

UN VILAIN HAUT EN COULEUR

PREMIERE PARTIE

1/ MUSEE DE SUMMERFIELD. INT. JOUR.

A l'entrée d'une salle, se tient le Maire, tout sourire. A ses côtés, le conservateur du musée tient à la main un coussin de velours rouge sur lequel est posée une paire de ciseaux en argent. Il est également très souriant. Un ruban symbolique est tendu en travers de la porte.

Derrière eux des journalistes et des invités, parmi lesquels on peut reconnaître le chef de la police, regardent le Maire.

Le conservateur tend le coussin au Maire.

1. **MAIRE**

En ce jour mémorable, je proclame...

Le Maire prend les ciseaux d'une main tandis que de l'autre, saisit le ruban et le coupe.

2. **MAIRE**

... l'exposition des grands maîtres de la peinture ouverte au public !

Dès que le ruban est coupé, les flashes crépitent et *on entend en off les applaudissements qui fusent.*

Un peu à l'écart, à l'ombre d'une colonne, un étrange personnage (Mister White - *c'est un personnage du genre Joker dans « Batman »*) surveille la scène avec attention.

Il voit le Maire entrer dans la galerie, suivi du conservateur et des journalistes.

3. **MISTER WHITE** (pour lui)

Oui, Summerfield, cette journée sera à marquer d'une pierre blanche ! Héhéhé !

Tout en ricanant d'un air sardonique, il décroche de sa ceinture un étrange bâton qui ressemble à un microphone avec un manche blanc d'une vingtaine de centimètres et surmonté d'une sphère transparente de la taille d'une grosse balle de tennis. Sur le manche, on peut voir un bouton et un voyant lumineux. Il appuie sur le bouton. La boule se met à crépiter d'une lumière électrique.

2/ GYMNASE. INT. JOUR.

Sur le terrain, Teddy, Robert et Sherlock disputent un match de basket (3 X 3) contre une équipe d'un collège voisin. Les maillots de l'équipe de Summerfield sont rouges avec en leur centre un rond noir où est inscrit leur numéro. Ceux de l'équipe adverse sont verts.

Teddy a le ballon et court en dribblant vers le panier adverse.

Sur le tableau des scores, Summerfield mène par 75 points à 70 pour les visiteurs. Le chronomètre affiche 15 mn avant la fin de la partie.

Dans les tribunes, quelques élèves encouragent l'équipe de Summerfield. Au premier rang, Nikki, Carola et Agatha sont debouts et soutiennent Teddy en applaudissant et en levant les bras.

Carola se met à siffler entre ses doigts.

4. **NIKKI ET AGATHA** (criant)
VAS-Y TEDDY !

Teddy est dans la raquette de jeu. Il va lancer le ballon et marquer un panier à deux points lorsqu'un joueur de l'équipe adverse (qui porte le numéro 23) se plante devant lui et tout en ricanant, le bouscule.

Teddy, déséquilibré, perd le ballon.

Son adversaire le récupère et part immédiatement vers le camp de Summerfield.

5. **TEDDY** (outré à l'arbitre)
IL Y A FAUTE !!

Sherlock se place devant le joueur #23 et tente de le gêner en levant les bras. Mais, le joueur #23 fait une feinte. Il lui fait croire qu'il va partir vers la droite, mais part vers la gauche et se débarrasse de Sherlock.

Robert, dans sa raquette, le voit arriver vers lui.

6. **ROBERT** (pour lui)
Foi de Robert, celui-là ne passera pas !

Le regard du joueur #23 devient mauvais. Voyant que Robert est décidé à défendre jusqu'au bout, il fonce sur lui et lui donne un coup d'épaule qui l'éjecte.

Le joueur #23 se plante devant le panier et tire.

On suit le ballon qui rentre dans le panier.

Le joueur #23 se retourne et se met à rire.

On peut voir que Robert est allé s'écrouler sur le premier rang des spectateurs.

7. **ROBERT** (d'un air las)
J'aurais mieux fait de jouer au golf !

3/ MUSEE. SALLE D'EXPOSITION. INT. JOUR.

Sous les flashes des photographes, le Maire marche dans la galerie. A ses côtés, le conservateur le guide vers les premières toiles.

Derrière eux, les visiteurs regardent les tableaux autour d'eux.

Le Maire s'approche d'une toile. Il s'agit d'une peinture abstraite toute en couleur, pleine de ronds et de lignes qui partent dans tous les sens.

Le Maire la regarde.

Il se penche sur la petite plaque sous le tableau sur laquelle figure le titre de la toile.

8. **MAIRE** (lisant)
« Paysage de campagne sous la neige » ?

Il penche la tête de côté pour voir si la toile n'a pas été mise à l'envers. Il ne comprend visiblement pas le tableau.

9. **MAIRE**

Mais, où est la neige ?!

Le conservateur s'approche du Maire.

10. **CONSERVATEUR** (désignant le tableau)

Magnifique, n'est-ce pas ?

Le Maire reprend son sourire.

11. **MAIRE**

Oui, oui, mais je préfère la peinture plus...

(hésitant)

...hmm... figurative !

Le conservateur s'approche d'un tableau recouvert d'un linge de velours rouge.

12. **CONSERVATEUR**

Dans ce cas vous allez adorer la pièce maîtresse de notre exposition. Elle nous a été prêtée par un des plus grands musées du monde !

Le Maire, ainsi que les journalistes s'approchent de la toile recouverte.

Des photographes commencent à mitrailler de leurs flashes le conservateur qui prend une cordelette qui pendait sur le côté du linge rouge.

13. **CONSERVATEUR** (fièrement)

Monsieur le Maire, j'ai le plaisir de vous présenter... la Joconde !

Au moment où le conservateur tire sur la corde qui permet au linge rouge de tomber, un flash plus puissant que les autres les éblouit. *Au lieu du FLASH !, on entend un ZZZAAP !* Le Maire se frotte les yeux. Puis, quand il les ouvre, il regarde autour de lui, stupéfait.

14. **MAIRE**

Qu'est-ce que ça veut dire ?

Il découvre, ainsi que le public médusé, que la Joconde, comme tous les tableaux environnants, sont maintenant blancs, comme vidés de leurs couleurs. Il ne reste que les contours noirs des oeuvres. *On entend en off les réactions de surprise du public.*

Soudain, le public se met à regarder dans tous les sens d'un regard apeuré.

15. **MISTER WHITE** (riant sardoniquement en off)

HAHAHAHIHIHI !

Le public et les photographes se dispersent laissant apparaître un homme habillé d'un grand imperméable blanc, avec des bottes blanches, un pantalon blanc et même des lunettes opaques blanches. Il a une la peau diaphane et des cheveux blancs. Il tient dans la main son sceptre blanc dont l'embout est entouré d'un halo fluorescent et rempli de couleurs qui semblent vivantes. Il écarte les bras.

16. **MISTER WHITE** (sur un ton de présentateur radio)
BONJOOUUURRRR SUMMERFIELD !!

Mister White s'approche du Maire. Quelques visiteurs s'écartent de son passage. Une fois arrivé devant le Maire, il pointe le sceptre sous son nez. En voyant cela, le Maire a un mouvement de recul.

