

Rapport SI28 - P22



Desaparecida

INGHELS
Clara

LAMBERT
Julien

MAES
Arthur

YOUMO
Abdel

- Sommaire -

Note d'intention

Concept

Public cible

Enjeux/Objectifs pour l'utilisateur

Cahier des charges

Ressources médias

Structure et navigation

Formes et degrés d'interactivité

Choix graphiques et interface

Choix techniques

Scénario

Résumé général

Faits réels

Personnages

Timeline

Fin

Conclusion

Conclusions personnelles

Clara

Julien

Arthur

Abdel

- Note d'intention -

Concept

Vous incarnez un enquêteur au cœur d'une affaire de disparition. Vous étudiez les indices que vous fournissent vos collègues enquêteurs, les témoins et les suspects afin de trouver le ou la coupable du crime. Il vous faudra contacter les témoins et suspects à travers des appels téléphoniques, des conversations par messagerie ou encore des appels en visio. Ayez l'œil pour observer les moindres détails lors de vos déplacements et fouilles afin d'élucider le mystère. Vous êtes immergé au cœur de l'histoire grâce aux interactions mises en place. Cette enquête, immersive par la vue subjective de l'enquêteur, combine différents supports d'informations (la vidéo, le son et le texte) pour une expérience cross média. L'idée est de mélanger la fiction à la réalité en s'inspirant de faits réels et adaptés à la narration interactive. Les différents médias sont incorporés au sein de supports vidéos constituant le film interactif. Aucun retour en arrière n'est possible au cours du film, cependant la possibilité de retenter l'expérience, dans un objectif de recommencer l'enquête et explorer de nouveaux choix de chemins est possible. Le film peut être visionné plusieurs fois pour reprendre les indices et ce qui a pu vous échapper afin de revoir votre conclusion et expérimenter d'autres fins de l'histoire.

Public-cible

Le public visé est toute personne amatrice de jeux d'énigmes, d'enquêtes à résoudre ou simplement de films interactifs. Ce film est construit pour un public-cible ayant un attrait pour le mystère et les enquêtes policières ou non. Cette expérience peut s'effectuer en solitaire ou en groupe (famille, amis, ...). Le public découvre le contexte de l'enquête du film et le rôle qu'il a à jouer au cours de la scène d'introduction. Sa compréhension de l'enquête s'effectue au fil des scènes, des indices et de ses choix. Le public est, le temps d'un film, dans la peau d'un enquêteur, et utilise tous les moyens mis à sa disposition pour identifier le coupable du crime. Il évalue ainsi, au cours de cette expérience, ses capacités d'observation, d'analyse d'informations et de déduction.

Le public visé est assez diversifié. Certains auront peut-être des difficultés à trouver des informations et à les recouper. D'autres, plus observateurs et avec l'esprit de déduction, auront plus de facilité à avancer dans l'enquête. Afin de satisfaire ces deux publics types, plusieurs fins ainsi qu'une possibilité de retenter l'expérience – en explorant de nouveaux choix – peuvent être envisagées.

En addition, la structuration du récit pour chaque personne peut fortement varier, ce qui influe sur la découverte de certaines informations et donc du coupable. Cela a donc un impact sur la fin atteinte parmi les plusieurs existentes.

Enjeux/Objectifs pour l'utilisateur

Le film *Desaparecida* est une histoire qui possède plusieurs dénouements. Il est question de présenter quelques suites possibles et imaginables à une histoire inspirée de faits réels. L'objectif du récit est d'apporter une expérience immersive au spectateur. Sa capacité d'analyse sera éprouvée, son sens de l'observation aussi. Le film révèle un certain dilemme émotionnel et moral au spectateur à travers les scènes proposées et le scénario rédigé aboutissant à un questionnement moral sur l'expérience d'enquête. L'utilisateur pourra développer et renforcer son esprit de logique et de déduction à travers cette expérience interactive.

- Cahier des Charges -

Ressources médias

L'expérience interactive du film *Desaparecida* repose sur l'utilisation de différentes ressources médias : vidéos, enregistrement audio, images, textes, musiques.

Les vidéos servent à la dimension cinématographique du projet en illustrant les gestes du protagoniste interprété par l'utilisateur et décrivent des actions complexes. Les vidéos peuvent aussi servir à illustrer des indices et reconstitution de l'histoire allant de la vidéo d'un témoignage à la vidéo de caméra surveillance. Enfin une vidéo d'aveu sera présentée à la fin de l'histoire pour conclure le film. Les vidéos jouent un rôle prédominant dans le projet afin d'ajouter au réalisme de l'histoire et aider l'immersion de l'utilisateur-joueur.

Les vidéos sont jouées en mode plein écran pour dynamiser l'écran et pour offrir une meilleure immersion ; tel est le cas sur les plateformes de streaming comme Netflix ou Salto.

D'autres ressources médias sont présentées en complément au cours de l'histoire pour le côté cross média et ajouter à l'expérience d'immersion du spectateur et au réalisme de l'enquête. Le but étant d'effacer la frontière entre le contenu fictif de l'histoire et des éléments du réels utilisés (lieux, entreprises, réseaux sociaux, faits dont le scénario est inspiré, ...). Ainsi des ressources d'audio, de textes, d'images, de sites internet sont insérées dans les extraits vidéos de l'histoire. Ces différents médias sont alors utilisés de manière complémentaire mais aussi en redondance lors de la diction par les personnages de certains textes écrits par exemple.

Structuration et navigation

Il s'agit d'un hyperdocument scénarisé et les chemins de scénario parcourables sont multiples.

La navigation est hypertexte et hypermédia grâce au logiciel Twine utilisé pour le projet. La redirection des différents liens hypertexte permet de naviguer entre les différentes étapes du scénario sans réelle possibilité de retour en arrière afin de ne pas détériorer la cohérence de l'histoire. La navigation est simple et compréhensible pour tous les profils d'utilisateur allant du novice en récit vidéo interactif à l'amateur de ce genre de film interactif. En effet, une barre de commandes contenant les boutons de choix de la suite de l'histoire est affichée à l'écran. Il s'agit alors de sélectionner le choix qui semble le plus pertinent ou attrayant afin d'avancer dans le récit. Seul le dénouement nécessite à l'utilisateur de rentrer un champ de texte afin de déterminer la compréhension de l'enquête et la fin pouvant être atteinte.

Formes et degrés d'interactivité

L'interactivité du projet existe par les multiples choix d'accès aux éléments de l'enquête proposés à l'utilisateur. L'utilisateur réalise des choix quant à sa volonté de découvrir l'histoire et de trouver le coupable. Le joueur est amené à chercher des indices présentés dans les extraits vidéos pour mobiliser ses aptitudes d'analyse.

Lors du dénouement avant la scène finale, le joueur renseigne le nom de la personne qu'il pense être le coupable une fois arrivé à la fin du scénario.

Choix graphiques et d'interface

La charte graphique consiste en l'ergonomie et la présentation (fichier CSS) de l'histoire sur Twine. L'univers décrit par les vidéos et autres ressources médias utilisées sont homogénéisés pour créer un esthétisme cohérent et propre à l'expérience. Les vidéos présentées sont affichées en mode plein écran. L'interface comporte un bandeau de commandes afin de réaliser les choix de poursuite de l'histoire. L'intitulé des choix est clair de manière à ce que le joueur puisse anticiper l'effet de chacune de ses actions et construire au mieux son histoire.

L'interface étant intuitive, la lecture du mode d'emploi ne sera que facultative (fichier texte joint au projet).

L'esthétisme s'apparente aux codes des rapports de police et enquêtes à savoir une police d'écriture type machine à écrire : Courier New. Les couleurs employées sont dans les tons gris, noir, marron et rouge. La **figure de gauche** qui suit illustre la palette de couleurs utilisée. La figure de droite est une capture de l'interface utilisateur avec les options de commandes de choix.

