

**"TACLES ET RACLETTE"**  
**script v1**  
**Par Alain VALLEJO**

## **Prologue**

Dans les soutes à fromages du S.S. Wanderer, Rapido et Razmo préparent l'inventaire hebdomadaire. Avec sérieux, Razmo taille des crayons et les range par taille et par couleur. De son côté, Rapido est tout content de montrer à Razmo qu'il peut battre son record et faire tenir 5 crayons en équilibre sur son doigt. Razmo le rappelle à l'ordre. "*Un inventaire, c'est du sérieux !*". Rapido reproche à Razmo de ne pas savoir s'amuser. A chaque fois qu'il fait quelque chose, c'est sérieusement. Soudain, Rapido reçoit sur la tête une boule de vieille mimolette (très dur) par le hublot ouvert. Rapido s'apprête à incendier les plaisantins, mais se tait en voyant, sur le quai, une équipe de castors, joueurs de cheese-ball. Bill, leur entraîneur à la mine sévère, ne s'excuse même pas et explique d'un ton tranchant à Rapido qu'ils font du "cargo-stop" pour se rendre au championnat du monde de cheese-ball. Grand fan de ce jeu, Rapido les accueille à bord avec plaisir. Ils pourront même s'entraîner dans les vastes soutes du navire. Razmo regarde Bill et ses joueurs monter à bord. Il n'aime pas ce "jeu stupide" mais ne voit aucun inconvénient à leur présence... à condition qu'ils ne perturbent pas l'inventaire.

## **Acte 1**

Dans une des soutes à fromages vides, des drapeaux montés sur des trépieds forment les limites du terrain de cheese-ball. Dans un coin du terrain, Bill est entouré de ses joueurs qui l'écoutent attentivement. Il leur explique leur emplacement dans le jeu à l'aide d'une petite ardoise qu'il tient à la main. Derrière les joueurs, Rapido tente désespérément de voir ce que fait Bill en sautant ou en escaladant le dos des joueurs. Mais n'y parvient pas ; les dos des joueurs formant un mur imprenable. Rapido se faufile alors entre les jambes des joueurs et arrive au premier rang où il s'installe, jambes croisées et tête entre les mains. Bill arrête un instant son explication, regarde Rapido. Puis il lève les yeux au ciel et continue de placer ses joueurs. Quand vient le tour du joueur n°13, il s'aperçoit qu'il n'est pas là. Bill en a assez de ses retards répétés. Rapido approuve. On entend les excuses du joueur n°13 qui vient vers eux en courant tout en finissant d'enfiler son maillot. D'un air agacé, Bill siffle le début de l'entraînement. Tous les joueurs prennent leur place tandis que Rapido se relève sous le regard sévère de Bill.

Sur le terrain il y a d'une part les lanceurs (dont le joueur n°13) et de l'autre, ceux qui frappent la balle avec leur queue plate. Pour frapper et recevoir la balle, les joueurs font des prouesses d'acrobatie. Mais Bill n'est jamais satisfait et n'arrête pas de crier après eux. En dehors du terrain, Rapido s'éclate en assistant à l'entraînement. Il crie des encouragements comme en plein match et fait des olas à lui tout seul. Bref, il joue les "pom pom boy". Les cris de Rapido font perdre la concentration des joueurs qui se mettent à rater des balles. Même Bill ne sait plus tout à fait ce qu'il dit lorsqu'il fait une recommandation à un joueur. Agacé, Bill annonce une pause et se dirige vers Rapido. Il lui explique avec fermeté que ce qu'il fait n'est pas nécessaire... vu que ce n'est qu'un entraînement ! Mais c'est plus fort que Rapido, il faut qu'il joue les supporter. Néanmoins, il promet d'essayer de se tenir tranquille. Pendant la pause, les joueurs se dispersent. Le joueur n°13 est très intéressé par l'architecture du navire et quitte la soute, le nez en l'air. Rapidement, il se perd dans les labyrinthiques coursives du navire.

De son côté, Razmo, concentré sur ce qu'il fait, place une grande pile de carnets sur la table et commence à les ranger par couleur. Soudain, la voix du joueur n°13 demandant son chemin se fait entendre. Razmo sursaute et fait tomber tous les carnets. Il était sûr que les joueurs allaient le déranger ! Tout en ramassant les carnets, Razmo indique une

direction en grommelant. Le joueur n°13 remercie Razmo et suit la direction indiquée.

