

ICH UND MEINE MASKE

Est-ce qu'un homme sans souvenirs peut encore souffrir ?

Générique - « Ce serait trop long à expliquer » (Programme)

Emöjk Martinssen incarne **Golem**.

Masque : une image d'un visage d'argile, avec un glyphe aleph gravé sur le front brasillant et fumant, apparaît.

Talent : Acharné

Equipement : un grappin

Ozen incarne **Sentinelle**.

Masque : une image d'un masque de docteur vénitien avec une longue arête nasale, une sorte de cagoule noire et, à la place des yeux, deux objectifs de caméra faisant régulièrement des mises au point apparaît.

Talent : toujours aux aguets

Equipement : une machette

Intro / In media Res - « Requiem » de la BO d'AKira

Vous vous tenez devant un hangar en flammes. Vos masques murmurent une mélodie impie à vos oreilles. Des corps enflammés tentent désespérément de s'enfuir du bâtiment en battant des bras dans l'air brûlant mais vous les abattez impitoyablement dès qu'ils sortent à l'air libre. C'est à ce moment que les Spectres sortent de l'ombre. Bien trop pour que cela soit une simple coïncidence. Êtes-vous victime d'une embuscade, d'une trahison ? Ou bien êtes-vous sur le point de découvrir le secret des Masques ?

Devant l'Atelier du faiseur de jouets - BO d'Alien vs Predator Requiem

Les masques hurlent ; les flammes rugissent ; les ombres arrivent et, contrairement à son habitude, l'envie prend à Golem de se retirer. Usant de son grappin, il tente de rejoindre l'abri d'un toit proche mais, peu sûr de sa prise, demande à Sentinelle d'attendre avant de grimper. Elle reste encore un peu pour caler à grand mal la porte faisant barrage aux silhouettes qui gesticulent à l'intérieur.

Comment Sentinelle te parle ? Elle s'exprime par images. Le montage est toujours particulièrement parlant.

Tu la vois comme un personnage féminin ? Oui, j'en suis persuadé mais sans pouvoir réellement l'affirmer.

Les spectres sont particulièrement nombreux et les flaques d'ombres qui constituent leur corps sans substance sont comme excités par les flammes chatoyantes. Sentinelle inflige à son porteur des flashes d'images incohérentes et dérangeantes pour lui faire sentir sa crainte irraisonnée des ombres. Il est temps de fuir. Sentinelle fait jouer la pompe de son fusil à tout va, sans malheureusement parvenir à retarder les ombres. Faisant appel aux pouvoirs de son masque, il tente de forcer les spectres, à peine ralentis par la lumière de quelques réverbères à s'arrêter... Sans succès. **[Sentinelle gagne le trait : « aime être au centre de l'attention ».]**

La tension monte d'un cran alors que les corps artificiels incandescents des constructs et la masse sombre des ombres convergent vers le pied du bâtiment. Les lumières des réverbères antiques et des projecteurs détériorés s'allument un à un, illuminant la place. Les ombres se recroquevillent, comme brûlées par l'éclairage presque aveuglant. Leur extrémité s'ouvre en corolle comme un millier de gueules hérissées de dents sombres. Cela ne suffit pas à les arrêter : même amoindries, elles continuent à converger vers Sentinelle. De grands écrans publicitaires depuis longtemps tombés en panne, certains brisés ou endommagés, retransmettent la scène filmée depuis de vieilles caméras de surveillance, pourtant éteintes : Sentinelle est totalement dépassée par le nombre des machines.

Golem, voyant son acolyte en danger, saute au milieu des assaillants pour les repousser, mais son masque prend le dessus sur sa personnalité humaine. L'Aleph qui orne son front se met à flamboyer, la chaleur monte dans son corps et sa peau commence à prendre la consistance de la pierre. **[Golem gagne le trait : « aime faire souffrir les autres ».]** Il rit à gorge déployée alors que les corps démembrés des constructs vont s'éparpiller en morceaux sur toute l'étendue du parking. A court d'adversaires, cuisant sous son masque, dans un dernier sursaut, le porteur de Golem se rue en direction du canal proche et saute à l'eau, projetant une colonne de brouillard dans la nuit.