17. **MAIRE** (stupéfait)
Mais... Qui êtes-vous ? Que voulez-vous ?

18. **MISTER WHITE**
Je suis MISTER WHITE !

Mister White prend le maire par son jabot et l'attire à quelques millimètres de son visage. Mister White relève ses lunettes blanches sur son front. On peut voir qu'il a les yeux rouges (type lapin albinos).

19. **MISTER WHITE**
Et je DETESTE les couleurs ! Je veux l'interdiction des couleurs et que les usines de couleurs ferment avant ce soir !

Le Maire fait des signes de négations avec la tête.

20. **MAIRE** (chuchotant, effrayé)
Mais, vous êtes fou !

Mister White se redresse, surpris. Il lâche le maire.

21. **MISTER WHITE**
Fou ? HAHAHA !
(Sur un ton rêveur)
Hmm, peut-être.
(Se reprenant)
En tout cas, je veillerai personnellement à que toutes les couleurs disparaissent de Summerfield avant ce soir.
(Son visage s'éclaire comme s'il avait trouvé quelque chose de drôle)
Comme ça, la ville passera une « nuit blanche » ! HIIIIHI ! C'est très drôle ça !

Mister White pousse le Maire sur le côté et s'enfuit vers la sortie. Tout en courant, il tire un peu partout décolorant tableaux et fauteuils. **ZZZAAP ! ZZZAAP !** Tout cela semble beaucoup l'amuser car il ne cesse de rire.

Le chef de la police s'interpose entre Mister White et la sortie en levant les bras.

22. CHEF DE LA POLICE
HALTE LA !

Mister White lui lance son rayon, **ZZZAAP !** aspirant la couleur de l'uniforme.
Le chef de la police se retrouve habillé tout de blanc. Il se regarde les yeux ronds et la bouche ouverte.
Mister White s'arrête à sa hauteur, lui met la main sur l'épaule et lui referme la bouche.

23. MISTER WHITE
Vous êtes tout pâle. N'en faites pas une jaunisse ! HIIHI !

Le chef de la police est tellement étonné qu'il laisse passer Mister White qui s'enfuit en ricanant.

4/ RUE PRINCIPALE. EXT. JOUR.

Mister White court dans la rue. *En off, on entend une sirène de voiture de police.*
Mister White tourne et s'engage dans une rue adjacente. Il jette un coup d'oeil derrière lui.
Il voit une voiture de police qui déboule dans la rue en crissant des pneus.
Il s'arrête et déclenche son rayon plusieurs fois dans la direction de la voiture. **ZZZAAP !**
ZZZAAP !

24. MISTER WHITE
Profitez-en, c'est la semaine du blanc !

Le rayon atteint la voiture qui la décolore immédiatement.

25. MISTER WHITE (hors champ)
Oh ! Quelle jolie ambulance ! HAHAHA

La voiture fait un dérapage et s'arrête en travers de la route. Les policiers sortent de leur véhicule blanc (les uniformes ont gardé leurs couleurs normales). Les policiers se mettent immédiatement à sa poursuite.
Ils voient Mister White disparaître dans une rue sombre.

5/ GYMNASE. INT. JOUR.

GROS PLAN sur le panneau des scores. On peut voir que Summerfield est à 90 points et leurs adversaires à 91. Le chronomètre affiche 2 mn avant la fin de la partie.
Sur le terrain, le match continue, Teddy fait une passe à Robert qui aussitôt se précipite vers le panier en dribblant.
Mister White fait éruption dans le gymnase, derrière les spectateurs. Il se tient courbé, les mains sur les genoux. Il reprend son souffle.

26. MISTER WHITE (essoufflé)
Pouf... pouf... Je devrais me faire ... Pouf... pouf... construire une
« whitemobile » !

Il regarde autour de lui.

Devant lui et de l'autre côté du terrain, il voit l'entrée des joueurs qui mène aux vestiaires.

27. MISTER WHITE

Les vestiaires ! Voilà ma chance !

Mister White se retourne et voit par la vitre de la porte d'entrée que les policiers arrivent.

Il se précipite vers le terrain de basket en ricanant. Au passage, il bouscule des spectateurs qui le regardent, mécontents.

Une fois arrivé au premier rang, il s'engage sur le terrain, bousculant au passage Nikki Agatha.

28. AGATHA

Hé ! Attention !

Les policiers font irruption dans le gymnase.

Ils voient Mister White qui s'engage sur le terrain.

29. POLICIERS

POLICE !! HALTE !!

Sur le terrain, Mister White jette un coup d'oeil en arrière et voit les policiers qui se frayent un chemin parmi les quelques spectateurs.

30. MISTER WHITE

Essayer de m'attraper ! HAHAHA !

Sur le terrain, l'arbitre court vers Mister White. Il porte le sifflet à sa bouche et siffle dans sa direction. **PRRIIIIIIT !**

Les joueurs se retournent vers Mister White. Teddy et Robert se dirigent vers lui pour l'arrêter.

31. TEDDY

Hép là !! Vous êtes sur le terrain !!

Mister White tire dans la direction de Teddy et Robert. **ZZZAAP !** La couleur de leurs tenues se retrouve aspirée par le sceptre de Mister White.

Mister White passe à côté d'eux sans s'arrêter.

32. MISTER WHITE (faussement admiratif)

C'est blanc ! C'est neuf ? HAHAHA !

Teddy et Robert sont si étonnés qu'il laisse Mister White courir.

Mister White tire dans tous les sens. **ZZZAAP ! ZZZAAP ! ZZZAAP !**

Dans les tribunes, le public prend peur et se dirige vers les sorties, bloquant les policiers qui n'ont pas accès au terrain.

33. AGATHA (pour elle)

Il faut qu'Enigma intervienne, mais comment me changer ici ?

Agatha s'éloigne de Nikki et Carola qui ont les yeux rivés sur le terrain.

34. **AGATHA**
C'est le moment !

Agatha se cache derrière un distributeur de boissons. Elle ouvre son sac et enfile ses ballerines magiques.
Agatha se transforme en Enigma et s'envole en direction de Mister White.

35. **ENIGMA** (à Mister White)
Et maintenant, à nous deux !

Mister White se tourne et voit Enigma qui s'approche de lui.

36. **MISTER WHITE**
Enigma ? Tiens, prends ça : un cadeau de Mister White !

Il déclenche son rayon plusieurs fois dans la direction d'Enigma. **ZZZAAP ! ZZZAAP !**
Enigma fait des zigzags pour les éviter.
Elle prend de l'altitude et le suit à distance.
Mister White s'engouffre dans les vestiaires et ferme la porte à toute volée.
Enigma se précipite vers la porte des vestiaires et tente de l'ouvrir.

INSERT

A l'intérieur du vestiaire, la porte est maintenue fermée par un balai qui est coincé par les poignées. Les battants de la porte bougent sous les coups d'Enigma.

37. **ENIGMA** (hors champ)
OUMPF ! Il a bloqué la porte !

De l'autre côté de la porte, Enigma renonce à ouvrir la porte.

38. **ENIGMA**
Je dois trouver une autre issue !

Elle regarde à droite et à gauche à la recherche d'une autre sortie. Elle lève la tête, et voit une des fenêtres du gymnase ouverte.
Enigma s'envole en direction de la fenêtre ouverte.