Sur le terrain de jeu, tout le monde attend. Bill s'impatiente. Mais que fait le joueur n°13 ? Un joueur lui apprend qu'il a quitté la soute et qu'il ne tardera sûrement pas. Bill peste contre le joueur n°13 qui est toujours en retard. Rapido a alors une idée. Si ça peut rendre service, il peut remplacer le joueur absent le temps qu'il revienne. Le cheese-ball n'a plus de secrets pour lui et il en connaît toutes les techniques. Comme par exemple celle de la "balle molle" qui donna la victoire à une équipe dans le championnat du monde de 1975, ou encore celle de "la râpe planeuse" utilisée dès 1933, et puis encore celle de... "D'accord, d'accord !". Bill coupe sèchement la cascade verbale de Rapido pour lui dire qu'il accepte.

Habillé de pied en cap en joueur de cheese-ball, Rapido prend place en tant que receveur/lanceur dans le jeu. Mais il se prend un peu trop au sérieux et prend des poses étudiées tout en disant qu'il est prêt. Les autres joueurs le regardent, goguenards. Bill lève les yeux au ciel et siffle la reprise de la partie. Rapidement, une des balles du jeu va dans la direction de Rapido. Rapido la rattrape in extremis. Tout content de son exploit, il doit maintenant la lancer à un autre frappeur. Hélas, il envoie la balle trop loin, trop fort... trop n'importe comment ! Bill se plaque la main sur le visage tandis que Rapido s'excuse. Il a été surpris par le poids de la balle... Un des joueurs, compréhensif, tape l'épaule de Rapido.

De son côté, Razmo a fini de ramasser les carnets qui sont maintenant en tas sur la table. En voyant le monceau, Razmo est découragé et peste contre Rapido. Cette fois, il ne se tapera pas tout le boulot tout seul ! Décidé, il quitte la soute à fromage.

Sur le terrain d'entraînement, l'ambiance est électrique. Rapido est un joueur exécration et les joueurs n'arrivent pas à rattraper ses balles. En plus, il les envoie trop loin ce qui fait que les balles se perdent ! Si ça continue, ils ne pourront même plus jouer faute de balles ! Maintenant, plus aucun joueur ne se montre compréhensif envers Rapido et lorsqu'il manque une balle ou qu'il la lance trop loin, ils protestent. Bill arrête le jeu. Il est persuadé que n'importe quel imbécile peut le remplacer. Tiens, et pourquoi pas Razmo qui entre à ce moment sur le terrain ? En le voyant, Bill se dit qu'il ne sera sûrement pas pire. Autoritairement, enlève la casquette de la tête de Rapido et la met sur Razmo. Il a gagné le droit de remplacer Rapido sur le terrain. Razmo va protester mais Bill ne lui en laisse pas le temps et le pousse à sa place dans le jeu. Au moment où Bill siffle la reprise du match, Razmo fini par dire doucement qu'il ne veut pas jouer parce qu'il trouve ce jeu vraiment top idiot. Dans son coin, Rapido ricane : Razmo sera si mauvais que Bill le virera et le reprendra, lui, Rapido.

Razmo demande au joueur qui est à côté de lui ce qu'il doit faire. Le joueur lui dit qu'il devra lancer la balle dès qu'il la réceptionnera. Mais il doit éviter que les frappeurs n'interceptent sa balle. Razmo regarde la disposition des joueurs sur le terrain et se met à réfléchir. Lorsque une des balles lui vient, Razmo s'en saisit et, concentré, la lance. Par une série de rebonds sur le sol et sur les autres joueurs, la balle évite tous les frappeurs. Enfin, tous sauf le dernier qui intercepte la balle et l'envoie en dehors du terrain. Tous les joueurs félicitent Razmo pour son excellent coup. Le regard de Bill s'allume. "*Hé ! C'est pas mal du tout pour un débutant !*". Razmo ne comprend pas tous ces compliments. Tout ce qu'il a fait, c'est appliquer un peu de géométrie. Les joueurs entourent Razmo et lui donnent quelques conseils. Sur le banc de touche, Rapido complètement ignoré. Ce qui ne lui plaît pas beaucoup...

