

N° SACD 72454
© Jean-Marie Cailleaux - 1995

Le chat, la sorcière et l'enfant.

CONTE

e-mail : jean-marie.cailleaux@gestux.com

SOMMAIRE

LE SYNOPSIS.....3

QUELQUES EXPLICATIONS.....4

LE SCÉNARIO6

LE SYNOPSIS

Afin de soigner la terrible maladie qui menace sa santé, une horrible sorcière doit absolument mettre un peu de bonheur dans sa vie. Suivant les conseils d'un chat plein d'astuce, elle va chercher cette joie dans le sourire d'une fillette.

Mais la laideur repoussante de la vieille femme effraye trop l'enfant qui ne peut lui offrir ce sourire salvateur.

Furieuse, la mégère métamorphose les parents de la petite fille en crapauds.

Transformant la sorcière, à son insu, en acteur comique dans un grand spectacle burlesque, le chat parviendra à satisfaire la volonté de la vieille femme: elle fera rire les enfants et connaîtra le bonheur.

Guérie, elle redonnera forme humaine aux parents de la fillette, et vivra désormais heureuse.

QUELQUES EXPLICATIONS

L'histoire se déroule dans une campagne verdoyante, au relief légèrement accidenté, par une belle journée d'automne du dix-septième siècle.

La contrée se divise en deux parties : d'une part, une grande forêt touffue d'arbres aux feuilles roussissantes et, d'autre part, une campagne domestiquée par l'homme, faite de pâturages et de champs cultivés, entre lesquels se dressent çà et là quelques fermettes et leurs granges attenantes.

La maison de la sorcière, vieille baraque à l'aspect délabré, est plantée au centre d'une clairière, au cœur de la forêt. Elle est ceinte d'un muret en ruines. Dans le jardin, les arbres ont déjà perdu toutes leurs feuilles. Chez la sorcière, c'est déjà l'hiver.

L'intérieur poussiéreux, en désordre, est meublé de longues étagères sur lesquelles s'entassent fioles, bocaux et vieux livres. Le lit est une vague paillasse où traîne une vieille couverture. Sur la table, les assiettes sales côtoient le matériel d'alchimie: verrerie variée, serpentins de cristal et de cuivre... Dans la cheminée, un feu fait bouillonner le contenu glauque d'une grande marmite de fonte.

La maison de la petite fille, à l'orée de la forêt, jouxte un champ en friches. C'est une petite chaumière, propre et fleurie. Ici, la saison est moins avancée: c'est la fin de l'été. L'intérieur est simple mais douillet. Le petit lit de la fillette est fait, la table rangée.

Une vaste grange se dresse auprès de cette habitation. Le chat, en vue de la présentation de son spectacle, aménagera cette remise de la façon suivante :

A une extrémité, il aura entassé des bottes de foin, sur lesquelles quelques spectateurs, enfants accompagnés de leurs parents, seront assis comme sur des gradins. Mais la plupart des bambins, âgés de quatre à dix ans, se tiendront debout devant l'estrade, emplissant totalement l'espace de la fosse.

La scène sera violemment éclairée par une innombrable quantité de torches et de bougies.

Le fond de scène sera fait des planches de la grange. Des couvertures dépareillées cousues ensemble feront office de rideau.

Au dessus de la scène, les structures de la charpente tiendront lieu de cintres et de passerelles.

LES PERSONNAGES

LA SORCIÈRE :

Elle est vieille et elle est laide... Elle a le nez crochu, les yeux délavés enfoncés dans les orbites, le teint cadavérique, et la langue fourchue. Elle est vêtue d'une robe sombre et d'un manteau de toile grossière dont le capuchon dissimule son crâne presque chauve. Elle est affublée d'un tic nerveux qui lui fait faire un bruit répugnant avec sa bouche, tandis qu'elle laisse sa langue sortir de celle-ci à la façon d'un serpent. Elle est VÉRITABLEMENT méchante.