6/ GYMNASE. EXT. JOUR.

Enigma se pose sur le sol. VUE SUBJECTIVE d'Enigma qui voit la rue déserte devant elle.

39. **ENIGMA** (d'un ton agacé)
Disparu ! Quelle déveine !

Enigma s'envole et disparaît derrière un immeuble proche du gymnase.

7/ EMETTEUR DE TELEVISION. INT. JOUR.

Dans la pièce, on peut voir un canon géant en construction et monté sur roues qui rappelle la forme du sceptre de Mister White. A côté du canon, il y a un établi sur lequel il y a aussi un tournevis, une clef anglaise et un poste de radio aux couleurs pastel. Entre la radio et la clef anglaise, il y a aussi deux petites fioles cylindriques vides. En ARRIERE PLAN, on peut voir une armoire métallique de bureau. Dans un coin, trois grosses et lourdes fioles vides en verre, de forme cylindrique et plus grande qu'un homme, sont rangées debout en forme de pyramide.

Soudain, l'armoire métallique pivote, laissant apparaître Mister White qui entre dans la pièce. Par l'ouverture, on peut voir un tunnel sombre qui descend.

Mister White s'éponge le front avec sa manche.

40. **MISTER WHITE** (essoufflé)
Ouf ! Cet Enigma a failli m'avoir !

Il se dirige vers l'établi, pose son sceptre et allume la radio. *On entend en off de la musique.*

Mister White se retourne et prend le tournevis sur l'établi et se dirige vers son canon-sceptre.

41. **MISTER WHITE** (d'un air chantant)
Au travail ! Plus que quelques réglages et ma merveille sera prête !

Puis, il effectue quelques réglages sur la partie dénudée du canon.

En off, on entend la musique qui s'arrête pour faire place à une musique type générique d'informations.

42. **JOURNALISTE A LA RADIO** (hors champ)
Summerfield Info, bonjour.
Le Maire de Summerfield a donné une conférence de presse...

En entendant le nom du Maire, Mister White redresse la tête et écoute attentivement. Il sourit l'air très sûr de lui.

43. **JOURNALISTE A LA RADIO** (hors champ)
...dans laquelle il a été catégorique : « je ferais tout ce qui est en mon pouvoir pour arrêter ce... MALADE !! ». Rappelons que...

Soudain, son sourire se change rapidement en rictus de haine.

Il prend son sceptre et lance son rayon sur la radio. **ZZZAAP !**

Les couleurs sont attirées et pénètrent à l'intérieur du sceptre.

44. **MISTER WHITE** (furieux)
L'imbécile ! Il ne m'a pas pris au sérieux !

Mister White voit qu'en fait, la radio n'est qu'à moitié décolorée.

A ce moment, le voyant s'allume sur le sceptre et on entend une sonnerie qui retentit. **BIP BIP BIP !**

45. **MISTER WHITE**

Mon « whitomatic » est plein !

Il dévisse la culasse du sceptre.

Il sort une petite fiole colorée de son sceptre et la pose sur l'établi.

Puis, il prend une des deux petites fioles vide et la place à l'intérieur du sceptre.

Mister White brandit son sceptre en direction des fragments du poste de radio. Il appuie sur le bouton qui met le sceptre sous tension. Son extrémité s'entoure d'un halo et se met à crépiter.

46. **MISTER WHITE**

Eh bien, je vais lui montrer de quoi je suis capable !

Il sort de la pièce.

8/ BOUTIQUE DE TSING PAO. ARRIERE BOUTIQUE. INT. JOUR.

Gros plan sur une télévision allumée au moment du journal télévisé. Sur l'écran un journaliste parle. *Le son est coupé.*

Soudain, un poing s'abat sur le haut du téléviseur. L'image disparaît pour laisser place à de la neige.

Tsing Pao, déguisé en réparateur, se tient debout devant sa télévision allumée. Il regarde l'écran avec attention. A ses pieds, on peut voir une caisse à outils ouverte.

47. **TSING PAO** (réfléchissant)

Hmm, intéressant ! Oui, vraiment très intéressant !

L'image se rétablit et Tsing Pao redonne un coup de poing sur le téléviseur qui se dérègle de nouveau.

48. **TSING PAO** (de mauvaise humeur)

Maudite télévision qui marche trop bien !

La porte de l'arrière boutique s'ouvre et Agatha entre.

Elle observe son ami maltraiter le poste chaque fois qu'une image apparaît.

49. **AGATHA** (amusée)

Tu as perdu la télécommande, Tsing, ou c'est ton moyen habituel de changer de chaîne ?

Tsing Pao se tourne vers Agatha

50. **TSING PAO** (surpris)

Oh, Agatha !

(D'un air mystérieux)

Approche, approche ; j'ai quelque chose de très intéressant à te montrer.

Agatha rejoint Tsing Pao.
Il lui désigne l'écran.

51. **AGATHA** (intéressée)
C'est à propos de Mister White ?

Du doigt, Tsing Pao suit des lignes imaginaires.

52. **TSING PAO**
Oui, peut-être, écoute :
« Le mets rit jaune quand la mère rit blanche,
C'est propre des vêtements roses » !

Agatha se frotte le menton.

53. **AGATHA** (réfléchissant)
« Le mets rit jaune quand la mère rit blanche,
C'est propre des vêtements roses ».
Qu'est-ce que ça veut dire ?

(Hausse les épaules)

Je n'y comprends rien !

A ce moment, l'image se rétablit. Sur l'écran, le Maire (invité au journal télévisé) parle au journaliste. *Le son est toujours coupé.*
Agatha regarde l'écran tout en réfléchissant.

54. **AGATHA** (réfléchissant)
« Le mets rit jaune quand la mère rit blanche »...

(elle claque des doigts puis montre l'écran)

« Le mets rit jaune » c'est sûrement le maire ! Et « la mère rit blanche » doit désigner l'hôtel de ville !

Agatha prend son sac à dos, l'ouvre et sort ses ballerines magiques.

55. **AGATHA**
Je crois que le Maire va avoir besoin de moi !

(Chausse ses ballerines)

Ou plutôt d'Enigma !

Agatha se transforme en Enigma.

56. **TSING PAO**
Vas-y, Agatha. Pendant ce temps j'essaierai d'en savoir plus.

Pendant qu'Enigma s'envole par la fenêtre ouverte, Tsing Pao donne un coup de poing sur le haut du téléviseur qui se dérègle de nouveau.

9/ RUE QUI MENE A LA MAIRIE. EXT. JOUR.

Mister White avance à grands pas dans la rue. Il regarde autour de lui, ricanant. Sur le trottoir, il voit devant lui, la vitrine d'un bijoutier garnis de bijoux multicolores. Arrivé à la hauteur de la vitrine, il déclenche son rayon, blanchissant toute la façade et les bijoux puis, il reprend son chemin. Le bijoutier sort de son magasin. Il tient une poignée de pierres précieuses qui ressemblent à des morceaux de verre.

57. **BIJOUTIER**
MES BIJOUX ! VANDALE !

Mister White se retourne.

58. **MISTER WHITE**
C'est du verre blanc, ça porte bonheur !

