



PRIX D'ÉCRITURE  
CLAUDE NOUGARO  
| ÉDITION 2013-2014

Catégorie Scénario

# Metacode



par Celtill JALABER



**Celtill JALABER** | 17 ans

" J'ai imaginé *Metacode* en Terminale, pendant des cours d'anglais et de philosophie. Inspirée par les leçons ainsi que les films *Memento*, *Un Jour sans fin* et *Source Code*, l'histoire me plaisait de plus en plus à mesure qu'elle se schématisait.

En février 2014, le concours Claude Nougaro m'a offert une date limite : une motivation concrète à mettre ce court-métrage sur papier. C'est cette « pression » que je recherchais avant tout en participant au concours, et il s'est avéré qu'il m'a finalement apporté bien plus.

Aujourd'hui je suis en BTS audiovisuel de montage et post-production. *Metacode* est tourné et j'avance le montage pendant mes temps libres. J'espère, devenir réalisateur et m'intéresse aussi aux rôles de scénariste, monteur et acteur.

Tout me motive à poursuivre mes études en ce sens, vers les écoles et à travailler sur des projets de plus en plus professionnels. "

BRDA DE SAVE PRÉSENTE UN FILM DE CELTILL JALAGER  
AVEC LA PARTICIPATION DE BRICE CALESTANI

# METACODE

1er PRIX DÉCOUVERTE  
CATÉGORIE SCÉNARIO  
PRIX DES ÉCRITURES CLAUDE ROZDAR 2014



## METACODE

### SYNOPSIS

Un homme se réveille, dans un lit qui paraît être le sien, dans une maison qui paraît être la sienne... Mais sans aucun souvenir de son identité. Tandis que chaque accident domestique le renvoie dans son lit, comme un retour continué dans le passé, il entame une enquête sur sa propre personne à travers la maison : chaque détail de son habitation est un indice pour en déduire ses anciennes habitudes et retrouver qui il est.

Seul, il communique avec lui-même à la recherche des éléments de son quotidien, dans la maison, qui le rapprochent de plus en plus de sa mémoire. Et quand il y parvient, il se retrouve face à lui-même, sans savoir s'il a retrouvé la mémoire ou si tout ce qu'il a déduit n'était que la projection d'un autre auquel il s'est identifié.

## NOTE D'INTENTION ORIGINALE

Metacode est le portrait d'un personnage, qui se crée dans une maison, allégorie de son subconscient. Amnésique, il enquête progressivement sur lui-même à travers cette maison comme le fait le personnage principal du film Memento de Christopher Nolan qui perd la mémoire courte et doit sans cesse retrouver des informations qu'il se tatoue sur le corps ou note sur des photos de polaroid. Le personnage de Metacode, de cette manière, pense retrouver la mémoire grâce en renouant avec ses habitudes et son quotidien qui sont, selon lui, la base de l'identité d'une personne.

La fin peut avoir une double lecture : soit le personnage a retrouvé la mémoire et il voit un fragment de sa vie, auquel cas c'est bien son portrait que le film a monté, soit l'identité qu'il s'est construite est en fait la projection de l'infirmier qui s'occupe de lui et qui lui raconte sa vie, auquel cas c'est le portrait de l'infirmier que le film tisse au fil de l'histoire à travers le personnage de l'amnésique qui reconstitue une identité qu'il croit sienne.

La première hypothèse nécessite juste de la logique, le personnage a retrouvé la mémoire en reconstituant son quotidien et réintègre donc sa vie, mais la deuxième est plus complexe à mettre en place et demande un jeu d'écriture précis. Il s'agit dans ce cas, en fait, d'une rencontre entre l'amnésique et l'infirmier qu'il croit être lui.

La première séquence met en place l'amnésie avec le premier réveil, ses habits clairs et peu colorés représentent le vide de sa personne, l'absence de connaissance. Il choisit la blouse blanche dans l'armoire mais il y a aussi une chemise de patient, c'est un premier pas sur la double lecture : l'existence de deux solutions, et la possibilité qu'il se trompe. Ne connaissant pas la maison, il trébuche sur une marche isolée dans le couloir, comme le ferait toute personne ne connaissant pas les lieux si on ne la prévient pas puisqu'on ne s'attend pas à une marche en plein milieu d'un couloir.

Là intervient une des gimmicks du film : à chaque accident domestique, à chaque erreur que seule l'habitude du quotidien peut aider à éviter, le personnage repart à zéro pour une « journée » sans erreur, pour dompter son quotidien et, selon lui, son identité.



Cette répétition est inspirée de deux films aux genres très différents mais où, dans chacun, un personnage revit sans cesse une période donnée en quête de quelque chose : dans *Un jour sans fin*, Bill Murray revit une journée en quête (sans le savoir) de l'amour et dans *Source Code*, Jake Gillenhaal revit les sept dernière minutes de vie du passager d'un train qui a explosé pour localiser la bombe et le coupable.

Ainsi, à chaque réveil le personnage évolue. Il va plus loin dans l'exploration de la maison, ses habits se colorent – d'abord de variantes de gris, puis de couleurs froides et enfin de couleurs chaudes selon son avancé dans l'élaboration de l'identité – et il tient une discussion avec son reflet. On distingue les répliques prononcée par l'« HOMME » qui sous-entend qu'on voit directement le personnage des paroles tenues par l'« HOMME (REFLET) » qui précise que l'on doit voir le personnage à travers le miroir de la salle de bain. Lorsqu'il parle directement, c'est bien le personnage qui pense, mais les répliques prononcée à travers son reflet servent à la double lecture ; on pourra se demander si c'est bien lui ou si c'est une projection de l'infirmier qui raconte sa vie.