Les ombres sont toujours sur les talons de Sentinelle, qui grimpe enfin à la corde laissée par Golem pour se protéger. Les taches d'obscurité la suivent avec une agilité surprenante, se déplaçant sur les murs comme sur le sol. Cherchant la présence sécurisante de Golem, l'exhibitionniste se balance au bout de la corde pour échapper à ses poursuivants et tomber à l'écart. Sans succès : un des derniers constructs indemnes parvient à attraper sa jambe et la correction commence, retransmise en gros plan avec commentaires écrits sur les panneaux.

La raclée dure, s'éternise, les panneaux montrent Sentinelle sous tous les plans, laissant le temps à Golem de revenir de son escapade aquatique. Le montage est dérangeant, choquant : les os sont à la limite de casser ; la chair, elle, se rompt ; les ligaments se tordent. La caméra délaisse vite la scène pour revenir à Golem. Assistant -avec un luxe de détails dont il se passerait aisément- à la dérouillée que prend son compagnon, Golem jette ses poings au sol, créant une onde de choc qui se propage jusqu'à la rixe et envoie tout le monde dans les airs... Sentinelle comprise, qui retombe lourdement sur le dos, sentant ses os craquer.

Quel est ton nom ? Sentinelle me l'a volé.

Quel est ton nom ? J'ai préféré l'oublier.

Le Géant – « Mutation » de la BO d’Akira

Incapable de se mouvoir rapidement à cause de sa cheville extrêmement douloureuse, le porteur de Sentinelle fait une fois de plus appel aux pouvoirs de son masque pour se transporter instantanément sur un toit. Les écrans publicitaires présentent une succession d’images saccadées de Sentinelle avant de montrer la silhouette à l’abri sur le toit d’un hangar de l’autre côté de la place.

Un pan de métal dégingole de la façade du laboratoire du faiseur de jouets laissant apercevoir la silhouette d’un construct biomécanique de plus de 4 mètres de haut. Sa chair grésille alors que les flammes lèchent son corps. Golem tente de s’y opposer, mais un revers de battoir l’envoie dans les airs traverser un bâtiment et s’écraser, planté, dans une butte de terre au loin.

Très énervée de s’être fait voler la vedette par un Golem particulièrement combattif, Sentinelle jubile intérieurement des ennuis de son petit camarade. Décidée à vaincre le géant seule, elle découvre une faiblesse à la jambe du monstre. Elle n’a pas le temps d’en profiter : à peine a-t-elle dégainé sa machette que le monstre la saisit par la jambe et s’amuse avec le pauvre humain comme un hochet avant de le balancer au loin, définitivement hors de combat.

La terre, le gravier et les ordures s’agglomèrent au contact de Golem, recouvrant sa peau d’une carapace protectrice. Blessé, mais pas vaincu, le masque hurle sa rage. Alors que les ombres avaient déjà commencé à se repaître de la dépouille de Sentinelle, Golem marche d’un pas lourd et déterminé dans la direction de son ami tombé. Elles sont plusieurs centaines à se mettre à foncer sur lui transformant l’asphalte en une marée mouvante. Prenant de la vitesse, Golem change de stratégie en route. Traçant son chemin parmi les Spectres et les derniers constructs, il attrape le corps de sentinelle au passage avant de semer les ombres. Arrivé au canal, tentant de prendre la fuite sous l’eau, il se retrouve bientôt cerné par elles. Le masque se met alors à chanter une mélodie étrange... Les ombres peu à peu se dissipent.

Il faisait beau, il y avait de la lumière. C’était un jour heureux... - « Illusion » de la BO d’Akira

Le porteur de Golem se souvient d’un temps sans Masques, d’un temps sans Spectres où, au volant de son camion, il parcourait les routes de la zone d’activités, se réjouissant de toute cette activité humaine vibrante. Au moment même où la fierté d’être humain l’envahit, un appel téléphonique lui apprend la naissance de son fils.

Le porteur de Sentinelle revit un de ces jours dont on ne se souvient que lorsqu’ils sont terminés : une famille se promène en forêt, des enfants, un chien, mangeant des glaces sous le couvert des arbres...

L’Abri 1334 – Album « Cellblock » d’Atrium Carceri

Le porteur de Sentinelle délire, il égrène des noms lointains alors que Golem le porte jusqu’à l’abri 1334, l’un des rares endroits sûr de l’autre côté du désert. Ici vivait une petite communauté autrefois mais, de ces quelques personnes, de moins en moins nombreuses à chaque passage de Golem, ne reste que le corps déjà froid de la vieille Sarah, morte de vieillesse – un exploit !