A la fin du conte, la sorcière, devenue gentille, est débarrassée de son tic, ses yeux redeviennent lumineux, et sa peau rosit. Mais elle demeure toute aussi laide...

LE CHAT :

Gouttière à poils mi-longs et à l'aspect miteux, maigre, au poil terreux. Le matou est assez paresseux et plutôt peureux à priori. Mais lorsqu'il est guidé par une noble cause, il n'hésite pas à braver le danger, et révèle un caractère ironique et rusé.

LES SOURIS :

Petites souris grises à poil ras, profondément humanisées dans leurs attitudes mais incapables de parler.

LES CRAPAUDS :

Quatre crapauds différents, reprenant chacun quelques caractéristiques de ceux qu'ils furent. Crapaud à lunettes pour le médecin, à moustaches pour le chat, à barbe pour le père, à nattes pour la mère. Verdâtres et laids, à l'apparence stupide, ils sont tout ce que l'on ne veut pas devenir un jour.

LA FILLETTE :

Petite fille de cinq ans environ, très jolie, à cheveux longs tressés, elle est vêtue d'une robe et d'un tablier, et chaussée, comme ses parents, de sabots de bois.

LE PÈRE :

Rude paysan d'une quarantaine d'années, il est grand, assez fort et porte la barbe. Il est vêtu d'un pantalon de toile grossière et d'une large chemise. Homme de paix, diplomate, il pense avant tout à sa famille.

LA MÈRE :

Paysanne de trente cinq ans environ, jolie et réservée. Elle doit évoquer une idée de douceur. Elle est vêtue comme sa fille d'une robe et d'un tablier, et porte ses cheveux longs nattés.

LE MÉDECIN :

Vieil homme en robe et chapeau noirs. Légèrement désabusé, il porte d'étranges binocles.

LE PRINCE CHARMANT :

N'apparaît pas dans cette histoire.

Le conte relate toute une série de métamorphoses. Chaque personnage va se trouver, d'une façon ou d'une autre, transformé par les circonstances exceptionnelles auxquelles il sera confronté.

Le chat, qui, dans un premier temps, subit les événements, parviendra à retourner la situation grâce à son ingéniosité. Il pourrait, à l'issue de la première rencontre avec la sorcière, ne pas se préoccuper des conséquences de ses paroles. Mais il préfère suivre la vieille femme. C'est l'archétype de tout héros : il prend une part active aux événements auxquels il se trouve involontairement confronté. Ce sont cette prise de risque, cette volonté d'agir, qui vont le mener jusqu'à la fortune.

La sorcière, quant à elle, pêche par excès de confiance. Détentrice d'un savoir et d'un pouvoir qu'elle pense absolus et se présentant apte à résoudre tous ses problèmes, elle devra, cependant, accepter une douloureuse remise en question, pour admettre que la puissance ne sert à rien dans la quête de la seule chose essentielle : le bonheur.

LE SCÉNARIO

GÉNÉRIQUE :

INT JOUR. LA GRANGE ATTENANTE A LA MAISON DE LA FILLETTE.

La caméra explore l'ensemble de la grange, faiblement éclairée par quelques interstices dans les murs. La remise est encombrée de ballots de pailles. Dans un coin, traîne un vieux manche de pioche. Au fond de la grange, une sorte d'estrade, en partie dissimulée sous les ballots, a été aménagée.

La caméra achève sa ballade en se focalisant vers un petit trou situé sous cette estrade.

SÉQUENCE 1 :

INT JOUR. LA GRANGE ATTENANTE A LA MAISON DE LA FILLETTE. UN PETIT TROU DANS UN MUR: LA MAISON DES SOURIS.