Mister White passe le coin de la rue et arrive enfin devant la mairie. Il brandit son sceptre en direction de l'édifice.

INSERT

Dans son bureau, le Maire est en train de travailler. Il s'arrête de prendre des notes sur un dossier ouvert devant lui.

59. **MISTER WHITE** (criant en hors champ)
TU VAS VOIR DE QUOI JE SUIS CAPABLE !!

Intrigué, le maire se lève pour se diriger vers la fenêtre.

60. **MISTER WHITE** (criant en hors champ)
REGARDES !!

Il n'a pas le temps d'atteindre la fenêtre qu'un éclair l'éblouit. Il se protège les yeux du bras. *On entend en off le bruit que fait le rayon en sortant du sceptre **ZZZAAP !***

RETOUR sur Mister White qui gravit les marches du perron et entre dans la mairie dont la façade est devenue blanche.

61. **MISTER WHITE** (riant sardoniquement)
HERK ! HERK ! HERK !

10/ MILK BAR. INT. JOUR.

Teddy et sa bande (Carola, Nikki, Sherlock et Robert) sont autour d'une table sur laquelle sont posés quelques maillots blancs. A côté des maillots, on peut voir une petite boîte aux couleurs de l'équipe. Tout le monde regarde les maillots d'un air dépité.

Robert prend un des tee-shirts et le tend devant lui, avec un air de dégoût, comme s'il tenait une serpillière sale.

62. **ROBERT**

Franchement je préfère ne pas jouer plutôt que porter ça ! On aurait l'air de quoi ?! Non, il faut en acheter des nouveaux !

A côté de lui, Carola ouvre la petite boîte et fait la moue en regardant l'intérieur.

63. **CAROLA**

Oui mais regarde, la caisse est presque vide.

Teddy se lève très décidé et prend la caisse. Il fouille dans sa poche et en sort quelques pièces de monnaies qu'il met dans la boîte. Il la tend ensuite vers ses camarades en la secouant, faisant tinter les pièces à l'intérieur. **CLING ! CLING !**

64. **TEDDY**

Allez, un petit effort, et nous aurons des maillots neufs !

Teddy fait passer la boîte devant tout le monde et chacun y dépose quelques pièces supplémentaires. Carola y dépose deux billets.

65. **CAROLA**

J'y mets aussi l'argent de la cantine. De toute façon, il faut que je fasse un régime.

Teddy regarde le résultat de sa quête. Il fait une moue de déception.

66. **TEDDY**

Bon, en marchandant un peu, on devrait y arriver.

Nikki se lève à son tour.

67. **NIKKI**

Je t'accompagne. En affaire, je suis la meilleure.

Teddy et Nikki se dirigent vers la sortie bien décidés à régler ce problème. Carola se lève à son tour et sort de sa poche un mètre ruban.

68. **ROBERT**

J'espère qu'ils vont en trouver rapidement, le prochain match est pour bientôt.

Carola commence à prendre les mesures de Robert. Elle mesure la longueur de ses bras.

69. **ROBERT**

Mais... qu'est-ce que tu fais, Carola ?

Carola mesure le tour de poitrine de Robert. Il se laisse faire.

70. **CAROLA**

Ça se voit pas ? Je prends tes mesures. Je vais coudre de nouveaux maillots !

Sherlock se met la main sur le front.

71. **SHERLOCK** (inquiet)

Ouh, là !

11/ MAIRIE. EXT. JOUR.

Enigma vole au-dessus des rues de Summerfield en direction de la mairie.

72. **ENIGMA**

Pourvu que je n'arrive pas trop tard ?

Soudain, elle voit la façade de la mairie toute blanche.

73. **ENIGMA**

Il a blanchi la mairie !!

Elle amorce sa descente en direction de la mairie.

DEUXIEME PARTIE

12/ MAIRIE. COULOIR. INT. JOUR.

Mister White avance à grands pas dans le couloir. Il blanchit tout sur son passage.

ZZZAAP ! ZZZAAP ! derrière lui, le couloir est entièrement blanc.

Il arrive en bas d'un escalier et s'arrête devant un petit plan tout en couleur accroché au mur qui donne la disposition des lieux.

Il l'examine un instant et pointe du doigt un sur le plan.

74. **MISTER WHITE**

Ah, voilà le bureau du maire !

Il blanchit le plan d'un coup de rayon puis se met à grimper l'escalier en ricanant.

13/ BUREAU DE MAIRE. INT. JOUR.

Enigma et le maire se tiennent tous les deux à la fenêtre. Ils regardent la façade de l'immeuble.

75. **MAIRE**

Vous avez vu ce qu'il a fait ? Il faut le retrouver avant qu'il ne rende la ville plus blanc que blanc !

Ils s'éloignent tous les deux de la fenêtre. Le maire va se placer derrière son bureau.

76. ENIGMA

Le plus important c'est que vous n'avez rien, monsieur le Maire. Mais, ne vous inquiétez pas, je ne le laisserai pas faire !

Le maire regarde Enigma s'envoler par la fenêtre.

A peine Enigma partie, le Maire voit la porte de son bureau s'ouvrir avec fracas. *VLAN !*

Mister White entre et s'avance lentement vers le maire en roulant des épaules.

Le Maire esquisse un geste vers le téléphone, mais Mister White est déjà devant le bureau. Il « dégainé » vivement son sceptre et le place sous le nez du Maire qui stoppe aussitôt son geste. Sa main reste suspendue en l'air au-dessus du téléphone. Mister White met son sceptre sous tension qui le fait crépiter.

77. MISTER WHITE (en colère)

Alors comme ça, je suis un « malade », hein ? Moi qui ai inventé un rayon capable d'enlever les couleurs d'un vêtement sale et de les remettre à leur place une fois les taches nettoyées ! un « malade » !?

Le Maire louche sur le sceptre et tremblant et en transpirant à grosses gouttes.

Mister White regarde le Maire, les yeux fous en pointant un doigt au ciel.

78. MISTER WHITE (de plus en plus excité)

Imaginez ! Grâce à moi, la blanchisserie devenait une SCIENCE !!!

79. MAIRE (faussement conciliant et regardant le téléphone du coin de l'oeil)

Calmez-vous, voyons. Euh... nous pourrions... prendre un rendez-vous ?

Mister White laisse retomber son bras. Il est maintenant tout à fait calme. Il est comme perdu dans ses pensées.

80. MISTER WHITE (Etouffant un sanglot)

Et puis, il y eut l'accident qui me transforma en ce que je suis.

(De plus en plus en colère)

Depuis je ne supporte plus les couleurs ! Je les déteste ! JE LES ABHORRE !!

(Soudain très calme)

Bref, je ne les aime pas !

Mister White sort de sa torpeur. Il se redresse soudain

81. MISTER WHITE

J'adore la couleur de votre veste, vous savez ?
(D'un geste de la main il montre le reste de la pièce)
Par contre, le reste...

Mister White fait un pas en arrière et déclenche son rayon en faisant de grands gestes.
ZZZAAP ! ZZZAAP ! ZZZAAP !
En un instant, la pièce est entièrement blanche ainsi que le maire qui se retrouve décoloré des pieds aux cheveux.

82. **MISTER WHITE**

Souvenez-vous, ni vous ni Enigma ne m'empêchez de blanchir
la ville avant la tombée de la nuit !