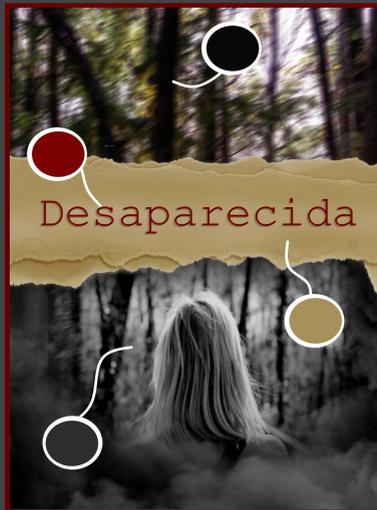


Figure : Palette de couleurs utilisée

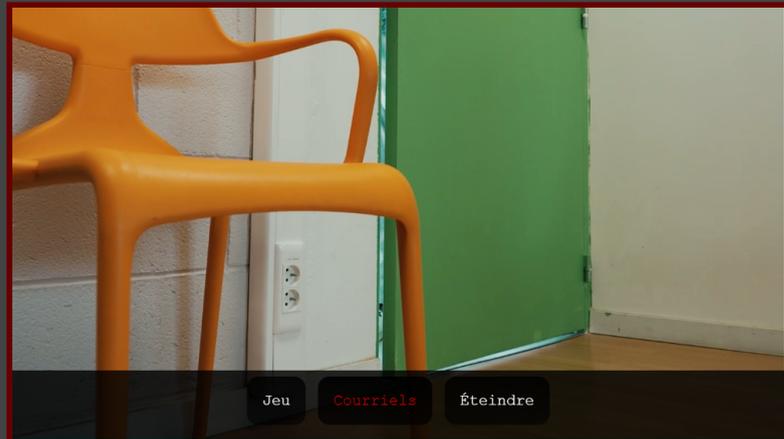


Figure : Capture de l'interface utilisateur

Choix techniques

Les choix techniques résident dans le matériel de capture vidéo, de montage vidéo, de prise de sons, des logiciels de montage photos, d'élaboration de documents et de support du projet.

Le matériel de tournage :

- Micro canon
- Micros stéréo cardioïdes
- Enregistreur audio numérique
- Appareil photo numérique hybride, à capteur stabilisé

Les fichiers vidéos ont été stockés sur NextCloud.

Les logiciels utilisés :

- Twine pour l'interface
- KitScenarist pour le scénario
- DaVinci Resolve 17 pour le montage vidéo
- Paint.net pour les montages photo
- Zoom pour certaines séquences vidéos
- OBS Studio pour la capture d'écran vidéo
- Vidma Recorder pour la capture d'écran vidéo

Les notes et documents partagés sont rédigés sur Google Docs et stockés sur Google Drive.

- Scénario -

Le scénario est disponible en **annexe** du présent rapport.

Résumé général

Lors de l'arrivée au poste de police, une affaire de disparition inquiétante d'une jeune étudiante vous est affectée. Après un court brief par votre supérieur, vous effectuez vos choix de pistes à suivre afin de résoudre le mystère. Le scénario se décompose suivant

six parties principales qui seront découvertes au cours de l'histoire : l'introduction à l'enquête, la famille de la disparue, la vie étudiante et amoureuse de la disparue, une fausse piste, le coupable et le dénouement de l'affaire.

Faits réels

Cette histoire est inspirée de faits réels. L'histoire inspirante est L'affaire Narumi Kurosaki. Il s'agit d'une affaire criminelle française liée à la disparition et au meurtre supposé d'une étudiante japonaise, survenu dans la ville de Besançon en décembre 2016. L'affaire a un retentissement international, le processus judiciaire impliquant les autorités des pays de trois continents différents, à savoir la France (Europe) où se sont déroulés les faits, le Japon (Asie), pays d'origine de la victime et le Chili (Amérique), pays d'origine de l'assassin présumé.

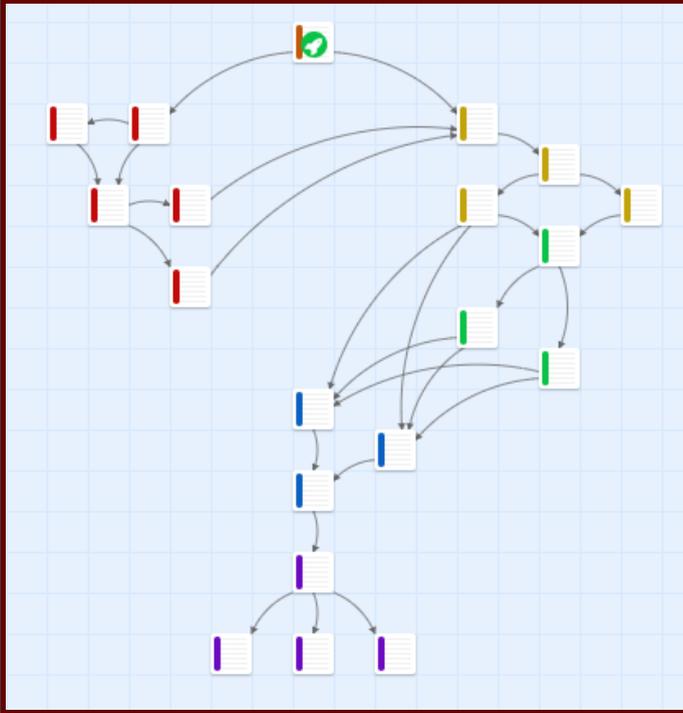
L'histoire de *Desaparecida* reprend l'affaire de la disparition non élucidée de Narumi en en modifiant quelques aspects afin d'ajouter de l'interactivité et décomplexifier quelques aspects de l'histoire originelle pour créer une fiction. La dimension internationale est gardée, le personnage de Jade reprend des traits de la personne de Narumi.

Personnages

Le descriptif des rôles et personnages du film *Desaparecida* est donné en **annexe** du présent rapport.

Timeline

La **figure** suivante illustre l'arborescence des différents choix de scénario et liaisons existantes entre les extraits vidéos. Il est à noter que certaines connexions n'existent que sous conditions afin d'éviter les redondances de séquences vidéos lorsque celles-ci ont déjà été visionnées précédemment au cours du film.



La partie **orange** concerne l'introduction au film et à l'affaire de disparition.

La partie **rouge** concerne la partie sur la famille de la disparue.

La partie **jaune** concerne la vie étudiante et amoureuse de la victime.

La partie **verte** est une fausse piste.

La partie **bleue** concerne le coupable.

La partie **violette** concerne le dénouement de l'enquête.

Figure : Arborescence du scénario

Fin

Le film se termine sur une scène expliquant le dénouement de l'enquête en fonction du coupable désigné par l'utilisateur-joueur.

Conclusion

Le film *Desaparecida* a été l'occasion pour nous d'écrire et produire une expérience interactive policière dans le cadre de l'UV SI28 de printemps 2022. Le genre policier est intemporel et universel et plait à un large public. Le film s'appuie sur les limites entre le spectateur et le scénariste à travers le système de choix de suite du récit à travers une histoire inspirée de faits réels. Il est possible d'arriver à une même conclusion sans prendre des chemins de choix identiques ce qui retrace la réalité des enquêtes où certaines questions peuvent rester sans réponse. Nous trouvons que les outils interactifs et multimédia sont pertinents dans la réalisation d'un film policier puisqu'ils permettent de mettre en œuvre différentes formes d'indices.

Ce projet nous a permis de développer de multiples compétences. Tout d'abord, s'investir dans un projet d'une telle envergure et durée nécessite d'être organisés. Nous avons alors appris à mettre en place un système d'informations retraçant les réunions organisées au cours du semestre et leurs comptes-rendus. Un planning prévisionnel quant à l'avancement du projet est un des outils mis en place pour nous guider dans la gestion de ce projet. Les différentes tâches ont ainsi été réparties en fonction de nos compétences et centres d'intérêt pour réussir à tenir les délais et prendre du plaisir dans la réalisation du projet. De plus, il a fallu apprendre à coordonner nos sessions de tournage du film afin de s'aligner avec les disponibilités des acteurs externes à l'UV. Au-delà de l'aspect organisationnel du projet, celui-ci relève d'un grand travail d'écriture afin d'articuler les dialogues et actions des scènes entre elles. La difficulté résidait dans le fait d'inclure une dimension interactive et cross médias tout en gardant la cohérence de l'histoire racontée. C'est ce point d'écriture du scénario qui nous a posé le plus de difficultés et sur lequel nous avons passé le plus de temps. Ce projet nous a permis de développer d'autres compétences techniques en programmation, graphisme, création vidéo, montage, écriture...