Golem installe Sentinelle sur un lit de camp et est obligé de lui sangler les mains : le porteur essaie de se retirer son masque et se déchire la peau du visage. Le cuir et l’arête nasale ont pris par endroit une étrange couleur blanchâtre, comme si on l’avait éclaboussé de dissolvant. Dans sa tête, le rêve

du porteur se délite : les enfants perdent leur visage, la scène prend une teinte sépia, comme un vieux film dont la pellicule aurait en partie brûlé.

Golem se résout à demander de l'aide aux Scientifiques. Alors que la nuit est tombée à nouveau, une jeep débarque. Des hommes prennent sans ménagement le corps de Sentinelle et le chargent dans la voiture. L'abri 1334 est à nouveau désert.

Le Laboratoire des Scientifiques - BO de « Dead Space »

La jeep s'arrête au petit matin dans le hangar attendant à un hôpital de campagne salement amoché : impacts de balle et brûlures de roquettes constellent les murs d'un bâtiment aveugle, aux fenêtres condamnées, murées ou barricadées. Golem, épuisé, s'effondre sur une couchette alors qu'on emmène son compagnon. Dans un labo obscur, les Scientifiques s'acharnent sur Sentinelle ; ils creusent, coupent, tranchent son corps, lui injectent des substances énigmatiques alors que le porteur rejoue en boucle son souvenir en lambeaux.

Le masque n'a plus de force ; le porteur décide de négocier : il lui offre ses souvenirs en échange de son assistance. Il se dit que la chose sur son visage se repaîtra avec avidité de ces derniers moments de lumière en famille. Le processus de détérioration du corps s'inverse ; les os se ressoudent ; les plaies se referment ; les trous se rebouchent. Les scientifiques assistent sidérés à la régénération du corps alors qu'une alarme retentit : les spectres attaquent la base.

Invasion – BO de « Alien versus Predator »

L'agitation réveille Golem qui se jette hors de sa couchette, à la recherche du labo où se trouve Sentinelle. Il y parvient à temps pour assister à son réveil, nu, à côté de la table d'opération. Les deux masques se regardent : il faut partir. Sentinelle demande un moment pour se préparer. Dans un coin de la pièce, quelques scientifiques terrifiés se sont recroquevillés. La caméra quitte la scène et vient se positionner dans le couloir alors que retentissent hurlements, bruits de giclure et grincement des fraises électriques s'enfonçant dans les chairs. Depuis la porte, une giclée de sang vient éclabousser le mur en face et maculer le sol.

Dans le garage, plus personne mais une odeur d'ozone tenace. Golem hésite entre le pickup et la jeep. Une silhouette maladroite s'extrait de derrière un tas de caisses. Elle titube, de dos, ses mouvements sont gauches. Pickup, se dit le Masque en regardant le lourd rideau empêchant la sortie. Sentinelle émerge dans le couloir, son porteur a revêtu un pantalon trop court, et cache son corps couvert du sang des scientifiques sous une blouse (plus très) blanche. Gros plan sur le badge : « Dr Johnson ». Il récupère dans une pièce attenante sa machette et son fusil à pompe.

Tandis que les pas de Sentinelle résonnent dans le couloir, on peut voir les corps se mettre à bouger. Puis gros plan : deux yeux vitreux s'ouvrent.

Pendant ce temps, Golem est occupé à démarrer le Pickup alors que la silhouette, se retournant, laisse apercevoir un revenant : des yeux morts, la peau grisâtre veinée de noir, une odeur pestilentielle, les muqueuses (gencives, langue) noires, des mouvements saccadés. Il faut chauffer le moteur. Sentinelle débarque en même temps qu'une bande de goules surgit de derrière des barils de fuel. Echange de regards. Golem écrase l'accélérateur puis le revenant solitaire sur son pare chocs pendant que Sentinelle, court vers la sortie en faisant jouer un air joyeux à son fusil à pompe en

direction des barils de fuel. Tout explose. La blouse au vent, Sentinelle s'engouffre dans le pickup par la portière ouverte, porté par le souffle de l'explosion. Une impression de déjà-vu effleure nos héros alors qu'ils contemplent l'hôpital en flammes.

Une affaire reste en suspens qui nécessite l'attention de Golem. « Prends le volant », lâche-t-il à Sentinelle avant d'éclater le pare-brise pour aller achever ce qui reste de la goule accrochée sur le capot du pick-up. Une menace promptement écartée grâce aux talents manuels de Golem qui pétrit la tête du Spectre comme une boule de glaise. Tout explose. Les masques prennent la route de cinq points, là d'où ils viennent.