Mister White quitte la pièce en ricanant, laissant le maire dépité.

14/ RUE DE SUMMERFIELD. EXT. JOUR.

Teddy et Nikki sortent d'un magasin de sport.

83. **NIKKI** (effarée)

Mais c'est horriblement cher ! Nous n'avons même pas la moitié
de ce prix là !

Teddy hausse les épaules et sort une liste de la poche arrière de son pantalon. On le voit
rayer une ligne sur le papier.

84. **TEDDY**

C'est pourtant le magasin le moins cher ! Non, ce qu'il faudrait
faire, c'est les teindre !

85. **NIKKI**

Bonne idée, Teddy !

Teddy montre une direction à Nikki avec le doigt.

86. **TEDDY**

Je crois qu'il y a une teinturerie pas loin d'ici. Allons-y !

Ils se mettent en marche.

15/ SQUARE. EXT. FIN APRES-MIDI.

Enigma vole au-dessus de Summerfield. Devant elle, on peut voir qu'elle va passer au-
dessus d'un square.

87. **ENIGMA**

« C'est propre des vêtements roses »... je me demande si cela a
un rapport avec une blanchisserie-teinturerie ?

Soudain, son regard est attiré au sol par un reflet qui l'éblouit plusieurs fois. Elle entame sa descente vers le square.

VUE SEMI-SUBJECTIVE d'Enigma qui voit que les reflets proviennent d'un peintre installé devant un bassin dans le square. A quelques pas de lui, se trouve une cabine téléphonique avec un annuaire à l'intérieur. Le peintre n'est autre que Tsing Pao, il est habillé comme un peintre du dimanche, avec sa blouse et son béret et fait miroiter une petite glace au soleil. A ses côtés, il a disposé une toile sur un chevalet. La toile est maculée de peinture de couleurs différentes qui dégouline jusqu'au sol.

Quand il voit Enigma qui se rapproche, il range son petit miroir dans sa poche.

88. TSING PAO

Ah ! Enigma, enfin te voilà !

Tsing Pao se met à déboucher un tube de peinture pendant qu'Enigma se pose à ses côtés. Elle regarde la toile, perplexe.

89. TSING PAO (montrant la toile)

J'ai voulu éclaircir la première énigme avec ce nouveau moyen de divination.

90. ENIGMA (souriante)

J'ai cru que tu t'étais mis à la peinture abstraite !

91. TSING PAO (souriant)

HAHA ! Non !

Il pose le tube de peinture débouché dans le creux de la main.

Il écrase violemment le tube d'un coup de poing. **WHAM !**

La peinture bleu jaillit du tube et macule la toile. **SPLITCH !**

Enigma ouvre de grands yeux.

Tsing Pao se penche sur la toile maculée de peinture et l'examine attentivement.

92. TSING PAO (perdu dans ses pensées)

Oui... « c'est propre des vêtements Rose ».

Du doigt il suit un texte imaginaire parmi les taches de peintures.

93. TSING PAO

Le Rose... c'est ça... c'est un nom de famille !

(Montrant une tache de peinture bleu sur la toile)

Regarde... là...c'est une majuscule !

Derrière Tsing Pao Enigma regarde la toile barbouillée de couleurs.

94. ENIGMA

Et je crois même que c'est le nom d'une teinturerie !

Elle se dirige d'un pas décidé vers la cabine téléphonique et prend l'annuaire qui se trouve à l'intérieur.

95. **ENIGMA**

Et si c'est un nom, il est sûrement dans l'annuaire !

Tsing Pao se tourne vers Enigma. Il a la main maculée de peinture.

96. **TSING PAO**

Cherches dans les taches jaun... heu, je veux dire dans les PAGES jaunes !

Enigma feuillette rapidement l'annuaire. Elle s'arrête sur une page.

97. **ENIGMA** (trionphante)

J'ai trouvé ! « Teinturerie Rose ». Et son slogan est : « des vêtements propres, c'est Rose ! »

Enigma referme l'annuaire, le donne à Tsing Pao et s'envole aussitôt.

Tsing Pao baisse la tête vers l'annuaire déjà plein de taches. Il examine alors ses mains et ses manches tachées.

98. **TSING PAO** (pour lui)

C'est plutôt moi qui devrais rechercher un blanchisseur !

16/ MILK BAR. INT. SOIR.

Sherlock et Robert sont assis sur un tabouret au comptoir. D'après leur visage, on comprend qu'ils sont inquiets. Pinky s'approche d'eux avec à la main deux verres de jus d'orange avec une paille.

99. **PINKY**

Alors, les amis, vous en faites une drôle de mine !

Pinky dépose les verres devant Sherlock et Robert.

100. **ROBERT**

M'en parle pas, Pinky ! Carola s'est mis dans la tête de nous faire des maillots pour notre équipe !

Robert prend son verre de jus d'orange et boit à l'aide de la paille.

101. **PINKY**

C'est très bien, ça !

Sherlock joue avec sa paille à touiller le jus d'orange. Pinky se met à nettoyer le comptoir avec un chiffon.

102. **SHERLOCK**

J'aimerais être aussi optimiste que toi, Pinky ! Mais on craint le pire !

Pinky met son chiffon sur l'épaule et fait un signe de tête en direction de l'entrée.

103. **PINKY**

Hé bien, vous n'aurez plus longtemps à attendre : la voilà qui arrive.

Carola les rejoint pendant que Pinky s'éloigne. Elle porte un carton à dessin qu'elle pose sur le comptoir.

104. **CAROLA**

Ah ! Vous êtes là ! Je viens de terminer les nouveaux modèles !

Elle sort du carton une feuille de papier blanc sur laquelle sont dessinés deux maillots. Elle l'exhibe fièrement à Robert et Sherlock. Le premier maillot est jaune vif avec des traits vert et rouge qui partent du centre du maillot. Le second, lui, est rouge avec une spirale bleue qui part de son centre pour se répandre partout sur le maillot.

105. **CAROLA**

Qu'est-ce que vous en pensez ? J'aime beaucoup les deux, alors je vous laisse choisir.

En voyant tous ces traits colorés et cette spirale bleue, Robert et Sherlock commencent à avoir mal au cœur. Sherlock prend même une teinte verdâtre.

106. **SHERLOCK**

Euh... tu sais Carola... il vaudrait mieux... garder les mêmes couleurs qu'avant !

Carola regarde son dessin.

107. **CAROLA**

Ah bon ? Vous croyez ?

108. **ROBERT**

On devrait attendre Teddy et Nikki pour voir ce qu'ils ont trouvé, non ?

Sherlock acquiesce avec enthousiasme.

17/ TEINTURERIE. BOUTIQUE. INT. SOIR.

Teddy et Nikki ouvrent la porte de la teinturerie, et entrent à l'intérieur.

Les murs du magasin sont entièrement blancs, ainsi que le sol. Même les vêtements suspendus sont blancs !

Teddy et Nikki se dirigent vers le comptoir. Nikki regarde autour d'elle. Elle frissonne et se recroqueville.

109. **NIKKI**

Brrr ! Cet endroit me donne la chair de poule ! Ça ressemble plus à un hôpital qu'à une teinturerie !