## **Acte 2**

Pendant le dîner, Bill explique à Razmo que ce qu'il a fait est très bien, mais qu'avec un peu d'entraînement, il peut faire beaucoup mieux. Bill prend la main de Razmo et l'exhibe. "*Bientôt, tous redouteront les balles lancées par cette main !*". Razmo regarde sa main, étonné mais content. Rapido, vert de jalousie, tente de minimiser le succès de Razmo. Si

Razmo est un joueur "correct" c'est parce qu'il a un centre de gravité plus bas que lui ! En plus, il ne faudrait pas oublier que le dernier frappeur à intercepté sa balle. Mais il se fait rabrouer par Bill. Pour lui, l'important est que Razmo soit un bon joueur. Dépité, Rapido préfère aller se coucher. Surtout lorsque les autres joueurs poussent des "hourras" en l'honneur de Razmo.

Ailleurs dans le navire, le joueur n°13 marche seul dans les couloirs plongés dans la pénombre. Le bruit lugubre de l'air dans les conduits de ventilation le fait frémir. Pas rassuré, il regarde autour de lui puis reprend sa marche. Mais où peut-il bien être ? Fatigué, le joueur n°13 s'assied par terre. Il va se reposer quelques instants et après, il reprendra sa marche. Mais le joueur n°13 s'endort immédiatement.

Dans son lit, Rapido bouge dans tous les sens. Il dort et fait un cauchemar. Dans son rêve, ses habits sont tout rapiécés et il tient à bout de bras, tout l'équipement de joueur de cheese-ball de Razmo. L'échine courbée, Rapido suit Razmo qui le houspille de ne pas aller assez vite. Son équipe compte sur lui pour encore gagner une coupe et il ne voudrait pas les décevoir. Rapido et Razmo passent devant une impressionnante vitrine dans laquelle il y a des dizaines de coupes. Razmo remarque quelque chose sur une des coupes. Il passe le doigt dessus et le montre, plein de poussière, à Rapido. Qu'est-ce que Razmo va faire de lui s'il n'est même pas capable de passer la poussière correctement ?

Rapido se réveille en sursaut. Non, cela n'arrivera pas ! Rapido regarde autour de lui et voit Razmo qui dort tranquillement, éclairé par le soleil du matin.

Dans le salon, tout le monde est à table et se prépare pour le petit déjeuner concocté par Razmo. Bill remarque, agacé, que le joueur n°13 n'est toujours pas là. Les autres joueurs s'inquiètent sauf Bill qui propose à Razmo de remplacer une fois de plus le joueur n°13. Si Bill pense avoir besoin de son "tonnerre fulgurant" (c'est ainsi que Razmo a surnommé son lancé), il accepte. Rapido ricane. "Tonnerre fulgurant" et pourquoi pas "limace terrassante " tant qu'il y est ! Voyant qu'il est le seul à trouver ce nom ridicule, Rapido réfléchit. Comment faire pour que Razmo cesse de jouer au cheese-ball ? Soudain, il a une idée. Il se propose d'aller à la recherche du joueur n°13. Bill accepte. Comme ça, il ne l'aura pas dans les pattes ! En sortant de la pièce, Rapido se félicite pour son plan. S'il retrouve le joueur, tout le monde reprend sa place : Rapido en supporter, les joueurs au jeu, et Razmo... à l'inventaire !

Sur le terrain, tous les joueurs s'échauffent. Razmo est tranquillement assis lorsqu'il est interpellé par Bill : lui aussi doit s'échauffer. Bah ! c'est bon pour les autres joueurs, pas pour lui. Bill hausse les épaules et annonce le début de la partie. Razmo va à sa place. Sûr de lui, il demande à son voisin de se pousser de quelques centimètres, ainsi, il ne le gênera pas quand il fera son "tonnerre fulgurant". La partie commence et quand Razmo doit lancer une balle, il utilise son "tonnerre fulgurant". Mais cette fois, aucun frappeur ne peut la stopper. Bill siffle un temps mort et se précipite vers Razmo. Quel coup sublime ! S'il continue comme ça, Razmo deviendra le meilleur joueur de cheese-ball du monde. Les autres joueurs regardent Bill, l'air inquiet. Un des joueurs pense que Bill fait la grimace. Mais son collègue lui dit qu'en fait, Bill est en train de sourire ! Ça alors, personne n'avait vu ça ! Razmo regagne sa place en arborant un sourire satisfait. Le joueur qui se trouve à côté de lui le complimente sur son jeu. Razmo le regarde de haut.