Midi. Maman souris sert le déjeuner à l'ensemble de ses enfants. Ceux ci, au nombre de sept, sont éparpillés autour de la table familiale. Papa souris lit son journal : un morceau d'un journal d'homme déchiré et jaunit par le temps. Maman souris, partant du plus grand et allant vers le plus petit, garnit l'assiette de chacun des convives d'un maigre bout de pain. A chaque fois qu'une assiette est garnie, un souriceau vient s'asseoir devant. Mais la dernière assiette, celle du benjamin de la famille, ne semble intéresser personne. Maman souris se rend compte que son garnement de petit dernier n'est pas présent au repas. Elle l'appelle, en vain.

SÉQUENCE 2 :

EXT JOUR. LA COUR DE LA MAISONNÉE.

Une hache se lève, menaçante, et s'abat violemment sur une grosse bûche, la fendant sur toute sa longueur. A quelques centimètres de l'impact, un petit souriceau passe entre les jambes de l'homme qui coupe le bois et se dirige vers la maison. Il grimpe furtivement vers le rebord d'une fenêtre par laquelle il aperçoit une femme en train de préparer le repas. Au près d'elle, une petite fille se livre à quelque travail de couture. Mais ce qui retient avant tout l'attention de la souris, c'est un énorme morceau de fromage qui trône, arrogant, sur la table de la cuisine.

Le rongeur regarde autour de lui. L'homme est absorbé par son travail. Il y a bien un chat de l'autre côté, loin dans la cour, mais visiblement, il dort.

La jeune souris redescend alors et dégage quelques feuilles mortes au pied de la fenêtre, révélant l'ébauche d'un trou dans le mur. Elle se met aussitôt à évaser l'orifice.

Soudain, le chat ouvre un oeil et aperçoit le souriceau. Celui ci, se sentant observée, tourne la tête vers le félin. Mais ce dernier, ayant refermé son oeil, lui semble toujours endormi.

De l'autre côté de la cour, maman souris est sorti à la recherche de son enfant. Le reste de la famille, hormis le père qui continue à lire son journal, l'a suivie. La mère aperçoit enfin son petit, et découvre avec horreur que le chat est en train de s'approcher subrepticement de lui.

Elle piaille de toutes ses forces, mais son pauvre cri se perd dans les hans du bûcheron.

Le chat avance à pas feutrés.

N'écoutant que son amour, la mère s'élançe vers son fils, complètement absorbé par sa tâche.

Le chat, apercevant maman souris, lui adresse un sourire sarcastique.

La mère souris piaille alors de plus belle. Enfin, son fils l'entend. Il se tourne et découvre avec horreur que le chat n'est qu'à quelques pas de lui.

Sa retraite coupée, le souriceau tente de s'enfoncer dans le trou qu'il creusait. Mais le chat attrape la queue du rongeur et le tire hors de sa cachette vers ses mâchoires béantes lorsque, soudain, il est comme happé vers le ciel par une force mystérieuse. La surprise lui fait lâcher le rongeur.

La maman souris pousse un soupir de soulagement, car le chat se trouve à présent dans les bras de la fillette qui l'entraîne loin de son fils. Mais hélas, l'enfant rejoint son père près de la grange. La maman souris, qui se trouve sur le chemin, bat en retraite en direction de la remise. La petite fille s'assoit par terre, auprès de son père, et pose le chat devant elle. Bien que prisonnier, le matou ne quitte pas des yeux le souriceau, qui, attendant de voir comment la situation évolue, reste terré dans son trou. La fillette sort de son tablier un bout de chiffon sur lequel elle a cousu un vague ruban. Elle le passe autour du cou du chat, sert un peu trop fort. Le chat, à moitié étranglé, tire la langue.

LA PETITE FILLE

Voilà, comme ça tu ressembles à un vrai prince charmant.

La mésaventure du matou provoque l'hilarité du souriceau qui, ayant repris de l'assurance, s'est remis à creuser le mur, ignorant les cris de sa mère qui lui ordonne de revenir. La fillette se tourne vers son père, et désignant le chat, lui dit :

LA PETITE FILLE

Tu crois qu'Alphonse c'est un prince charmant qu'une sorcière elle aurait changé en chat ?