Teddy appuie sur la sonnette posée sur le comptoir. **DING !** Il regarde autour de lui. En face d'eux, et derrière le comptoir, il y a une porte fermée.

110. **TEDDY** (impatient)

Il y a sûrement quelqu'un puisque c'est ouvert !

Teddy passe derrière le comptoir.
Il pose la main sur la poignée de la porte.
Il se tourne vers Nikki.

111. **TEDDY**

Allez viens, suis-moi.

Nikki hésite. Puis, elle passe derrière le comptoir, pendant que Teddy tourne la poignée de la porte et commence à l'ouvrir.

18/ TEINTURERIE. ARRIERE BOUTIQUE. INT. SOIR.

La porte s'ouvre doucement dans un grincement. **GNIIIIII !** la pièce est plongée dans la pénombre. Les silhouettes de Teddy et Nikki se dessinent dans l'entrebâillement de la porte.

Teddy et Nikki avancent prudemment dans la pièce. Malgré la faible luminosité, on peut voir que les murs sont blancs et qu'il y a des vêtements blanc suspendus à des portants à roulettes.

Ils regardent partout autour d'eux.

112. **NIKKI** (d'une voix peu assurée)

Il... il y a quelqu'un ?

Le regard de Nikki est attiré vers une porte entrouverte derrière laquelle brillent des lueurs multicolores.

113. **NIKKI**

Tiens ? Qu'est-ce que c'est ?

Elle quitte Teddy pour se diriger vers la buanderie.

Teddy la regarde entrer dans la buanderie puis se retourne pour continuer à chercher. Soudain, il se trouve face à Mister White qui lui sourit d'un air mauvais.

19/ TEINTURERIE. BUANDERIE. INT. SOIR.

Nikki entre dans la petite pièce et écarte les vestes suspendues. Elle voit une pyramide de petites fioles qui diffuse une douce lumière colorée.

Elle en prend une et l'examine dans tous les sens.

114. **NIKKI**

Je me demande à quoi ça sert.

Nikki manipule la fiole qui lui échappe des mains.
La fiole tombe au sol et se brise.

115. **NIKKI** (mécontente)

Ah bravo, tu as gagné !

Aussitôt, les couleurs qui se trouvaient à l'intérieur vont se fixer sur une des vestes blanche suspendues.
Nikki s'approche de la veste et l'examine attentivement.

116. **NIKKI**

Mais... ce sont les couleurs de notre équipe ! Teddy, viens voir !

Elle se retourne et cherche Teddy des yeux par la porte ouverte.

117. **NIKKI**

Arrête, Teddy, c'est pas drôle !

Elle ne voit plus personne et se rapproche de l'entrée de la buanderie.
Mister White apparaît dans l'embrasement de la porte. Il tient fermement Teddy devant lui d'une main tandis que de l'autre, il l'empêche de parler.

118. **MISTER WHITE**

Il semblerait que ce curieux soit venu avec une curieuse !

Il s'approche d'elle l'air menaçant.

FONDU AU NOIR

TROISIEME PARTIE

OUVERTURE EN FONDU SUR

Mister White qui termine de ligoter Nikki. Il la fait allonger par terre sans ménagement à côté de Teddy.

119. **MISTER WHITE** (faussement protocolaire)

Je suis au regret de ne pouvoir rester parmi vous plus longtemps
mais une grande œuvre m'attend !

(Triomphant)

Je vais blanchir tout Summerfield D'UN SEUL COUP !!!

Teddy et Nikki voient Mister White disparaître derrière la porte.
Il réapparaît un instant en faisant un petit signe de la main dans leur direction.

120. **MISTER WHITE** (taquin)

Soyez sage !

Puis, il disparaît de nouveau en fermant la porte.

On entend en off un cliquetis suivi d'un bruit métallique, comme une porte qui s'ouvre et se referme en grinçant. Puis, plus rien.

20/ CHAMBRE DE CAROLA. INT. SOIR.

Carola regarde devant elle. Au PREMIER PLAN, on peut voir Robert qui la fixe en VUE SEMI-SUBJECTIVE. Elle est visiblement très contente.

121. **CAROLA**

Alors, dites moi ce que vous en pensez !

GROS PLAN sur le visage de Robert qui baisse la tête et se regarde. Il porte une main à son front qu'il se met à gratter.

122. **ROBERT** (embarrassé)

C'est... euh... pas mal, Carola ! En tout cas, tu as respecté les couleurs de l'équipe et tout...

Carola prend une glace sur pied et la place devant Robert.

123. **CAROLA**

Tu te verras mieux dans cette glace.

A travers le miroir, on peut voir que Robert porte un maillot fait par Carola. Il est rouge avec en son centre un rond noir où est inscrit un numéro. Le problème, c'est qu'il y a de la dentelle aux manches (qui n'ont d'ailleurs pas la même taille) et qu'une rangée de boutons jaunes orne le devant faisant ressembler le maillot plus à une veste à manches courtes qu'à une tenue sportive.

Dans un coin, on peut voir Sherlock assis sur un siège qui est plié de rire en voyant la tête que fait Robert.

21/ BUANDERIE. INT. SOIR.

Teddy et Nikki sont ligotés (les mains attachées dans le dos) et allongés par terre dos à dos.

Nikki tire sur ses liens sans résultats.

124. **NIKKI**

Ah ! Je n'y arrive pas, ils sont trop serrés !

Nikki regarde par-dessus son épaule. Elle voit Teddy aussi ligoté qu'elle.

125. **NIKKI** (chuchotant)

Teddy ? Attends, ne bouge pas. Je vais essayer de détacher tes liens.

Nikki se rapproche de Teddy en roulant sur elle-même. Elle fait un tour complet et de retrouve dos à dos avec Teddy.

Une fois que leurs mains se touchent, Nikki commence à défaire les noeuds des liens de Teddy. *On entend en off le bruit de pas dans la pièce d'à côté.*

Nikki s'arrête et tend l'oreille.

126. **TEDDY** (chuchotant)
Chut ! Je crois que Mister White est encore là.

Nikki reprend ce qu'elle faisait. Elle jette des coups d'oeil angoissés à la porte. *En off, on entend les pas qui se rapproche.*

127. **NIKKI** (pour elle même)
Je n'aurai pas le temps !

La poignée de la porte tourne.

Nikki la fixe avec angoisse. Une goutte de sueur coule le long de son visage.

128. **NIKKI** (à elle même)
Allez, courage ma vieille !

Les doigts de Nikki sont sur le point de défaire le dernier nœud.

La porte s'entrouvre... Et la tête d'Enigma apparaît dans l'embrasure.

129. **NIKKI** (hors champ et surprise)
ENIGMA !

Enigma tourne la tête dans leur direction et pénètre dans la pièce.

Elle se précipite vers eux.

Elle défait les liens de Nikki.

130. **TEDDY** (rapidement)
Vite, Enigma ! Mister White a dit qu'il allait blanchir la ville d'un seul coup !

Enigma se frotte le menton et commence à réfléchir regardant la pièce. De son côté, Nikki détache Teddy

131. **ENIGMA** (pour elle même)
Hmmm ! Quel endroit peut couvrir toute la ville ?