Ce projet a aussi été l'occasion d'apprendre à travailler en équipe sans se connaître. Cela nous a confronté à quelques conflits et incompréhensions menant à des tensions au sein du groupe que nous avons appris à gérer et résoudre à travers des compromis.

Bien que nous ayons acquis des compétences au cours de la réalisation du film, nous avons été confrontés à un manque de connaissances, notamment en programmation, nous obligeant à diminuer nos ambitions quant à ce projet. nos propres images. De plus, nous avons éprouver des difficultés à pourvoir les différents rôles écrits dans le scénario, ce qui nous a encore une fois amené à revoir l'histoire en fonction des moyens et ressources à notre disposition.

Conclusions personnelles

Clara

Le projet de film *Desaparecida* a été un véritable challenge de travail créatif et organisationnel. Il a fallu imaginer une histoire et réussir à partager cet imaginaire au groupe afin d'éviter les quiproquos. De grandes difficultés de communication interne au groupe ont fortement ralenti la lancée dans le projet notamment l'écriture du scénario. Fort heureusement, les tensions se sont apaisées pour faire avancer la réalisation du film. J'ai principalement travaillé sur le fichier support Twine et donc l'interface ainsi que la réalisation de l'affiche. Cela m'a permis de mettre à exécution des compétences que j'ai acquises au cours du semestre et je me suis plu à réaliser ses tâches afin de produire quelque chose de concret.

Julien

Travailler sur ce projet fût source de nombreuses découvertes. La première étant celle des films interactifs. Je n'avais jusque-là, jamais expérimenté ce principe. J'ai donc appris à manipuler Twine pour définir les différents choix intervenant au fil de l'histoire. J'ai également pris conscience des contraintes techniques que cela imposait. Contrairement à un film linéaire, le moindre changement répercutait ses conséquences à de multiples endroits. Il fallait donc être particulièrement attentif à chaque nouvelle direction du projet.

Travailler sur ce projet m'a permis également de perfectionner ma maîtrise de certains logiciels comme Davinci Resolve ou Audacity en particulier pour les processus de traitement des couleurs, et d'application des effets audio.

En montant ce projet, j'ai, de plus, appris qu'une même scène pouvait revêtir des sens très différents suivant l'ordre d'agencement des séquences mais également des différents bruitages rajoutés par la suite (ex : bruit de pas montant l'escalier, son de notification indiquant la réception d'un nouveau message...).

Enfin, entreprendre un projet durant tout un semestre était une première pour moi ; mes projets vidéos précédents n'excédant pas deux mois de travail. Ce projet m'a permis, par conséquent, d'apprécier pleinement l'évolution de notre idée principale et atteindre un résultat abouti.

Arthur

Ce projet a été mon premier contact avec le monde de la vidéo, qui m'ouvre des perspectives aussi nombreuses que fascinantes, avec un nouveau rapport au son – je précise que je suis musicien – et je pense qu'il m'a apporté beaucoup d'expérience par rapport à l'ampleur du projet. Néanmoins, je ne peux pas m'empêcher d'en tirer une frustration *colossale*.

Un projet de film, c'est complet : il faut écrire, jouer, tourner, superviser, monter... et j'ai touché à tous ces aspects, que je connaissais néanmoins pour certains – écriture et fonctionnement du matériel. Je me suis rendu compte des contraintes posées par les acteurs et leur recrutement, les accès aux lieux de tournage, la communication au sein de l'équipe de tournage. Nous aurions peut-être dû répéter – du moins, si le projet avait été plus important. J'ai découvert comment bien tenir un micro, et surtout – ô joie ! – tout ce que l'on pouvait entendre ou ne plus entendre avec le bon appareil, bien placé et bien réglé ! Des bruits de pas dans l'herbe, un escalier qui grince, tous ces sons que je connaissais déjà prennent une autre dimension.

Également, en développant le scénario, des idées intéressantes sont apparues, notamment sur la perception de certaines scènes et l'importance de certains choix. Parfois aussi, cela a été dû à des contraintes extérieures, comme des acteurs non disponibles par exemple. Ainsi, la scène 17, qui se passe en forêt, ne devrait pas être perçue de la même façon suivant le chemin parcouru en amont bien qu'aucun cobaye ne l'ait confirmé à cette date. La même scène ! Et ça, pour moi, représente la quintessence du choix.

Malheureusement, ce projet est tellement entaché de problèmes qu'il en devient frustrant. Je passe outre les problèmes de matériel, ça arrive et on a pu se débrouiller. Mais les problèmes de communication, d'inattention – ou c'est aussi de la non-implication ? – et surtout de *travail*, ça, ça ne passe pas.

Ce groupe a eu, tout au long du semestre, un énorme problème de communication. Des choses avaient beau être dites, écrites sur Mattermost, écrites dans le Twine, sur le cloud, rien n'y faisait. Pourtant, il y a eu communication, et déploiement d'outils pour nous aider. Certaines choses étaient oubliées ou jamais lues. Il y avait toujours quelqu'un pour poser une question sur un sujet auquel on avait déjà répondu, sans raison, et assez souvent quelqu'un d'autre pour fournir une réponse différente, impliquant un certain nombre de modifications – scénario et personnages entre autres. Donc des pertes de temps inutiles.

Mais surtout, j'ai fourni un travail disproportionné sur ce projet. J'avais prévenu, pourtant, de l'importance de l'écriture, des difficultés courantes, des attentes du spectateur, des besoins des acteurs, des contraintes techniques. Mais on ne m'a pas écouté – tiens, qu'est-ce que je disais avant. Les problèmes se sont réalisés. Je ne suis pas le seul dans ce cas, bien sûr ; à deux, nous avons réalisé bien plus de 50 % du projet ! Nous avons convenu de la fenêtre idéale pour tourner. Mais... personne.

L'inaction, l'inattention et la non-implication qui ont marqué ce projet ont aussi conduit à un scénario qui a pris des mois à être établi – et je ne compte pas les réécritures pour pallier les disponibilités des acteurs, ça, ça arrive –, alors que ce scénario était faisable en un seul mois, et un délai fatal pour la recherche d'acteurs et la réalisation. Inutile de préciser que cela s'est fortement ressenti sur le tournage.

D'où ce que je disais au début. Ce projet m'a apporté une ouverture bienvenue sur un univers magique et de l'expérience, il m'a permis de mettre en pratique certaines compétences et connaissances, mais j'en tire bien trop de frustration pour toutes ces choses évitables sans lesquelles il se serait bien déroulé.

Abdel

Ceci est une sorte de retour d'expérience pour les futurs étudiants amenés à réaliser un film interactif. Je m'en suis rendu compte au fur et à mesure que je me relisais. J'ai sûrement oublié des détails importants.

Pour ma part, ce fut un projet très intéressant malgré la tonne de problèmes et d'imprévus. L'expérience de mener un projet, de faire des compromis, d'innover sur le tas et de discuter sur des aspects importants et cruciaux.

Premièrement, pour parler du projet en lui-même, si vous voyez mon dernier commentaire, l'interaction est réellement un sujet de discussion. Quelles formes et types d'interactions intégrées pour avoir le côté "interactif" du film ; cette sorte d'immersion nouvelle qu'apporte cette manière de jouer une histoire. Est-ce que le fait, comme dans Bandersnatch, de choisir entre cette boîte de céréales ou une autre est vraiment 'interactif' ? J'aime parler d'interaction utile et d'interaction passive. Avions-nous besoin d'interactions passives ? Ou d'interactions utiles/actives ayant réellement un impact sur le déroulé des événements. Nous avons fait le choix au départ d'avoir les deux, mais lors du tournage l'on s'est rendu compte avec Arthur que c'était incohérent avec l'histoire que nous voulions raconter. Sinon pour le fond du projet, Arthur a raison lorsqu'il présente le film comme projet complet. Ceci me permet de passer à la suite.

