

*(regardant autour d'elle)*

Moi non plus.

*(plus bas, se rapprochant légèrement de son interlocuteur malgré le comptoir)*

Qu'est-ce qui vous amène ici ? On ne vous a rien dit sur cette ville ?

**L'HOMME**

Si... enfin, de simples rumeurs.

**L'ÉPICIERÈ**

Je ne peux rien vous expliquer maintenant, mais je peux vous donner ceci.

Elle sort d'un tiroir un vieux plan, qu'elle lui tend. L'homme le prend, le regarde rapidement, puis le range. Jetant un coup d'oeil vers l'extérieur, l'épicier aperçoit furtivement une ombre derrière un mur proche s'en allant discrètement : quelqu'un les a espionnés.

**L'ÉPICIERÈ**

*(alertée)*

Partez d'ici, maintenant. Au revoir.

**L'HOMME**

*(incrédule)*

... Au revoir.

Il sort alors de l'épicerie, un peu inquiet. Ils se regardent quelques instants tandis que l'homme continue de s'éloigner, jusqu'à ce qu'il se retourne et continue son chemin, anxieux.

**7. RUES, PLACES - EXT/JOUR**

Plus loin. L'homme est dans une rue, rendu un peu nerveux par ce qui s'est passé dans l'épicerie, il marche puis s'adosse à un mur. Il sort son plan, l'examine quelques instants, puis se lève.

**L'HOMME**

*(voix off)*

Quelque peu déconcerté par cette étrange rencontre, je décidai d'entamer ma visite d'Innsbay.

**7/a. RUES - EXT/JOUR**

L'homme marche dans des rues, s'arrête parfois, observe. Il remarque qu'une grande partie des maisons sont abandonnées ou barricadées, ce qui fait vite naître en lui une inquiétude.

**L'HOMME**

*(voix off)*

Ma promenade se révéla angoissante, presque terrifiante, à la vue des sordides bâtiments qui m'entouraient.

### **7/b. RUE. RENFORCEMENT - EXT/JOUR**

Plus tard. Au détour d'une rue, l'homme remarque, dans un renforcement caché, la présence du bus qui l'a amené dans cette ville. Étonné de le trouver là, il se remémore un plan du trajet de la ligne et se rappelle ainsi que le bus aurait dû continuer jusqu'à Arkham. Réfléchissant sans arriver à comprendre, il finit par s'éloigner.

### **7/c. RUE - EXT/JOUR**

Plus tard. Marchant dans une autre rue, il se met à entendre à l'intérieur des maisons des bruits, rares mais inquiétants. Ce sont souvent des bruits de pas ou des grincements, mais parfois aussi des sons plus humains. Son inquiétude grandit.

### **7/d. DEUXIÈME PLACE - EXT/JOUR**

Plus tard. Arrivé dans une petite place, l'homme s'est assis sur un banc pour manger. Mangeant sa pomme et buvant de l'eau, il remarque un visage derrière une fenêtre qui le fixe, à moitié caché par un rideau et par la fenêtre elle-même. Feignant de ne l'avoir pas vu, il se prépare à partir, mal à l'aise, puis jette à nouveau un coup d'oeil vers la fenêtre, discrètement. Le visage qui l'observait a disparu. Il regarde autour de lui, anxieux, puis s'en va rapidement.

### **7/e. TROISIÈME PLACE - EXT/JOUR**

Plus tard. Il continue sa visite en traversant un pont au-dessus d'une rivière, et arrive vite sur une autre place, la « New Church Green », comme nous l'indique une plaque. Il jette un coup d'oeil vers la mer puis commence à traverser. Dans cette place se trouve une église, visiblement abandonnée. L'homme contemple, continue de traverser, et s'apprête à en sortir en jetant un dernier coup d'oeil à l'église, au moment où il s'arrête brusquement, ayant aperçu un mouvement furtif dans le hall de celle-ci, par la porte entrouverte. Il regarde plus attentivement, et finit par revoir un autre mouvement similaire, qui le terrorise intérieurement. Il disparaît alors derrière un mur, pour sortir de cette place au plus vite.