A l'intérieur du bâtiment, un écran d'ordinateur affiche une barre de chargement... 100%. Avant que la pièce soit envahie par les flammes.

Il pleuvait, c'était un jour triste – « RnB » de somatic responses

Le porteur de Golem revoit la baie vitrée de l'appartement de sa maîtresse. Son téléphone ne cessait de sonner, plein de messages vocaux de sa femme lui demandant de revenir vers sa famille. C'est là qu'il a pris la route, comme de plus en plus souvent, pour errer sans but au volant de son pick-up. Et aller directement au travail le lendemain. Pour oublier. Pour s'oublier.

Le porteur de Sentinelle se rappelle le jour où son plus jeune enfant a été contaminé, et comment il a perdu sa famille en le tuant devant les autres gosses et sa femme. Ce souvenir-là, Sentinelle lui a laissé.

Retour à la maison – BO de Bioshock

Le désert s'étend, à perte de vue. C'est encore la nuit. Ou à nouveau. Peut-être bien que le jour ne s'est jamais levé, en fait. Fouillant le pickup à la recherche de quelque-chose pour payer leur passage, les masques découvrent un cryotube au contenu indiscernable. Arrivé au checkpoint, des gardes les font sortir de la voiture. La fouille est méthodique, puis on les envoie à la décontamination. Les alarmes sonnent : Sentinelle, contaminée, est forcée de subir une douche urticante prolongée et à se récurer vigoureusement la peau avant d'être autorisée à pénétrer dans cinq points.

Nos deux Masques sont introduits en présence de plusieurs autres porteurs. Dans une pièce bien meublée sont réunis l'Artificier, Brute, Ténèbres et son masque frère l'Immortel. On leur demande des comptes quant à la mission qu'ils étaient sensés remplir : récupérer des plans dans le bureau du faiseur de jouets...

Ténèbres: Masque très simple, sans traits, d'un noir d'encre, semble avaler la lumière. Yeux verts visible au travers des fentes.

Brute: Masque de diable à cornes recourbées et visage caprin, sans fentes pour les yeux, qui sont dessinés à la craie comme par un gamin (bleus).

L'Artificier : Masque à gaz et combinaison ignifugée.

L'immortel: Masque très simple, sans traits, d'un blanc d'albâtre, irradie une faible lueur. Yeux dorés visible au travers des fentes.

Flashback – “Main Theme” de la BO de Alice: Madness Returns

Dans l’atelier du faiseur de jouet, Golem et Sentinelle découvrent les archives d’un nouveau projet. Des plans sur papier calque enroulés dans un tube se superposent, laissant découvrir une marionnette d’un tout nouveau genre, un géant biomécanique affublé... d’un Masque. Les oculaires de Sentinelle font le point avec désapprobation. Golem scrute les alentours : tout s’est passé exactement comme prévu, et connaissant la propension de Sentinelle à se mettre dans la mouise juste pour le plaisir, ça n’est pas normal. Se relevant des plans, Sentinelle regarde Golem, des flammes luisent dans ses objectifs. Les deux Masques décident de détruire les prototypes, et tant qu’à faire l’Atelier. Il y a des choses avec lesquelles on ne rigole pas.

Au pied du colossal homoncule, Golem fait exploser les bonbonnes de gaz. C’est le branle-bas de combat général. Surpris par la violence de l’incendie, les Masques se replient vers la porte, perdant les plans au passage, rapidement consumés par les flammes. Alors qu’ils barricadent la porte, déjà, au dehors, les ombres s’approchent tandis que les masques entament une mélodie pour protéger leurs porteurs de l’incendie...

Mensonges et pains dans la gueule – BO de Bioshock

Les images filmées par Sentinelle continuent sur l’écran, mais les autres Masques n’ont pas l’air satisfaits. Ils somment Sentinelle de remettre une copie des plans qu’elle a forcément filmés. Ténèbres surtout, sans doute le masque le plus proche des spectres, semble pressée de les récupérer. Les Masques se remémorent la manière douteuse dont la mission leur a été attribuée, les hésitations de Ténèbres, le rêve qu’elle a fait et l’échange de regards entre L’immortel et elle lors du briefing. Sentinelle lance l’accusation. Golem la joue impassible.