Deuxièmement, concernant le film en lui-même, comme sus-exprimé, un film est un projet complet. Il y a plein d'étapes à suivre et de compétences à avoir pour pouvoir réaliser un film. Nous en avons appris une pléthore sur le tas, lors du tournage. Même si nous étions bien préparés. L'adrénaline lors des tournages, lorsqu'un acteur dit devoir partir à 13 h alors qu'ayant des scènes en commun avec un autre arrivant à 13 h 10. L'innovation et les idées qui en ressortent sont tout juste incroyables lorsque j'y repense. Ce n'est pas tout, parmi cela, il y a aussi la tristesse de ne pas réaliser un plan ou une scène, car les acteurs n'ont pas des disponibilités communes ou tout juste car un acteur annule au dernier moment. Les tournages étaient réellement pleins de rebondissements. Et qui dit rebondissements, dit modifications du script et parfois du scénario lui-même. Pour dire que la maîtrise du scénario et de la réalisation est nécessaire. Avant chaque tournage, il fallait être d'accord sur ces deux aspects. Sinon, ça générerait des incompréhensions et une perte de temps colossale. Je ne pourrais pas finir sans parler des problèmes de matériels qui peuvent surgir. Il faut être paré à tout, toujours s'assurer d'avoir le minimum syndical.

Troisièmement, concernant le groupe. C'est le nerf de la guerre pour ma part. Seul, tu ne peux pas faire un film. Je m'en suis rendu compte. Mis à part le fait qu'une personne ne peut gérer son et vidéo, je me suis rendu compte que niveau scénario scripté, je n'étais pas si bon que ça. C'est aussi ça, un groupe, chacun vient avec des compétences précises ou juste une grande envie d'apprendre. Il faut savoir reconnaître ses mauvaises idées, même si étant un projet créatif, l'on a envie de faire des choses disproportionnées et "originales". Parfois, il faut reconnaître que l'on est débutant et aller s'informer. C'est ce que j'ai fait. N'ayant jamais fait de film auparavant, qui plus est de film interactif, il a fallu que je regarde une tonne de vidéo sur le sujet, sur le maniement du matériel et que je sois attentif en cours (Très important car par exemple, un film pouvant avoir du texte, des images, de la vidéos et du son ; il faut mélanger harmonieusement les symboles, les icônes et les indices pour que ce soit agréable à regarder). Trêve de bavardage ! Je reviens au sujet principal du paragraphe. La non-implication, la non-disponibilité, le manque de communication et le travail tardif de certains membres du groupe se sont fait ressentir et nous ont sérieusement posé problème. Nous avons failli faire une histoire interactive à la place ne pensant pas avoir un rendu viable le jour-J. Mais nous n'avons pas abandonné. Il aurait peut-être fallu se séparer en sous-groupe plus tôt dans le déroulement du projet pour pouvoir avancer sereinement. Cela aurait été mieux à mon humble avis. Nous nous retrouvions ralenti par tout cela.

Pour finir, ce projet était plein de rebondissements et était challengeant à mettre sur pieds. À l'instant où j'écris ce paragraphe, nous songeons à projeter le film en amphi. C'est beau, n'est-ce pas ? Vous saurez si on l'a finalement fait. De ce projet, j'en ressors avec des compétences en cadrage, écriture de scénario, scriptage, réalisation, gestion de projet, gestion de crises et mise en place de compromis. Le mot de la fin est le suivant : "pour avoir un bon film, tout le monde doit s'informer [la spécialité est bonne, mais pour un projet étudiant, être informé à minima sur un sujet (cadrage, montage, écriture, réal) évite des mois de discussions inutiles] et s'impliquer" ça paraît anodin, mais prêtez y attention.

ANNEXES

- Personnages -

JADE

Nom : Jade Perez Martin

Âge : 20 ans

Description :

La victime.

Jade est de nationalité française et espagnole.

Bilingue.

Elle étudie en France depuis peu, à l'UTC, en génie biologique.

Studieuse, à tendance bordélique, elle est généralement appréciée

et réussit bien son cursus à l'université.

L'ENQUÊTEUR

Nom : Paul Marchais

Âge : Indéterminé, suffisant pour être enquêteur

Description :

Le personnage "jouable".

Neutre au possible, pour faciliter l'assimilation du joueur.

LA COLLÈGUE

Nom : Julie Aubat

Âge : indéterminé

Description :

La collègue de l'enquêteur.

S'entend très bien avec lui.

Personnage pensé pour un rôle de soutien, néanmoins égal à l'enquêteur.

A une certaine présence.

Avenante et prévenante.

LE SUPÉRIEUR

Nom : Philippe Poirier

Âge : Relativement âgé

Description :

Un supérieur hiérarchique de l'enquêteur.

Lui fournit le dossier de l'enquête

VINCENT

Nom : Vincent Moulin

Âge : Environ 20 ans

Description :

Le petit ami actuel de Jade.

Français, il étudie à l'UTC.

LA MÈRE

Nom : Hélène Martin

Âge : La cinquantaine

Description :

La mère de Jade.

Née en France, elle vit en Espagne avec son mari.

De nature émotive, attentionnée envers sa fille mais un peu trop protectrice.

Elle s'est disputée avec Jade lorsque celle-ci a annoncé à ses parents qu'elle voulait étudier en France.

Aimable et gentille.

Un peu trop conservatrice.

LE PÈRE

Nom : Marciano Perez Aguilar

Âge : La cinquantaine

Description :

Le père de Jade.

Espagnol, il ne parle pas français.

LA COLOC

Nom : Marie Jacquet

Âge : La vingtaine

Description :

Une colocataire de l'appartement de Jade.

Aimable et avenante.

Tendance facile au sarcasme.

Vit mal le fait que Jade ait provoqué sa rupture avec Vincent mais en veut surtout à Vincent.

EMILIO

Nom : Emilio Rodriguez Amaya

Âge : La vingtaine

Description :

L'ex petit ami de Jade.

Espagnol, il habite dans le même village que la famille de Jade en Espagne.

Ils se sont connus très tôt. Jade a rompu avec lui avant de partir en France.

Très possessif en amour.

Emilio travaille.

Franc, un peu tendu.

LE COUSIN D'EMILIO

Nom : Antonio Rodriguez Amaya

Âge : Indéterminé

Description :

Le cousin d'Emilio.

Doctorant dans une université française à Lyon.

Parle bien français.

Posé, un peu naïf.

Aime beaucoup son domaine d'étude, et ne se fait pas prier pour en parler.

LE VOYAGEUR

Nom : Gaëtan Larivière

Âge : Indéterminé

Description :

Voyageur du TGV pour Lyon, voisin de la place réservée par Jade.

Un adulte actif.

ÉTUDIANT (E)

Description :

Un(e) étudiant(e) que l'on aperçoit à la porte de la résidence de Jade.

ANIMATEUR

Description :

Un animateur de radio.

INVITÉ

Nom : Marcus Técés

Description :

Invité à la radio.

- Scénario -

DESAPARECIDA

Policier, enquête

Arthur Maes, Abdel Youmo, Clara Inghels, Julien
Lambert

arthur.maes@etu.utc.fr

2022

SC1. INTRODUCTION. COMISSARIAT DE COMPIÈGNE - MATIN
L'ENQUÊTEUR, LA COLLÈGUE, LE SUPÉRIEUR

Préciser la date! -> 7 juin

SC2. FAMILLE. BUREAU DE L'ENQUÊTEUR - JOUR
L'ENQUÊTEUR

Ouverture du lien vers Facebook, onglet «famille». On voit une icône par membre de la famille, plus d'autres personnes (Vincent, Emilio, la coloc). 6 contacts max.

En cliquant sur un profil, on passe à la scène suivante.