## **8. HÔTEL GILMAN - RÉCEPTION- INT/JOUR**

### **L'HOMME**

*(voix off)*

Ces quelques heures passées à Innsbay avaient fini par la rendre insupportable à mes yeux, et le jour entamait sa descente. Je m'apprêtais donc à prendre le bus en partance pour Arkham, qui m'emmènerait à bon port, loin de cette cité cauchemardesque.

Le réceptionniste va chercher la valise de l'homme derrière lui et la lui fait passer. Par maladresse, il la fait tomber, puis la ramasse et la pose devant l'homme. Cela nous fait remarquer que le réceptionniste est tendu, ce qui se confirme quand il revient s'asseoir et qu'il fait tourner son stylo entre ses doigts, nerveusement. L'homme, lui, soulagé de quitter cette ville, se prépare à partir, détendu. Prenant sa valise à la main, il s'apprête à sortir, dit au revoir à l'employé, qui ne lui répond qu'à moitié. L'homme sort.

## **9. DEVANT L'HÔTEL, DANS LE BUS - EXT/JOUR**

Le bus, qui est revenu, attend, en face de l'hôtel. L'homme remarque, sans pour autant y prêter beaucoup d'attention, que les gens près de l'hôtel et du bus sont plus nombreux qu'avant (ils sont quelques-uns, contre zéro à son arrivée). Puis il monte dans le bus, paye, s'installe vers le fond (comme pour l'aller), et attend le départ. Un peu perdu dans ses pensées, il ne remarque que vaguement ce qui est en train de se passer : le réceptionniste est à la porte de l'hôtel, et le chauffeur et lui s'échangent des regards et des signes de tête, après quoi le chauffeur regarde l'homme dans le rétroviseur, puis essaie de démarrer, mais n'y arrive pas. Il ré-essaie, marmonne quelque chose, descend, ouvre le capot, et semble comprendre ce qui ne va pas. Il remonte alors pour expliquer le problème au passager.

### **LE CHAUFFEUR**

*(faussement désolé)*

On a une panne. Vous ne pourrez repartir que demain matin, le temps qu'on fasse les réparations nécessaires. Je suis désolé.

*(souriant)*

Mais la nuit à l'hôtel vous sera remboursée, soyez-en assuré.

L'homme affiche une grande déception, accompagné d'une certaine anxiété, puis hoche la tête en signe d'accord, résigné.

### **L'HOMME**

*(voix off)*

L'idée de passer la nuit dans cette ville ne m'enchantait guère. Mais je n'avais pas le choix : je me résignai donc dans l'inquiétude.

## **10. HÔTEL - COULOIR, CHAMBRE - INT/SOIR**

L'homme, sa valise à la main, marche dans un couloir, sordide et inquiétant, puis arrive devant la porte de sa chambre. Il insère la clé dans la serrure, mais à peine l'a-t-il rentrée que la porte s'ouvre, toute seule, n'ayant même pas été fermée. À l'intérieur, la lampe de chevet est déjà allumée. De plus en plus étonné, il rentre et constate alors que le verrou de la porte a été enlevé. Il s'installe alors, et se met à inspecter. La pièce comporte trois portes (celle par laquelle il vient d'entrer, plus deux autres donnant sur des chambres mitoyennes). Il constate qu'il n'a aucun moyen de les verrouiller, et déplace alors des meubles devant deux d'entre elles pour les bloquer. Il reste maintenant une des deux portes de communication qui est ouverte. Après avoir regardé par le trou de la serrure pour s'assurer que la chambre sur laquelle elle donne est vide, il essaie d'ouvrir la porte, ce à quoi il ne parvient pas. Elle est donc déjà bloquée d'elle-même. Rassuré, il s'allonge sur son lit, et pense à sortir son plan de la ville, qu'il se met à lire pour passer le temps. Il s'endort quelques temps après (il fait encore jour).