Au deuxième réveil, il se voit, se rencontre, pour la première fois et commence à prendre des mimiques, les siennes ou celles de l'infirmier. Le regard sera important dans ce film car c'est par lui que passe l'identité, des raccords regards réguliers seront les bienvenus pour appuyer cette idée. Il sera intéressant de garder toujours les mêmes plans pour chaque lieu, pour mieux marquer la répétition et l'habitude, mais le rythme du montage pourra s'accélérer pour montrer l'aisance que prend le personnage et l'approche de son but.

Ses gimmicks – mimiques et répliques – se multiplient au fil du court-métrage pour réellement mettre en place un portrait, et se retrouvent dans la séquence finale où l'on voit la réalité, et où l'on peut alors réellement cerner l'enjeu du personnage. Enfin, l'injure qu'il utilise, « chiotte à babouin », fait le parallèle avec les toilettes, centre du quotidien, et le mimétisme du babouin qui a tendance à copier ce qu'il voit. Ce la nourrit l'hypothèse selon laquelle le personnage serait peut-être en train de copier un autre.

Pour terminer, il faut répondre à la question qui risque d'être posée : pourquoi « Metacode » ? En Anglais, cela désigne une fiction à l'intérieur d'une fiction. C'est presque un équivalent de la mise en abîme. Et dans le cadre d'un film qui se tourne entièrement dans l'allégorie d'un subconscient, comme une sorte de

rêve, cela m'a paru approprié. Ce titre m'est venu après avoir imaginé l'histoire en elle-même, dès que j'ai appris ce mot. Le fait que le personnage parle anglais et aime la science-fiction justifie l'usage de ce mot.

Pour ma part, ce film serait intéressant à tourner seul. Des plans fixes quand le personnage est à l'écran et caméra épaulée pour les raccords regard en vue subjective permettrait de ne créditer au générique qu'un seul nom pour l'acteur, réalisateur et opérateur qui pourra aussi remplir les autres rôles tels que le montage. Ce scénario est écrit en vue de rendre ce défi possible et créer un personnage et un univers bien singulier.

Quelle que soit la lecture que le spectateur en fera, le film a pour but de créer une identité progressivement avec les critères de son personnage : le quotidien et l'habitude.



## M E T A C O D E

**Enchaînement de plans Homme/vue subjective/flashback hôpital**

### **2. INT. JOUR – CHAMBRE, COULOIR et SALLE DE BAIN**

Œil de l'homme couché s'ouvre. Il fronce les sourcils, regarde autour de lui et se redresse.

L'homme se retrouve assis sur le lit en mezzanine. T-shirt blanc et pantalon gris. Il regarde derrière lui.

Il regarde en bas, se retourne et descend l'échelle.

Il arrive sur le plancher de la chambre, voit son pantalon et marque une pause. Il va vers le placard et l'ouvre.

Dans le placard, il y a la blouse blanche de médecin et la chemise de patient d'hôpital. Il prend la blouse.

Il enfle la blouse en allant dans le couloir.

Il surmonte la petite marche.

Il arrive au bout du couloir. Face à lui, une porte coulissante, et à sa droite, une porte à gonds.

Il ouvre la porte coulissante et y passe la tête.

Il est dans une salle de bain, face à un lavabo surmonté d'un grand miroir. Il se voit dans le miroir mais sans barbe ni ongle long et entre en entier dans la salle de bain.

### **HOMME (REFLET)**

- *Hello.*

L'Homme hausse les sourcils, clignote des yeux et sourit.

### **HOMME**

- *Me voilà... Mon visage... J'avais oublié ?*

Le reflet porte sa main derrière sa tête plisse les yeux.

### **HOMME (REFLET)**

- *Oui, un traumatisme crânien.*

L'homme se caresse l'arrière de la tête.

### **HOMME**

- *Ce doit être ça.*

### **HOMME (REFLET)**

- *Ah ben, y a toujours un risque d'amnésie.*

### **HOMME**

- *Oui. Mais je sais à quoi je ressemble, premier pas de mon identité.*  
(off) *Il faut chercher un peu plus.*

Il sort de la salle de bain. Ouvre la porte à gonds.

Elle ouvre sur un escalier qui descend, il y tombe dans son élan.

### **Enchaînement de plans Homme/vue subjective/flashback hôpital**

### **3. INT. JOUR – CHAMBRE et COULOIR**

Œil de l'homme couché s'ouvre. Il se redresse.

L'homme se retrouve assis sur le lit en mezzanine. T-shirt bleu et pantalon gris. Il se retourne, va vers l'échelle et la descend.

Il va vers le placard, l'ouvre et prend la blouse.

Il enfle la blouse en allant dans le couloir.

Il surmonte la petite marche.

Il arrive au bout du couloir et se tourne vers la porte de l'escalier.

### **4. INT. JOUR – SALLE DE BAIN**

Le reflet parle.





### **HOMME (REFLET)**

*- Ma maison est bourrée de choses significatives sur moi.*

L'homme hoche la tête.

### **HOMME**

*- Il faut l'explorer pour en trouver plus.*