Choix:

- interroger le père
- interroger la mère

SC3. APPEL DU PÈRE. BUREAU DE L'ENQUÊTEUR - JOUR
L'ENQUÊTEUR, LE PÈRE

Appel du père de Jade. Il est au travail. Espagnol, il ne parle pas français.

LE PÈRE

¿Si?

L'ENQUÊTEUR

Bonjour monsieur, Paul Marchais, enquêteur de police. Puis-je vous poser...

LE PÈRE

(L'interrompt)

Hum... I... Sorry, no hablo frances.

Fin de l'appel.

L'enquêteur appelle la mère.

SC4. APPEL DE LA MÈRE. BUREAU DE L'ENQUÊTEUR - JOUR
L'ENQUÊTEUR, LA MÈRE

Appelle de la mère de Jade, en Espagne.

L'ENQUÊTEUR

Bonjour, je suis Paul Marchais,
enquêteur pour la police française.
Est-ce que je peux vous poser des
questions sur votre fille?

LA MÈRE

(Surprise)

Oui... bien sûr! Mais... Il lui est
arrivé quelque chose?

L'ENQUÊTEUR

(Hésitant)

Elle est... portée disparue, madame.
Une enquête est en cours...

LA MÈRE

(Estomaquée)

Disparue? Oh, ma fille, ma pauvre
fille...

L'ENQUÊTEUR

(D'une voix qui se veut
rassurante)

Madame...

LA MÈRE

Je le lui avait dit, pourtant! De
ne pas aller en France! De rester
près de nous... Mais elle n'a rien
voulu entendre.

L'ENQUÊTEUR

Euh... Vous, aviez une relation
conflictuelle avec Jade?

LA MÈRE

Oh, non, pas particulièrement. Mais
quand elle a voulu étudier en
France... Mon mari et moi n'avons pas
compris pourquoi. Le ton est monté,
c'est vrai... Mais c'est tout.

L'ENQUÊTEUR

Est-ce que vous avez maintenu le contact?

LA MÈRE

Bien sûr! Elle nous envoyait régulièrement des messages. Mais les derniers étaient... Un peu étranges, à vrai dire.

Choix:

- accéder aux messages
- demander plus d'informations

SC5. CONSULTATION DES MESSAGES. BUREAU DE L'ENQUÊTEUR - JOUR
L'ENQUÊTEUR, LA MÈRE

Suite de l'appel avec la mère.

L'ENQUÊTEUR

Vous pouvez m'envoyer ces messages? Ça pourrait nous être utile.

LA MÈRE

Oui, oui, je vous les enverrai.

L'ENQUÊTEUR

Parfait. Je n'ai pas d'autres questions, je pourrai vous recontacter si besoin?

LA MÈRE

Bien sûr!
(Suppliante)
S'il vous plaît... Retrouvez ma fille.

Fin de l'appel.

On voit une notification de message. On ouvre la copie d'écran des messages de Jade.

JADE

(Message)

Salut maman,
J'ai besoin de souffler.
J'arrête les études pour un moment,
et je pars à Lyon quelques semaines
avec mon nouveau copain.

L'ENQUÊTEUR

Hum... Bizarre... Je ferai sans doute
mieux de me renseigner sur place.

SC6. RELEVÉS DE COMPTES. BUREAU DE L'ENQUÊTEUR - JOUR
L'ENQUÊTEUR, LA MÈRE

Suite de l'appel avec la mère.

L'ENQUÊTEUR

Est-ce que d'autres choses vous ont
parues anormales? Dans ses
transactions peut-être?

LA MÈRE

Euh, je ne crois pas, c'est mon
mari qui regarde. Mais je peux vous
en envoyer une copie si vous
voulez.

L'ENQUÊTEUR

Oui, s'il vous plaît. Ça pourrait
nous aider.
Je n'ai pas plus de questions, je
pourrai vous recontacter si besoin?

LA MÈRE

Bien sûr!
(Suppliante)
S'il vous plaît... Retrouvez ma fille.

Fin de l'appel.

On voit une notification de message correspondant aux relevés
de compte. On les ouvre, et surligne une ligne relative à un
voyage en train vers Lyon.

SC7. TRANSITION VERS LE VOYAGEUR. PARC - JOUR
L'ENQUÊTEUR, LA COLLÈGUE

L'enquêteur est assis sur un banc, dans un parc. Il parcourt les messages sur son téléphone.

L'ENQUÊTEUR

(Il y a X heures)

Tu pourrais te renseigner sur la ligne que j'ai entouré, dans le relevé de comptes?

LA COLLÈGUE

(Il y a X heures)

Oui, bien sûr!

LA COLLÈGUE

(Il y a cinq minutes)

Je viens de finir, tu es où?

L'ENQUÊTEUR

(Il y a trois minutes)

Sur un banc, à côté de l'église.

LA COLLÈGUE

(À l'instant)

OK, j'arrive!

La collègue arrive avec le résultat de ses recherches.

LA COLLÈGUE

(Agitant un papier)

Ça y est!

La collègue s'assoit à côté de l'enquêteur.

LA COLLÈGUE

Je n'ai pas trouvé grand chose sur Jade, mais d'après son billet, elle était placée ici dans le train. Le numéro, là, c'est celui de son voisin. Tu devrais l'appeler pour voir.

L'ENQUÊTEUR

(Prend la feuille)

Merci, je fais ça tout de suite.

SC8. TÉMOIGNAGE DU VOYAGEUR. BUREAU DE L'ENQUÊTEUR - JOUR
L'ENQUÊTEUR, LE VOYAGEUR, LA COLLÈGUE

L'enquêteur appelle le voyageur qui était assis à côté de la place de Jade.

LE VOYAGEUR

Allô?

L'ENQUÊTEUR

Bonjour, monsieur Larivière? Je suis enquêteur de police. Vous permettez que je vous pose quelques questions?

LE VOYAGEUR

(Un peu surpris)

Euh, oui, bien sûr! Enfin, je ne vois pas pourquoi on s'intéresse à moi, mais si ça peut aider...

L'ENQUÊTEUR

(Amenant)

Rassurez-vous, je n'enquête pas sur vous, mais sur une disparition. Celle de la personne qui était assise à côté de vous dans le TGV pour Lyon, du 24 mai à 10h. Vous vous en souvenez?

LE VOYAGEUR

Le 24? Hum...

(Réfléchit un instant)

Oui, je m'en souviens. J'étais en déplacement pour le travail. Mais il n'y avait personne à côté de moi ce jour là.

L'ENQUÊTEUR

Vous en êtes sûr?

LE VOYAGEUR

(Affirmatif)

Ah, certain.

L'ENQUÊTEUR

(Après une pause)

Et vous n'avez pas vu une jeune
femme blonde, d'origine espagnol?
Pas très grande?

LE VOYAGEUR

Non... Enfin, je ne fais pas
forcément très attention. Mais ça
ne me dit rien.

L'ENQUÊTEUR

(Laisse échapper un
soupir)

Bon, très bien. Je vous remercie de
votre coopération. Bonne journée.

À côté de l'enquêteur, la collègue a entendu la conversation.

LA COLLÈGUE

Chou blanc?

L'ENQUÊTEUR

Elle n'était même pas dans le
train. On ne la retrouvera pas
comme ça.

LA COLLÈGUE

Tu es allé voir chez elle? Tu
trouveras sûrement quelque chose.

SC9. RÉSIDENCE DE JADE. RÉSIDENCE - JOUR.

L'ENQUÊTEUR, ÉTUDIANT(E) 1, ÉTUDIANT(E) 2

L'enquêteur se rend au domicile de Jade à Compiègne.

Sur le pas de la porte, deux étudiant(e)s sortent, et
discutent de la disparition de Jade.

ÉTUDIANT(E) 1

Tu as entendu l'histoire de
l'étudiante qui a disparue? 'Y en a
qui pensent que son petit ami
l'aurait tuée.

ÉTUDIANT(E) 2

Tu m'étonnes! On les entendait
s'engueuler jusqu'au deuxième!

ÉTUDIANT(E) 1

Sérieux? [...]