A ce moment, son regard se pose sur un poste de télévision éteint dans un coin de la pièce.

Son visage s'illumine.

132. **ENIGMA**
Bien sur !
(A Teddy et Nikki)
L'émetteur de télévision ! Il doit être là !

Enigma s'envole vers la sortie.

22/ EMETTEUR DE TELEVISION. INT. SOIR.

Mister White se tient à côté du canon-sceptre terminé. Le canon est relié à deux « fioles » cylindriques géantes prêtent à accueillir les couleurs. Il a son sceptre accroché à sa ceinture.

Il caresse affectueuse une roue du canon.

133. **MISTER WHITE** (amourement)
Tu es parfaite ! Dommage que les habitants de Summerfield ne puissent te voir, ma jolie.

Il abaisse une manette sur le canon-sceptre qui le met sous tension. Des flashes jaillissent de son l'embout.

134. **MISTER WHITE**
Mais bientôt, ils vont te connaître d'une autre façon ! HAHAHAHA !!

Mister White pousse le canon jusqu'à une grande fenêtre ouverte.

23/ TEINTURERIE. ARRIERE-BOUTIQUE. INT. SOIR.

Teddy et Nikki sont en train de fureter dans l'arrière-boutique à la recherche d'un passage secret. Teddy sondent les parois tandis que Nikki pousse de grands paniers à linges posés contre un mur.

135. **TEDDY**
Il n'est pas apparu comme par enchantement ! Il devait bien sortir de quelque part ?!

136. **NIKKI** (faisant un clin d'oeil à Teddy)
Le problème avec les passages secrets, c'est qu'ils sont secrets !

Teddy est devant une énorme machine à laver. Il cherche sans conviction, regardant de droite à gauche.

Son regard s'arrête sur un tas de linge sale dans la machine à laver. Il s'approche et regarde plus attentivement par le hublot.

Il voit des tee-shirts, des serviettes et tout un tas de linge sale blanc.

Il relève la tête vers le bouton de commande.

Il y a deux positions : blanc et couleur. Le bouton est resté sur « couleur ».

Teddy saisit le bouton et le met sur blanc.

137. **TEDDY** (regardant dans la machine)
Etrange, ce n'est pas de la couleur, ça !

Dans un grincement métallique, la façade de la machine coulisse. Face à Teddy, un étroit couloir sombre et humide apparaît.

Teddy se tourne vers Nikki.

138. **TEDDY**

Hé, regardes ! J'ai trouvé le passage !

Teddy fonce dans le tunnel. Nikki reste un peu en retrait.

139. **NIKKI**

Moi, je vais prévenir la police !

Pour toute réponse, elle entend l'écho du bruit des pas de Teddy. Elle se précipite vers la sortie.

24/ EMETTEUR DE TELEVISION. EXT. SOIR.

L'émetteur, qui est au sommet d'une colline qui surplombe Summerfield, est composé d'un petit bâtiment sur lequel est placée une gigantesque antenne parabolique pointée sur la ville en contrebas.

Du ciel, Enigma s'approche rapidement du bâtiment à l'intérieur duquel s'échappe des flashes par les fenêtres.

140. **ENIGMA**

Gagné !

Elle amorce sa descente en direction du bâtiment.

25/ EMETTEUR DE TELEVISION. INT. SOIR.

Mister White est devant la fenêtre ouverte, il semble comblé.

Il tourne une manivelle qui fait descendre le fût du canon vers le bas.

141. **MISTER WHITE**

Héhéhé ! Tout ceci sera bientôt aussi blanc que la banquise !

Il se met à la fenêtre pour vérifier que le canon est bien pointé vers la ville en contrebas. Tout à coup, il relève la tête et voit Enigma qui fonce sur lui. Il a un mouvement de recul.

142. **MISTER WHITE**

Qu'est-ce que... ? AAAAH!!

Il n'a que le temps de se protéger de ses bras.

Enigma pénètre en trombe dans la pièce et bouscule Mister White.

143. **ENIGMA**

Surprise !

Mister White tombe lourdement en arrière. Sous le choc, son sceptre se détache de sa ceinture et est éjecté.

PLAN AU RAS DU SOL. Au PREMIER PLAN le sceptre rebondit et vient rouler vers la caméra. Au SECOND PLAN, Mister White commence à se relever en cherchant, de la main, son sceptre à la ceinture.

Il lève les yeux au plafond pour trouver Enigma.

144. **MISTER WHITE** (agacé)

Enigma ! Encore toi ?

En l'air de l'autre côté de la pièce, Enigma a fait demi-tour et s'apprête à fondre sur son ennemi.

145. **ENIGMA**

Oui, et je vais t'en faire voir de toutes les couleurs !

Elle regarde un instant Mister White et voit le sceptre juste devant lui, au milieu de la pièce.

Mister White aperçoit le sceptre. D'un bond, il plonge vers lui.

Enigma plonge, elle aussi, pour arriver avant Mister White.

Elle se saisit du sceptre la première et le fait sauter dans sa main en regardant Mister White. Elle est dos à l'armoire métallique.

146. **ENIGMA** (moqueuse)

Ça s'appelle faire choux-blanc !

26/ TUNNEL. INT. SOIR

Teddy court. Il se retrouve face à une porte métallique.

Il s'arrête et examine la porte.

147. **TEDDY**

Mister White et Enigma vont être surpris de me voir !

Il pousse la porte qui s'ouvre.

27/ EMETTEUR DE TELEVISION. INT. SOIR.

L'armoire métallique contre laquelle est adossée Enigma pivote soudain et la pousse. Enigma fait un pas en avant pour reprendre son équilibre, mais le sceptre lui échappe des mains. Mister White le rattrape au vol.

Mister White menace Teddy et Enigma de son sceptre.

148. **MISTER WHITE** (à Teddy et d'un ton ironique)

HAHAHA ! Merci, « jeune héros » ! Tu vois où mène la curiosité ?

Il déclenche son rayon. **ZZZAAP !**

Enigma pousse Teddy et esquive le rayon juste à temps en faisant un pas de côté. Mais ce geste la déséquilibre.

Elle se retrouve chancelante devant les grandes fioles disposées en pyramide.

Enigma n'a pas le temps de reprendre son équilibre car Mister White la pousse et l'envoie contre les fioles sous les yeux de Teddy impuissant.

Enigma les heurte violemment dans un bruit de bouteilles qui s'entrechoquent et tombe assise par terre.

Elle se touche le front tout en reprenant ses esprits.

Au-dessus d'elle, la fiole qui est posée sur les deux autres vacille un instant, puis bascule brusquement vers Enigma.

149. **TEDDY**
ENIGMA ! ATTENTION !!

Enigma voit tomber la fiole sur elle. Elle se protège de ses bras.

Enigma se retrouve prisonnière de la fiole comme un fromage sous cloche. Elle est hébétée.

Mister White pointe son sceptre dans sa direction.

Soudain, un voyant s'allume et une sonnerie retentit. *BIP ! BIP !*

150. **MISTER WHITE** (agacé)
Encore plein ?!

Mister White dévisse la culasse de son sceptre.

Teddy en profite pour se diriger vers l'entrée du passage secret. Mais, Mister White sort une petite fiole vide de sa poche et la change vivement avec celle qui est pleine.