Un doute semble saisir les autres mais les atermoiements de Sentinelle, qui semble jouir de la situation, énervent considérablement Brute. Il cède à son impulsivité et se jette sur elle dans l’idée de transformer ce corps chétif et ce Masque curieux en pulpe sanglante. Golem, sérieusement échaudé et ayant quelques contentieux avec Brute, s’interpose. Les autres quittent la pièce alors que Golem s’amuse à détruire les meubles et refaire les murs avec la tête de Brute [***Golem gagne le trait « aime faire souffrir son porteur »***].

Le combat dure longtemps et se solde par un échange de menaces de la part de deux Masques épuisés aux porteurs bien amochés. On ne s’entretue pas à l’ombre du bouclier de Cinq points. « Si jamais tu sors faire un tour à l’extérieur, je te tue Brute ! » gronde-t-il d’une voix menaçante. « Si je sors, ce sera pour te tuer. » rétorque le colosse avant de quitter la pièce en claudiquant. La pièce dévastée ressemble à un champ de ruines. Un pilier porteur menace de s’effondrer, de la poussière tombe du plafond, les meubles ravagés forment un tapis de gravats sur le sol dans lequel on s’enfonce jusqu’à la cheville.

Pendant la diversion, Sentinelle a eu le temps de consulter les documents qu’elle avait filmé, dont une série de carnets regroupant les journaux du Faiseur de jouets. Un passage qu’elle n’avait pas relevé alors attire son attention. Ténèbres s’était bien gardé de révéler qu’elle avait été arrêtée par les automates et amenée devant leur chef. C’est en l’étudiant que le Faiseur a compris le lien reliant un Masque à la personne qui le portait... et qu’il a donc pu finir son prototype. Ténèbres aurait envoyé nos héros effacer les traces de sa foirade... Et nos deux Masques la soupçonnent même d’avoir envoyé les Spectres se débarrasser d’eux dans la foulée, histoire de bien terminer le boulot.

Usant de ces archives, Sentinelle diffuse à l'assemblée une reconstitution de son cru, présentant Ténèbres sous un jour particulièrement peu flatteur. Elle admet être en possession des plans mais refuse de les dévoiler tant que l'affaire n'aura pas été tirée au clair. Tout le monde hésite et on leur laisse finalement le bénéfice du doute. La séance est levée... les regards hostiles sont désormais pour Ténèbres.

Repos – “Chant 1 (Making of Cyborg)” de la BO de Ghost in the Shell

Golem rentre chez lui. La caméra le suit en gros plan, fixée sur ses larges épaules, puis elle s'écarte progressivement, laissant apercevoir une pièce vide de tout ameublement... Un appartement entièrement vide, à l'exception d'une chaise, dans laquelle Golem s'installe. En face de lui, un mur couvert de traits de craie. D'un élan, golem se lève et inscrit un nouveau trait au mur avant de se rasseoir...

Sentinelle rentre dans un appartement qui sent bon l'encaustique. Les meubles sont briqués, immaculés. Le porteur sent que le masque a très envie de ce retour, riche des souvenirs qu'il a récemment volé. « Chérie, je suis rentré » proclame-t-il en accrochant à une patère sa blouse tachée de sang. Un écran de télé, des gens qui applaudissent et qui rient comme dans une sitcom. Alors que Sentinelle entame le discours enjoué d'un cadre dynamique qui rentre chez lui, la caméra vient se poser sur ce qui reste de sa famille : un unique enfant prisonnier d'un poumon d'acier. Un bruit de pompe chuinte dans l'air pendant le fondu au noir.

Générique de fin – « Ich und meine Maske » de Sido

De nouveaux éléments (ceux soulignés) apparaissent progressivement sur l'écran.

*Emöjk Martinssen incarnait **Golem**.*

Masque masculin : une image d'un visage d'argile avec un glyphe aleph gravé sur le front brasillant et fumant apparaît.

Talent : Acharné

Equipement : un grappin

Trait de personnalité : aime faire souffrir les autres ; aime faire souffrir son porteur.

*Ozen incarnait **Sentinelle**.*

Masque féminin : une image d'un masque de docteur vénitien avec une longue arête nasale, sur laquelle on peut voir des tâches de décoloration, une sorte de cagoule noire et, à la place des yeux, deux objectifs de caméra faisant régulièrement des mises au point apparaît.

Talent : toujours aux aguets

Equipement : une machette

Trait de personnalité : aime être au centre de l'attention