L'enquêteur les dépasse et franchit la porte.

Arrivé devant la porte de l'appartement, il frappe.

SC10. ENTRETIEN AVEC LA COLOCATAIRE. APPARTEMENT DE JADE - JOUR
L'ENQUÊTEUR, LA COLOC

La colocataire de Jade ouvre la porte:

LA COLOC

Bonjour?

L'ENQUÊTEUR

Bonjour, Paul Marchais, j'enquête
sur la disparition de Jade Perez.
Vous êtes sa colocataire?

LA COLOC

Oui, oui... Allez-y, rentrez.

L'ENQUÊTEUR

Merci.

L'enquêteur entre dans l'appartement.

L'ENQUÊTEUR

Comment vous vous appelez?

LA COLOC

Marie. Marie Jacquet. Vous savez ce
qui est arrivé à Jade?

L'ENQUÊTEUR

Malheureusement non. Je viens de
recevoir l'enquête.
Je peux vous poser quelques
questions vis-à-vis de Jade?

LA COLOC

Oui, bien sûr.

(Sort une bouteille duLa
coloc frigo et se sert à
boire)

Vous voulez quelque chose?

L'ENQUÊTEUR

(S'asseoit)

Ça ira, merci.

La coloc referme le frigo.

L'ENQUÊTEUR

Vous connaissez Jade depuis
longtemps?

LA COLOC

Non, pas tant que ça. Je ne la
connais que depuis qu'elle a
emménagé ici.

L'ENQUÊTEUR

Et quand l'avez-vous vu pour la
dernière fois?

LA COLOC

Il y a... Deux semaines, je crois? Je
ne suis pas sûr, elle n'était pas
très présente.

L'ENQUÊTEUR

Comment ça? Ça se passait bien,
entre vous?

LA COLOC

(Raillieuse)

Honnêtement, c'est pas la reine du
rangement, hein!

Mais plutôt sérieuse. Elle bossait
pas mal. Quand elle n'était pas
fourrée avec Vincent...

L'ENQUÊTEUR

Qui est ce Vincent?

LA COLOC

(Se rend compte de son
erreur, n'aime pas aborder
le sujet)

Vincent? C'est...

(Soupir, détourne le
regard)

C'est mon ex.

L'ENQUÊTEUR

Ah. Ça... a dû vous poser des
problèmes, j'imagine?

LA COLOC

(Repose la bouteille dans
le frigo)

Oh, elle ne le savait même pas. Je
lui en veut, c'est vrai.

(Pensive)

Mais je veux surtout retrouver mon
Vincent...

Au même moment, la porte s'ouvre, et se referme aussitôt en
claquant. L'enquêteur et la colocataire le voit.

Choix:

- poursuivre la personne (Vincent)
- fouiller la chambre

SC11. FOUILLER LA CHAMBRE. CHAMBRE DE JADE - JOUR
L'ENQUÊTEUR, LA COLOC

L'ENQUÊTEUR

(Se tourne vers la coloc)

Je peux voir sa chambre?

LA COLOC

Bien sûr, c'est cette porte-là.

L'enquêteur ouvre la porte et pénètre dans la chambre de
Jade. Hors-champ, la coloc part en claquant la porte.
L'Pacific Rim ressort, et ne voit personne.

L'ENQUÊTEUR

Elle est parti?

(Se tourne vers la
chambre)

Bon.

La chambre est relativement bien rangé, quoique certains objets semblent manquants ou déplacés. Le lit est défait.

L'enquêteur se dirige vers le bureau, et trouve une photo de Jade au bras de Vincent. Plus loin se trouve un calendrier, avec les textes «Vincent <3» et, à la date de disparition présumée, «Rendez-vous avec Emilio» mis en évidence. L'enquêteur le prend avant de quitter l'appartement.

On entend alors un bruit de notification.

Choix:

- se renseigner sur Emilio
- voir la notification

SC12. VINCENT. RÉSIDENCE - JOUR
L'ENQUÊTEUR, VINCENT, LA COLOC

L'enquêteur sort de rapidement de l'appartement, et aperçoit Vincent qui remonte les escaliers.

L'ENQUÊTEUR

(L'interpelle)

C'est vous qui venez d'ouvrir la
porte?

VINCENT

(Surpris)

Euh, non, je... enfin...

L'ENQUÊTEUR

Vous êtes?

VINCENT

Je m'appelle Vincent...

L'ENQUÊTEUR

Vincent? Vous êtes le petit ami de
Jade?

VINCENT

Oui...

L'ENQUÊTEUR

Je suis Paul Marchais, j'enquête sur sa disparition. J'aimerais vous poser quelques questions.

Vincent marque une hésitation, puis descend timidement de quelques marches.

L'ENQUÊTEUR

Quand l'avez-vous vue, pour la dernière fois?

VINCENT

Il y a deux semaines...

L'ENQUÊTEUR

Et vous avez eu des nouvelles?

VINCENT

Non.

L'ENQUÊTEUR

(Un peu surprise de la réponse)

Et... Les choses se passaient bien, entre vous deux?

VINCENT

Euh... Oui, oui... Jade est la seule fille qui est venue vers moi.

(Commence à remonter)

Mais je suis désolé, je dois y aller...

L'ENQUÊTEUR

(Insiste)

Est-ce qu'elle vous a dit quelque chose? Où elle allait?

VINCENT

Non, rien! Je dois y aller...

Vincent commenc à remonter.

LA COLOC
 (Déboule depuis la coloc)
 Vincent! Attends!

Vincent remonte. La coloc passe devant l'enquêteur et le poursuit.

LA COLOC
 (Crie)
 Vincent!

L'ENQUÊTEUR
 (Soupire, contrarié)
 Bon, j'imagine que je ferais mieux
 de les laisser...

On entend alors une notification.

SC13. CAMÉRAS DE SURVEILLANCE. RÉSIDENCE - JOUR
 L'ENQUÊTEUR, LA COLLÈGUE

On voit sur le téléphone la notification d'appel, qui provient de la collègue.

L'enquêteur la rappelle.

L'ENQUÊTEUR
 Allô? Tu as essayé de m'appeler?

LA COLLÈGUE
 Oui, tu as vu mon message?

L'ENQUÊTEUR
 Euh, non.

LA COLLÈGUE
 (Se moque gentiment)
 Ah, quand est-ce que tu les écouteras?
 (Reprend son sérieux)
 Bon, écoute, il y a des caméras de surveillance devant la résidence, tu as vu? J'ai obtenu les vidéos qui doivent dater de la disparition, il y a un passage qui m'a l'air intéressant.
 (A SUIVRE)

LA COLLÈGUE (SUITE)

Je voudrais que tu me dises ce que tu en penses.

L'enquêteur regarde la vidéo.

L'enquêteur rappelle son collègue:

L'ENQUÊTEUR

Julie? J'ai regardé la vidéo. On dirais Jade, non?

LA COLLÈGUE

Ah, tu le penses aussi?

L'ENQUÊTEUR

Tu en sais plus sur cette voiture?

LA COLLÈGUE

Oui, j'ai eu le temps de mener ma petite enquête. Elle a été louée à un certain Emilio. Il l'a ramenée couverte de boue, le loueur était furax!

Choix:

- l'interroger sur Emilio
- demander le parcours de la voiture

SC14. VIDÉOSURVEILLANCE. RÉSIDENCE - NUIT
JADE, EMILIO

Les images de la vidéosurveillance.

Malgré la qualité d'image, on distingue Jade sortir avec un individu (Emilio).

CUT:

Les deux reviennent.

CUT:

Quelqu'un (Emilio) sort seul, avec une capuche et un gros sac.

SC15. TRANSITION CAMÉRAS - BUREAU. RÉSIDENCE - JOUR
L'ENQUÊTEUR, LA COLLÈGUE

L'ENQUÊTEUR

Tu as des infos sur cet Emilio?

LE COLLÈGUE

Très peu, malheureusement. Il est du genre discret sur les réseaux, et il est espagnol. Tu sais ce que c'est, que de demander aux policiers étrangers!