Le chat se désintéresse un instant des souris. S'entendant comparé à un prince, il redresse la tête et tente de prendre une noble pose.

LE PÈRE

Mmmmm. Non, je ne pense pas.

LA PETITE FILLE

Pourquoi ?

LE PÈRE

Les sorcières ne sont pas si cruelles...

Le chat, dépité et vexé par la réflexion, grimace et adresse au père un regard plein de colère.

LA PETITE FILLE

Oh si papa, c'est vraiment méchant les sorcières. Tu n'as pas peur des sorcières toi papa ?

LE PÈRE

Non ma chérie.

LA PETITE FILLE

Pourquoi ?

LE PÈRE

Parce que les sorcières ne s'attaquent qu'aux enfants désobéissants et aux parents méchants.

LA PETITE FILLE

Et moi, je suis obéissante, et toi tu n'es pas méchant.

LE PÈRE

Voilà.

LA PETITE FILLE

Et pourquoi tu n'es pas méchant ?

LE PÈRE

Tu poses beaucoup de questions princesse. Je ne suis pas méchant parce que je suis heureux.

LA PETITE FILLE

Et pourquoi tu es heureux ?

Le père prend dans ses bras sa fillette et la lance en l'air. L'enfant éclate de rire. En serrant sa fille contre lui, le père écrase le chat qu'elle tient toujours dans ses bras et qui suffoque entre les deux humains.

LE PÈRE

Tu le sais bien petite coquine...Je te l'ai déjà dit cent fois. Allez, il est temps d'aller manger.

La fillette, dans un élan de tendresse envers son père, enlace ce dernier. Ce faisant, elle lâche le chat qui se retrouve à terre. Le père et la fillette s'éloignent vers la maison.

Le chat s'époussette, et se rend compte que le souriceau est toujours dans son trou. Il avance vers lui. Mais la mère souris est toujours là qui veille. Elle siffle. Le souriceau se retourne alors, et prend aussitôt la fuite en direction de la forêt.

Le chat se lance aussitôt à sa poursuite au travers de la clairière.

SÉQUENCE 3:

EXT JOUR. LA FORÊT. L'EXTÉRIEUR DE LA MAISON DE LA SORCIÈRE.

LE CHAT. LE SOURICEAU ET SA FAMILLE.

Le souriceau court à en perdre haleine. Mais le chat, beaucoup plus rapide, flâne un peu, jouissant du plaisir de sa chasse.

La mère du souriceau, suivi de sa famille, lui a emboîté prudemment le pas.

Bientôt, le chasseur et sa proie débouchent dans une clairière. En son centre se trouve une bâtisse, ceinte d'un muret. Le rongeur l'escalade, et y découvre un petit trou au sein duquel il parvient à trouver refuge. Le chat arrive devant le trou, s'installe confortablement sur le muret, et plaçant ses pattes au dessus du trou, ferme les yeux et s'endort, sans se soucier des tousotements qui proviennent de la maison voisine.

SÉQUENCE 4 :

INT JOUR. L'ANTRE DE LA SORCIÈRE.

LA SORCIÈRE. SON MÉDECIN. UN CRAPAUD.

Dans une vieille pièce poussiéreuse, pleine de fioles et de bocaux colorés, de crapauds momifiés et de gros et vieux livres, un médecin en robe noire examine avec soin l'œil veineux d'une très vieille femme. Elle a un grand nez crochu, un teint cadavérique, et est affublée d'un tic nerveux qui lui fait régulièrement tirer la langue. Plus qu'hideuse, elle est franchement repoussante.

LE MÉDECIN

Penchez vous en avant. Parfait. Ouvrez la bouche.

La sorcière s'exécute, révélant une longue langue légèrement fourchue et des dents immondes. Le docteur examine la gorge de la malade. Il grimace un peu, s'évente discrètement.

LE MÉDECIN

Toussez un peu je vous prie.

La sorcière tousse grassement. Le médecin lui présente une coupelle.

LE MÉDECIN

Crachez.