Puis il pointe son sceptre vers Teddy.

151. **MISTER WHITE**
Pas si vite !

Teddy s'arrête net.

Mister White montre l'armoire avec son sceptre.

152. **MISTER WHITE**
Entre là-dedans, le curieux.

A l'aide de son sceptre, il force Teddy à entrer à l'intérieur de l'armoire, puis referme la porte sur lui.

153. **MISTER WHITE** (regardant Enigma calmement)
Rien ne peut plus m'arrêter maintenant. HAHAHA !!!

A travers les parois de verre, Enigma le voit poser le sceptre et la fiole pleine debout, sur son bureau et se diriger tranquillement jusqu'à son canon.

Enigma frappe contre les parois. Elle pousse avec les mains de toutes ses forces. La fiole commence à bouger.

154. **ENIGMA**
Allez... un petit effort ! Ouff !

Mister White ne se soucie pas de ce que fait Enigma. Il tourne un potentiomètre sur le flan du canon qui crépite de plus belle.

Il se tourne vers Enigma qui tente toujours de se libérer en basculant la fiole.

155. **MISTER WHITE** (calme)

J'aurai abaissé ce levier bien avant que tu ne sortes de là !

GROS PLAN sur la main de Mister White qui se pose sur un levier de commande.

156. **MISTER WHITE** (hors champ et excité)

Je vais laver Summerfield de ses taches !!!

Enigma réussit enfin à faire basculer la fiole qui se brise au sol. *KRASH !* Elle vole aussitôt vers lui.

Mister White tourne la tête vers elle et lâche le levier.

Apercevant Enigma, il se retourne vers son canon et tend la main vers la commande.

157. **MISTER WHITE**

Bon sang ! Vite !!

Sa main n'a pas le temps d'atteindre le levier de commande, Enigma le percute de côté. Ils roulent par terre et butent contre le bureau.

Sur le bureau, le sceptre et la fiole sont bousculés. La fiole tombe sur le côté et roule doucement vers le bord.

Mister White et Enigma se débattent à terre. Enigma est sur lui et tente de le maîtriser.

La fiole tombe à côté d'eux, rebondit et roule un peu plus loin.

Mister White bouscule Enigma qui retombe en arrière. Il se jette sur le sceptre resté sur le bureau.

Enigma, au sol, regarde Mister White qui la menace.

158. **MISTER WHITE**

HAHAHA ! Je crois bien que cette fois-ci, c'est bien fini !

Mister White pointe le sceptre vers Enigma.

Enigma regarde la petite fiole tombée du bureau, près d'elle, à portée de main.

On entend le bruit lointain d'une sirène de police qui se rapproche.

Mister White tourne la tête un instant vers la fenêtre.

Enigma profite de ce moment d'inattention pour attraper la fiole et la jeter aux pieds de Mister White.

159. **ENIGMA**

Attrape ça !

La fiole se brise.

Il reste un instant interdit, les yeux exorbités, en regardant, à ses pieds, la fiole brisée.

160. **MISTER WHITE**

Non, pas ça !!

Il revêt les couleurs de l'arc en ciel des pieds aux cheveux.

161. **ENIGMA**

Je t'avais dit que tu en verrais de toutes les couleurs !

Mister White lache son sceptre. Il se regarde les mains, se frotte et se griffe pour tenter d'enlever les couleurs. Enfin, il se prend la tête dans les mains et se met à courir à travers la pièce.

162. **MISTER WHITE** (hurlant)

NOOOOONN!!!

Dans sa course désordonnée, il marche sur son sceptre, à terre, qui roule et le fait basculer en arrière. Il s'assomme contre son canon-sceptre.

Enigma se dirige vers l'armoire métallique dans laquelle est enfermé Teddy. Elle ouvre la porte. Teddy en sort.

163. **ENIGMA**

Tu peux sortir, Teddy, Mister White ne fera plus de mal à personne !

Enigma s'approche de Mister White qui reprend ses esprits, puis regarde par la fenêtre. Elle voit les policiers sortir de leur voiture de police, tous gyrophares allumés et sirène hurlante et se précipiter vers l'entrée de l'émetteur.

Enigma se tourne vers Mister White qui geint en regardant ses nouvelles couleurs.

164. **ENIGMA**(à Mister White)

Ne t'inquiètes pas, il n'y a pas de couleur en prison : les murs sont gris ! HAHAHA !!!

Mister White la regarde haineusement, puis se replonge dans la contemplation de ses mains.

28/ MUSEE. SALLE D'EXPOSITION. INT. JOUR.

Plan rapproché du tableau abstrait représentant le paysage de campagne sous la neige décoloré accroché sur le mur. Une petite fiole vient se briser au pied de la toile. Les couleurs qui étaient à l'intérieur viennent se fixer sur le tableau qui reprend son aspect d'origine sous les flashes et les bravos.

Le Maire, Enigma, Teddy et Nikki s'éloignent du tableau et viennent devant la Joconde décolorée. Derrière eux, photographes et invités, parmi lesquels on peut voir Carola, Robert et Sherlock, se pressent pour mieux voir. Le Maire, tout sourire, tend une petite fiole à Enigma.

165. **MAIRE** (solennel)

Enigma, pour vous remercier d'avoir sauvé la ville, je vous laisse le privilège de rendre son sourire à la Joconde !

166. **ENIGMA** (refusant la fiole de la main)

En tant que maire de Summerfield, cet honneur vous revient, monsieur !

167. **MAIRE** (ému)
Merci Enigma.

Le Maire lève la petite fiole et la jette théâtralement au bas de la Joconde. Le tableau reprend immédiatement ses couleurs.

Le Maire se met à côté du tableau et prend la pose fièrement. Les flashes crépitent et les applaudissements fusent.

Le maire fait un petit signe au conservateur qui s'approche et lui remet un paquet.

Le maire s'avance vers Teddy et Nikki.

168. **MAIRE**
Sans le précieux concours de Teddy et Nikki, la ville aurait été condamnée à la blancheur éternelle. Voici un modeste cadeau pour vous remercier au nom des habitants de Summerfield !

Le maire remet solennellement le paquet à Teddy.

169. **TEDDY**
Oh ! C'est Enigma qui a fait tout le travail, vous savez !

Teddy commence à ouvrir le paquet sous les regards impatients du reste de la bande, qui se rapproche pour mieux voir.

Il sort un maillot de basket et le déplie devant tout le monde. Il est entièrement blanc à l'exception du numéro qui est en noir.

Toute la bande est abasourdie. Un murmure se fait entendre parmi les invités.

Nikki porte la main à la bouche pour réprimer un petit cri.

Le maire se rapproche tout sourire.

170. **MAIRE**
Ce sont de nouveaux maillots pour votre équipe. Comme je ne savais pas de quelle couleur les prendre, je les ai choisis blancs. Vous n'aurez qu'à les teindre aux couleurs que vous voudrez !

171. **CAROLA**
Donnez-les moi, je vais m'en occuper !

Robert prend un des maillots blancs et l'examine sous toutes les coutures.

172. **ROBERT**
Euh... tout comptes fait, ils sont pas si mal comme ça !

Après un bref silence, toute la bande éclate de rire. Bientôt suivi du public et du maire.

FIN