Dans la cuisine de Benny, Rapido regarde partout à la recherche du joueur n°13. Même sous une tranche de pain de mie posée sur le plan de travail. Mais où peut bien être ce satané joueur ? Il ne sait pas qu'il est vital pour lui de le retrouver ?! Soudain, on entend la voix du joueur n°13 qui demande si quelqu'un peut l'entendre. Rapido lui répond. Le joueur est si heureux qu'il se précipite vers Rapido et l'enlace de toutes ses forces... oubliant qu'il est beaucoup plus costaud que le rat qui est au bord de l'asphyxie ! Une fois posé au sol, Rapido reprend rapidement son souffle et entraîne le joueur hors de la pièce. Ils n'ont plus une seconde à perdre !

Razmo réceptionne la balle de cheese-ball mais se met en colère contre le lanceur. S'il

n'est pas capable de lancer des balles plus "compliquées" que ça, il n'a qu'à jouer aux échecs ! Bill demande à un de ses joueurs de se mettre au milieu du terrain. Razmo est contre. Ce joueur serait plus efficace sur un côté ! Razmo se tourne vers un joueur et lui crie dessus. Mais qu'est-ce qu'il fait là ? Il ne lui a pas dit de se mettre de l'autre côté du terrain ? Le joueur dit qu'il ne fait que suivre les ordres de Bill. D'un air hautain, Razmo revient à sa place. "*Bon, si vous voulez perdre, faites comme il dit, les gars !*". Bill fulmine mais ravale sa colère. Ah ! s'il n'avait pas autant besoin de lui... La partie reprend et Razmo devient dangereux pour les autres joueurs car la trajectoire tarabiscotée de la balle les prennent tous au dépourvu. Rapido apparaît alors avec le joueur n°13. Aussitôt, Bill vire Razmo. Il fonce vers le joueur n°13 qui se cache derrière Rapido. Bill écarte sans ménagement le rat... et prend le joueur n°13 dans ses bras (à sa grande stupéfaction !). Jamais Bill n'avait été aussi content de voir le joueur n°13 ! Il comprend beaucoup de choses maintenant et il veut changer d'attitude. Razmo tente de garder sa place au sein de l'équipe mais Bill (et les autres joueurs) refusent. Aussi Razmo s'en prend à Rapido. C'est de sa faute !

Pour Rapido, Razmo n'aurait pas aimé la vie tumultueuse de champion de cheese-ball. Il aime trop son train-train quotidien et les inventaires hebdomadaires lui manqueraient. Razmo regarde tristement la partie qui a repris et soupire. Razmo se répète le mot "inventaire". Pour ne pas perdre la face, Razmo se demande à haute voix comment il a pu oublier l'inventaire et regrette d'avoir gâcher tout ce temps à jouer à ce jeu débile ! Puis il quitte le terrain. Rien ne procure autant de satisfaction qu'un inventaire bien fait ! Et sûrement pas ce jeu de ba-balle pour crétins !

## **Epilogue**

Dans son salon, Rapido regarde l'équipe de Bill affronter une autre équipe à la télévision. Quel dommage pour Razmo qu'il ait préféré continuer l'inventaire plutôt que de voir cet excellent match ! Et lui qui voulait devenir champion de cheese-ball !

Dans la soute à fromages, Razmo suit le match sur une petite télé portable incrustée dans une meule de fromage. Autour de Razmo, il y a de nombreux crayons cassés et mâchouillés. D'ailleurs, il est en train d'en massacrer un tellement il est pris par le match. Lorsque le joueur n°13 réceptionne une balle particulièrement difficile, Razmo crie de joie et fait une petite danse. Soudain, il se reprend et regarde autour de lui. Après tout ce que il a dit sur le cheese-ball, c'est serait bête de se faire surprendre par Rapido ! Razmo s'assied devant la télévision et acclame l'équipe de Bill... mais en sourdine.