## **11. HÔTEL - CHAMBRE, CHAMBRE MITOYENNE - INT/NUIT**

L'homme est réveillé par des bruits de pas et des craquements de plancher. Il fait nuit, désormais. Après avoir tenté d'allumer sa lampe de chevet, en vain, il sort une lampe électrique de sa valise et l'allume. Les bruits de pas sont suivis de bruits de poignée qu'on tourne, sans succès (la porte est bloquée). Quelqu'un essaie d'ouvrir la porte principale. On entend ensuite une porte extérieure à la chambre qui s'ouvre, des bruits de pas, puis une tentative d'ouverture d'une deuxième porte, celle-ci donnant sur la chambre, et étant bloquée par un meuble. Puis pareil pour l'autre. Tout cela est

fait très discrètement, et les poursuivants de l'homme prennent soin de refermer à clé les portes par lesquelles ils passent. Puis les bruits de pas s'estompent, jusqu'à laisser place à un silence total. L'homme, pendant ce temps-là, est terrifié. Se doutant qu'ils reviendront, il se met à chercher un moyen pour s'enfuir. Il prend son plan (sur le lit), puis regarde par la fenêtre, voit qu'il ne peut pas descendre ici, mais qu'il pourrait arriver sur un toit par la fenêtre de la pièce d'à-côté. À ce moment-là, on entend des coups violents sur la porte principale. Paniqué, il se dirige vers la troisième porte, celle qui était déjà bloquée. Après s'être assuré, en regardant dans le trou de la serrure, que personne n'attend qu'il sorte, il ré-essaie d'ouvrir la porte, mais n'y arrive pas. Il essaie alors de l'enfoncer, ce qui fait redoubler d'intensité les coups à la porte et qui fait réagir les poursuivants (bruits de pas précipités). Il y arrive assez vite et entre dans la deuxième chambre, vide et poussiéreuse. À peine rentré, il se précipite vers la porte principale de cette chambre, et ferme le verrou juste à temps pour arrêter ses poursuivants. Il se met alors à entendre le bruit d'une clé qu'on insère dans la serrure, frénétiquement. Il se dirige alors à toute allure vers la fenêtre et l'ouvre.

## **12. RUE - EXT/NUIT**

Dehors. L'homme, terrifié, descend de sa fenêtre jusqu'au sol (s'aidant si possible d'un toit plus bas), et pousse alors un soupir de soulagement. Mais il se reprend bien vite, et s'aventure dans la rue, rasant les murs, marchant dans l'ombre et en silence. Croisant une autre rue qui le découvre, il aperçoit sur le trottoir d'en face de la rue parallèle une jeune femme et un homme [cf. plan 1]. Surpris, il recule pour se cacher derrière le mur. L'homme qui accompagne la femme la force à se diriger vers un endroit où elle ne veut pas aller (vers la gauche), mais elle se débat. En regardant plus attentivement, l'homme constate avec effroi qu'il s'agit de l'épicière qu'il a rencontré plus tôt. Elle ne résiste pas longtemps, et l'homme les suit du regard en avançant dans la petite rue transversale. Continuant à les suivre au détour des rues, il finit par remarquer que leur destination est l'hôtel duquel il vient de sortir. Une quantité de gens s'y trouvent, certains en sortant et d'autres étant déjà dehors. Effrayé, sans rien dire, l'homme déglutit et commence à s'en aller en revenant dans la première rue.

### **L'HOMME**

*(voix off)*

Il me fallait fuir. Je partis donc en direction de l'une des trois seules sorties de cette ville.

## **13. RUES, CARREFOUR - EXT/NUIT**

L'homme longe les murs, dans des rues désertées, et finit par arriver à un grand carrefour. Après avoir vérifié qu'il soit lui aussi désert, il commence à le traverser. Une fois au milieu, il se met à entendre de nombreuses voitures prendre la rue parallèle à la sienne, venant de l'hôtel. Étant à découvert par le carrefour, il court se cacher dans un renforcement. Il a peur, essaie de comprendre. Une fois les voitures passées, il se met à partir dans l'autre direction, comprenant qu'ils l'attendent là où il voulait aller. Pour éviter ses ennemis, il s'éloigne de la rue principale (où se trouve l'hôtel) en prenant une rue parallèle.