Elle crache. Le médecin examine longuement le glaire noirâtre.

LE MÉDECIN

Je vois, je vois...

Le médecin commence à remballer ses affaires.

LA SORCIÈRE

Quoi donc docteur ? Qu'est ce que j'ai ?

LE MÉDECIN

Vous souffrez d'un important noircissement de la bile.

Tout en parlant, le médecin verse dans le crachin un peu de poudre grisâtre. Il entreprend de pétrir la pâte ainsi obtenue. Puis il en fait une boulette qu'il fixe à une chaînette. Il passe la boulette à la flamme pour la durcir.

LA SORCIÈRE

Qu'est ce c'est que cette maladie là ?

LE MÉDECIN

Une affection très courante chez vous, les sorcières. A la longue, votre méchanceté épaissit votre bile qui devient peu à peu noire et visqueuse.

LA SORCIÈRE
Et c'est grave ?

LE MÉDECIN

V1 : Si l'on ne fait rien, la bile noire va se développer et encrasser tous vos viscères. Vous souffrirez de maux de ventre de plus en plus violents, puis vous aurez l'impression d'étouffer. Lorsque la bile noire parviendra au cerveau, vous perdrez complètement la raison et vous mourrez.

V2 : Si l'on ne fait rien, la bile noire va se développer et encrasser tous vos viscères. Et peu à peu, votre cœur va se changer en pierre. Et un cœur de pierre ne peut pas battre.

LA SORCIÈRE
Et c'est grave ?

LE MÉDECIN
Oui, on peut le dire.

LA SORCIÈRE
Ah. Et comment soigne-t-on ce mal ?

LE MÉDECIN
Il faut éclaircir votre bile.

LA SORCIÈRE
Comment fait-on ?

LE MÉDECIN
Mon Maître recommandait une saignée totale, mais c'est une méthode un peu trop radicale. On n'a d'ailleurs jamais pu connaître son efficacité réelle puisque tous les patients sur lesquels on l'a pratiqué ont trépassé avant son terme. Pour ma part, je vous recommande une bonne cure de bonheur.

LA SORCIÈRE
De quoi ?

LE MÉDECIN
De bonheur, de joie, de félicité. Un peu de youp la boum dans votre triste vie, que Diable!

LA SORCIÈRE
Du youp là boum dans ma vie ? Vous délirez complètement mon pauvre ami.

La sorcière est prise d'une violente quinte de toux.

LE MÉDECIN

C'est pourtant le seul remède connu et éprouvé contre votre obscure affection.

La sorcière crache et reprend péniblement son souffle.

LA SORCIÈRE

Soit, soit. J'en prendrai. Dites moi juste où je puis en trouver.

LE MÉDECIN

Ah ça je n'en ai pas la moindre idée.

LA SORCIÈRE

Comment ça pas la moindre idée ? Vous êtes bien médecin, non ?

LE MÉDECIN

Si fait madame. Je connais les remèdes, et vous affirme que pour vous guérir, il vous faut du bonheur. Mais je suis incapable de vous dire où en trouver. Le bonheur de chacun dépend de son tempérament propre. Vous seule pouvez découvrir le vôtre.

LA SORCIÈRE

Mais comment faire ? Je ne sais même pas ce que c'est, moi , le bonheur.

Le médecin lui tend le talisman qu'il a fabriqué.

LE MÉDECIN

Tenez, prenez ceci. Si par chance vous approchez de la félicité, la matière devrait s'éclaircir. Lorsqu'une exposition prolongée l'aura rendue tout à fait blanche, vous pourrez vous considérer comme guérie. C'est tout ce que je peux faire pour vous. Madame.

Le médecin salue la sorcière et se dirige vers la porte. La mégère, dépitée et furieuse, prend alors sa baguette magique et la pointe vers le praticien. Aussitôt, un rayon, jailli de la baguette, vient frapper le thérapeute qui se change en crapaud.

LA SORCIÈRE

Incapable !