L'ENQUÊTEUR

Oui, bon, qu'est-ce que tu as?

LA COLLÈGUE

Jade l'a en contact sur Facebook. Le gérant avait scanné son identité, je suis certain que c'est la même personne.

L'ENQUÊTEUR

D'accord. Tu as son contact?

LA COLLÈGUE

Ben, j'ai essayé de le contacter par Facebook, mais il n'a pas répondu. Et si tu contactais la mère de Jade? Elle en sait peut-être plus.

L'ENQUÊTEUR

OK, je rentre au bureau alors. Je serai là dans quinze minutes.

SC16. PARCOURS DE LA VOITURE. RÉSIDENCE - JOUR
L'ENQUÊTEUR, LA COLLÈGUE

L'ENQUÊTEUR

De la boue? Tu sais où il s'est rendu?

LA COLLÈGUE

Oui! En forêt de Compiègne. Assez loin des routes, je dois dire.

L'ENQUÊTEUR
 (S'inquiète)
 Mince... Tu peux réunir une équipe de
 recherche assez vite?

LA COLLÈGUE
 Oui... mais je n'aurai peut-être pas
 beaucoup de monde.

L'ENQUÊTEUR
 Ça ne fait rien, il est peut-être
 trop tard!

LA COLLÈGUE
 Espérons... Rendez-vous à 18h en
 forêt, je t'enverrai le lieu.

SC17. FORÊT. FORÊT DE COMPIÈGNE - NUIT
 L'ENQUÊTEUR, LA COLLÈGUE, VINCENT

Une équipe de recherche a fouillé la forêt de Compiègne, sans succès.

Il se fait tard, le soleil est couché. L'enquêteur se dirige seul vers le lieux de rendez-vous, l'air abattu. Distrait.

Soudain, il entend une branche craquer et quelqu'un apparaît dans son champ de vision. Il s'agit de Vincent. Il est visiblement surpris, range («cache») quelque chose dans une poche arrière et détale.

L'ENQUÊTEUR
 (Surpris, plus à lui-même)
 Vincent?

L'enquêteur le poursuit.

L'ENQUÊTEUR
 (Le hêle)
 Eh!

L'enquêteur commence à le perdre de vue.

L'ENQUÊTEUR
 (Hurle)
 Arrêtez-vous!

Au même moment, il manque de percuter sa collègue, qui arrive d'un autre chemin. Elle n'a pas vu Vincent s'enfuir.

LA COLLÈGUE

Paul? Qu'est-ce qui se passe?

L'ENQUÊTEUR

Là-bas...

(Il se rend compte que
Vincent est déjà loin.)

Ah, merde, c'était Vincent!

LA COLLÈGUE

(Incrédule)

Vincent? Là, maintenant?

L'ENQUÊTEUR

(Dépassée par la
situation)

Oui... Il avait l'air... bizarre, en plus. C'est pas vrai... Déjà que je n'ai rien trouvé. Ça été mieux de ton côté?

LA COLLÈGUE

Non, rien. Et les autres non plus. Viens, ils nous attendent.

Il tente d'imprimer un mouvement, mais l'enquêteur ne le suit pas. Il a un geste de colère.

L'ENQUÊTEUR

Oh, mais c'est pas vrai!

LA COLLÈGUE

(S'est retourné, lui prend
l'épaule)

Écoute, c'est pas fini. On y arrivera. Tu as encore une piste, non? Je vais te raccompagner chez toi, demain on s'y remet et on résoud cette affaire.

Les deux s'éloignent du lieu de rendez-vous, vers l'orée de la forêt. L'enquêteur à l'air abattue, la collègue est fatiguée mais tente de le reconforter.

SC18. SUR EMILIO. BUREAU DE L'ENQUÊTEUR - JOUR
L'ENQUÊTEUR, LA MÈRE

De retour au bureau, l'enquêteur appelle la mère de Jade à propos d'Emilio.

L'ENQUÊTEUR

Bonjour, c'est moi, Paul Marchais.
Est-ce que vous connaissez un
certain Emilio Rodriguez?

LA MÈRE

Oui, bien sûr, c'est le petit ami
de ma fille. Emilio Rodriguez
Amaya...

L'ENQUÊTEUR

(Alerte, l'interrompt)
«Est»? Vous... savez qu'ils ont
rompus?

LA MÈRE

(Insouciant)
Oui mais vous savez, l'amour, ça
va, ça vient... Emilio est un garçon
charmant. Je suis sûr qu'elle
retournera vers lui.

L'ENQUÊTEUR

Et comment a-t-il réagi? Quand elle
a rompu, je veux dire.

LA MÈRE

Oh, il n'a pas l'air de l'avoir mal
pris. En tout cas il est resté très
calme.

L'ENQUÊTEUR

D'accord. Vous pouvez m'en dire plus
sur lui?

LA MÈRE

C'est un jeune homme admirable!
Très attentionné envers ma fille,
et il travaille. Quel courage, à son
âge!

L'ENQUÊTEUR

Mais encore?

LA MÈRE

Oh, pas grand chose. Mais pourquoi vous intéressez-vous à lui?

L'ENQUÊTEUR

Eh bien, d'après nous, il pourrait être la dernière personne à avoir vue Jade, alors...

LA MÈRE

(Surprise)

Emilio? Je ne suis pas au courant qu'il ait été la voir... Il me l'aurait dit, j'en suis sûr!

L'ENQUÊTEUR

Ça je n'en sais rien, mais c'est une piste. Vous savez comment je pourrais le contacter?

LA MÈRE

Bien sûr! J'ai son numéro, je vous l'envoie.

(Plus triste)

Si ça peut vous aider à ramener ma fille...

L'ENQUÊTEUR

(Reçoit le contact)

Oui, ça nous aidera. Je vous tiendrai au courant.

LA MÈRE

Merci, inspecteur. Au revoir.

SC19. SUR EMILIO 2. BUREAU DE L'ENQUÊTEUR - JOUR
L'ENQUÊTEUR, LA MÈRE

De retour au bureau, l'enquêteur appelle la mère de Jade à propos d'Emilio.

L'ENQUÊTEUR

Bonjour, Paul Marchais, enquêteur
de police. Vous êtes bien Hélène
Martin, la mère de Jade?

LA MÈRE

C'est moi, oui. Je peux vous aider?

L'ENQUÊTEUR

Oui, est-ce que vous connaissez un
certain Emilio Rodriguez?

LA MÈRE

(Surprise)

Rodriguez? Emilio Rodriguez Amaya?
Oui, c'est le fils du voisin.

L'ENQUÊTEUR

Qu'est-ce que vous pouvez me dire
sur lui?

LA MÈRE

(Méfiante)

Eh bien... C'est un garçon charmant,
travailleur. Mais puis-je savoir
pourquoi vous vous intéressez à
lui?

L'enquêteur marque une pause.

L'ENQUÊTEUR

(Prudent)

C'est que... C'est un élément clé
d'une enquête en cours... Concernant
votre fille.

LA MÈRE

(Inquiète)

Ma fille? Que lui est-il arrivée?

L'ENQUÊTEUR

(Ne peut plus reculer)

Elle est portée disparue.
Probablement depuis deux semaines.

LA MÈRE

(Estomaquée)

Disparue? Oh, ma fille, ma pauvre
fille...

L'ENQUÊTEUR

(D'une voix qui se veut
rassurante)

Madame...

LA MÈRE

Je le lui avait dit, pourtant! De
ne pas aller en France! De rester
près de nous... Mais elle n'a rien
voulu entendre.

L'ENQUÊTEUR

Euh... Vous, aviez une relation
conflictuelle avec Jade?

LA MÈRE

Oh, non, pas particulièrement. Mais
quand elle a voulu étudier en
France... Mon mari et moi n'avons pas
compris pourquoi. Le ton est monté,
c'est vrai... Mais c'est tout.

L'ENQUÊTEUR

Et cet Emilio? Il était proche
d'elle il me semble.

LA MÈRE

Très proche. Il était vraiment très
attentionné envers Jade. Oh, il ne
faut pas qu'il entende ça... Le
pauvre garçon...