## **14. RUE - EXT/NUIT**

Venant d'une autre rue, regardant son plan, l'homme arrive près de la deuxième rue sortant de la ville, perpendiculaire à la sienne. Jetant un discret coup d'oeil, il constate

que cette route est aussi bloquée. Il sort alors son plan et réfléchit.

**L'HOMME**

*(voix intérieure)*

Que font-ils ? Pourquoi... *(il réfléchit)* Ils bloqueraient les sorties ?

Réalisant petit à petit ce que ça implique, il s'effondre, désespéré et terrorisé, et se met à sangloter doucement, accroupis, adossé à un mur.

**L'HOMME**

*(de façon peu intelligible)*

Plus de routes... plus de sorties... prisonnier...

Et d'un coup, il s'arrête de sangloter, il sort sa tête de ses bras. Reprenant son plan, il l'examine, et son visage s'éclaire.

**L'HOMME**

*(voix intérieure)*

La voie ferrée est abandonnée depuis longtemps. Elle n'est peut-être pas barrée...

Il se lève et se lance alors, décidé, à travers les petites rues, en direction de la voie ferrée.

#### **15. RUE, GARE, VOIE FERRÉE, PONT - EXT/NUIT**

L'homme parcourt plusieurs rues, en toute discrétion, se faufile, évitant ses ennemis, marche/court dans les zones d'ombre, etc. Il finit par sortir d'une rue, soulagé d'être sain et sauf, pour arriver à la gare, désaffectée, avec sa voie ferrée, elle aussi abandonnée. Après s'être assuré que l'endroit est bien abandonné, il se met à marcher sur la voie ferrée. Arrivant sur un pont, il ne tarde pas à apercevoir la route, bloquée par ses poursuivants. Il s'accroupit alors, caché par les bords du pont, et avance ainsi, puis s'arrête pour observer par une fente dans le muret. Il part alors discrètement, s'éloignant du danger.

#### **16. VOIE FERRÉE - EXT/JOUR**

Le lendemain. Il fait jour, un ciel bleu sans nuages, un soleil brillant. Toute trace de menace a disparu, le danger est écarté. L'homme, adossé à un rocher, a dormi, il se réveille. Heureux mais lessivé, il regarde autour de lui. Il voit Innsbay, lointaine, qu'il contemple pendant quelques instants, puis il s'enfuit.

**L'HOMME**

*(voix off)*

Le cauchemar était enfin fini. *(un temps)* Ou du moins le pensais-je.

#### **17. MAISON DE L'HOMME - SALLE DE BAIN - INT/NUIT**

**L'HOMME**

*(voix off, puis intérieure)*

[suite de la voix off] ... *[Monologue à écrire : L'homme raconte son retour, ses recherches (généalogiques, entre autres), et la découverte qu'il*

fait : il fait partie des habitants d'Innsbay. Il est en fait issu d'une famille de là-bas, et possède les mêmes caractéristiques d'attitude, d'apparence, etc., et est donc destiné à vivre parmi eux. Les images correspondantes illustrent ce monologue (ses recherches..., puis son visage dans le miroir, qu'il observe avec effroi).]

On le voit de nouveau devant son miroir, retrouvant la situation du début. Il sort du tiroir l'objet, qui se révèle être un revolver, puis le soulève lentement, se préparant à appuyer sur la détente. L'image passe au noir quand il tire. Lorsqu'elle réapparaît, l'homme, l'arme à la main, contemple le miroir brisé par le coup de feu qu'il lui a porté.

### **L'HOMME**

*(voix intérieure)*

[à écrire : il se ravise, accepte son destin, et, manifestement sous l'emprise de la folie, décide d'aller vivre à Innsbay parmi les siens.]

Il baisse alors son arme et sourit, d'un sourire machiavélique.





*Sylvain BRUNERIE*

245, avenue Cantagril  
34160 Saint-Hilaire-de-Beauvoir

Tél. : 06 08 73 38 39

[sylvain.brunerie@gmail.com](mailto:sylvain.brunerie@gmail.com)  
<http://cineniavlys.over-blog.net>