L'ENQUÊTEUR

Je ne vais pas avoir le choix.
C'est peut-être la dernière
personne à avoir vue Jade.

LA MÈRE

Emilio? Il n'est pas allé la voir,
pourtant. Il me l'aurait dit...

L'ENQUÊTEUR

(Patient)

Le seul moyen de le savoir, c'est de le contacter. Vous avez son numéro?

LA MÈRE

Oui, si ça peut vous aider, je vous l'envoie. S'il vous plaît inspecteur... Retrouvez ma fille.

SC20. EMILIO. BUREAU DE L'ENQUÊTEUR - JOUR
L'ENQUÊTEUR, EMILIO

Ayant reçu le contact d'Emilio, l'enquêteur l'appelle. On entend un bruit de fond, comme celui d'un bar.

EMILIO

¿Si?

L'ENQUÊTEUR

Bonjour, Emilio Rodriguez? Paul Marchais, police française. Vous avez un moment à m'accorder?

EMILIO

Si, c'est à quel sujet?

L'ENQUÊTEUR

C'est à propos de Jade Perez.

EMILIO

(Étonné)

Jade? Qu'est-ce qu'il lui est arrivé?

L'ENQUÊTEUR

Elle est portée disparue...

EMILIO

(Marque une pose, semble choqué)

Jade? C'est une blague?

L'ENQUÊTEUR

Malheureusement non, je suis désolé.

EMILIO
(Jure en espagnol)

On entend Emilio s'éloigner. Il reprend la conversation.

EMILIO
Comment ça se fait? Quand c'est
arrivé?

L'ENQUÊTEUR
Il y a environ deux semaines.
Malheureusement, je ne peux pas en
dire plus.

EMILIO
(Semble surpris, en
réalité inquiet)
Deux semaines?

L'ENQUÊTEUR
C'est cela. Vous la connaissiez
bien?

EMILIO
Si je la connais? C'est ma petite
amie! Si je la perds... Je perds
tout!

L'ENQUÊTEUR
C'est pour ça que vous êtes
retourné la voir?

EMILIO
(Hésite)
Oui... Qui vous a dit ça?

L'ENQUÊTEUR
C'était... Dans les papiers de Jade.

EMILIO
(Énervé)
Vous les avez fouillé?

L'ENQUÊTEUR

(Ferme)

Oui, c'est la procédure. Écoutez, vous êtes peut-être la dernière personne à l'avoir vue. De quoi vous souvenez-vous?

EMILIO

(Soupir)

Ç'a été un peu précipité. Je cherchait un travail en France, et elle m'a dit que je lui manquait. Alors on s'est vu.

L'ENQUÊTEUR

Et? Que s'est-il passé?

EMILIO

Rien de particulier. Je l'ai invitée au restaurant, et puis je suis retourné à l'hôtel. Je devais rentrer le lendemain. Je ne peux pas quitter le boulot trop longtemps.

L'ENQUÊTEUR

Et il n'y a rien qui ne vous ait paru étrange?

EMILIO

(Hausse légèrement le ton)

Non, rien! Elle s'est démené pour étudier en France, et ça se passait très bien.

L'ENQUÊTEUR

Hm. Et comment étiez-vous venu?

EMILIO

J'ai loué une voiture. C'est plus simple pour les entretiens.

L'ENQUÊTEUR

Et que cherchiez-vous comme travail?

EMILIO

(Évasif)

La même chose qu'ici. Mais j'ai rien trouvé.

L'ENQUÊTEUR

(Souffle légèrement)

D'accord, merci. C'est tout ce que j'avais à vous demander. Je vais continuer à enquêter, je vous tiendrai au courant. De votre côté, vous accepteriez de répondre à d'autres questions, si besoin ?

EMILIO

¡Seguro! Bien sûr ! Si je peux, je vous aiderai.

SC21. SE RENSEIGNER SUR EMILIO. BUREAU DE L'ENQUÊTEUR - JOUR
L'ENQUÊTEUR, LA COLLÈGUE

Dans le bureau, l'enquêteur se tourne vers sa collègue.

L'ENQUÊTEUR

De ton côté, tu as trouvé quelque chose sur Emilio?

LA COLLÈGUE

Oui, il a un cousin. À Lyon.

L'ENQUÊTEUR

À Lyon? Et qu'est-ce qu'il y fait?

LA COLLÈGUE

Étudiant en médecine je crois. Tiens, je t'ai trouvé son numéro. Il est prêt à faire une visio dans cinq minutes.

L'ENQUÊTEUR

(En récupérant le papier)

Quelle efficacité!

LA COLLÈGUE

(Faussement fière)

Pas mal, hein?

L'enquêteur retourne s'asseoir et se prépare à l'appel.

SC22. COUSIN D'EMILIO. BUREAU DE L'ENQUÊTEUR - JOUR
L'ENQUÊTEUR, LE COUSIN D'EMILIO

LE COUSIN D'EMILIO

Bonjour!

L'ENQUÊTEUR

Bonjour! Vous êtes Antonio, le
cousin d'Emilio?

LE COUSIN D'EMILIO

C'est moi, oui. Vous aviez des
question sur lui?

L'ENQUÊTEUR

Oui, quand est-ce que vous l'avez
vu pour la dernière fois?

LE COUSIN D'EMILIO

Il y a... quinze jours, environ? Mais
il me téléphone régulièrement.

L'ENQUÊTEUR

Vous êtes proches, tous les deux?

LE COUSIN D'EMILIO

(Honnêtement)

Oh, une famille normal, je dirais.
Ces derniers temps, il s'est
beaucoup intéressé à mes études,
dernièrement, il m'a beaucoup
sollicité.

(En riant)

Mais mieux vaut tard que jamais,
n'est-ce pas?

L'ENQUÊTEUR

(Du même ton)

Oui, bien sûr!

(Plus sérieusement)

Et qu'est-ce qu'il vous a demandé?

LE COUSIN D'EMILIO

Si je me souviens bien, des choses de chirurgien: comment on opère, avec quels instruments, stopper une hémorragie... Ce qui fait tourner de l'œil la plupart des gens!

L'ENQUÊTEUR

D'accor... et vous saviez qu'il s'était rendu à Compiègne avant?

LE COUSIN D'EMILIO

Ah, oui, il me l'avait dit. Il y était allé voir sa petite amie, je crois.

L'ENQUÊTEUR

Oui, vous la connaissiez?

LE COUSIN D'EMILIO

Pas trop, à vrai dire. Je sais juste qu'ils s'aiment depuis des années, c'est tout.

L'ENQUÊTEUR

D'accord. Mesci d'avoir répondu à mes questions, Antonio. Au revoir

SC23. VERDICT. BUREAU DE L'ENQUÊTEUR - JOUR
L'ENQUÊTEUR, LE COLLÈGUE

L'enquêteur et sa collègue regardent les éléments de l'enquête sont au tableau.

SC24. FIN INDÉTERMINÉ.

SC25. FIN ERREUR. CAFÉ - JOUR
ANIMATEUR, INVITÉ, FIGURANTS

La mauvaise personne est condamnée. Les journalistes s'emparent de l'enquête.

Des étudiants sont réunis autour d'une station de radio.

ANIMATEUR

Bienvenue sur UTradio, la radio qui vous rapporte l'information en temps, en heure et en seconde! Je suis en direct avec Marcus Tessier, bonjour Marcus.

INVITÉ

Bonjour.

ANIMATEUR

Aujourd'hui, nous allons décortiquer la une d'Utnews: «Étudiante disparue, une grave erreur judiciaire vient entâcher l'affaire». Marcus, est-ce que vous pourriez nous résumer cette sordide affaire?

INVITÉ

Oui, eh bien, c'est un fait divers au départ, même si ça a rendu le public méfiant envers l'école. Mais surtout, une analyse approfondie du dossier révèle de nombreuses failles dans l'argumentaire judiciaire...

SC26. FIN EMILIO. SALLE D'INTERROGATOIRE - JOUR