Elle ramasse le batracien et le jette par la fenêtre.

SÉQUENCE 5.

INT JOUR. LA MAISON DE LA SORCIÈRE.
LA SORCIÈRE ET SON MIROIR MAGIQUE.

Elle se dirige vers un coin de la pièce et soulève un drap. Sous le drap se trouve un magnifique miroir. A côté du miroir, un petit rat noir, à la queue interminable, sommeille. Elle déclame:

LA SORCIÈRE
Miroir, mon bon miroir...

Aucune réponse. Elle tape sur le miroir.

LA SORCIÈRE
MIROIR !!!

Aussitôt, le miroir s'illumine. Un logo apparaît, puis se dessine une page WEB version moyenâgeuse, avec ses différentes rubriques : "envoûtements", "filtres", "chat en enfer avec Satan"...

Elle s'empare brutalement du petit rat. En le faisant bouger, elle déplace une petite tête de mort vers la rubrique "tout sur tout et le reste". De deux coups de poings rageurs, elle frappe sur la tête du rat. Un horrible démon de synthèse apparaît alors.

LE démon

Bonjour et bienvenue sur lenfer.com, le premier réseau magique interactif avec fonctions de chat video en streaming temps réel live. Nous vous rappelons que pour accéder à notre site, votre miroir dans accepter les cookies et les maléfices cachés. Posez votre question ou partez brûler en enfer...

LA SORCIÈRE
Donnez moi le secret du bonheur.

Le démon enregistre la demande. Il fait défiler quelques images de bonheur: Laura Ingals qui se jette dans les bras de ses parents, des footballeurs se congratulant après le but, un homme qui retrouve sa femme dans une émission télé... Le défilement s'arrête enfin sur l'image d' un chat endormi sur un muret. Le démon dit alors.

LE démon

Pour connaître le secret du bonheur, adressez vous à un chat qui dort. Il n'y a pas plus heureux qu'un chat qui dort. C'est d'ailleurs pour cette raison que l'on dit "Heureux comme un chat qui dort." Demandez au chat le secret du bonheur. D'ailleurs ça tombe bien il y a un chat qui dort derrière vous.

La sorcière tourne la tête vers la fenêtre au travers de laquelle elle voit un chat tranquillement endormi sur un muret.

SÉQUENCE 6 :

EXT JOUR. DEVANT LA MAISON DE LA SORCIÈRE.
LA SORCIÈRE. LE CHAT. LE SOURICEAU

Le chat dort tranquillement au soleil lorsqu'il est brutalement réveillé par le pied de la sorcière, qui s'abat sur sa queue. Il crie, prêt à se défendre, et se retourne, poil hérissé, vers son adversaire. Lorsqu'il se rend compte qu'il s'agit de la sorcière, il se fait tout penaud. La mégère, souriante, lui demande alors :

LA SORCIÈRE

Dis moi le chat, quel est le secret du bonheur ?

LE CHAT

Miaou ?

La sorcière se penche un peu plus. Son ombre se projette sur le chat. Elle le touche de sa baguette magique et répète lentement...

LA SORCIÈRE

Quel est le secret du bonheur ?

LE CHAT

Mais je n'en sais rien moi...

Le chat, sidéré de se découvrir soudain capable de parler, met la patte à sa bouche. La vieille femme cesse de sourire. Le matou tente de faire cependant de faire bonne figure.

LE CHAT

Quoiqu'en y réfléchissant...

Le chat tourne la tête de tous les côtés. Ses yeux se posent alors vers le trou dans lequel le pauvre souriceau est toujours coincé. Il se tourne, tout sourire, vers la sorcière.

LE CHAT

Le bonheur, c'est une souris bien grasse avec laquelle on peut jouer longtemps avant de la manger.

Le bras de la sorcière s'étend vers le trou où s'est réfugiée la souris. Elle en extrait la bestiole. Elle enroule sa queue autour de son corps et s'en sert comme d'un yoyo. Puis elle engouffre la souris dans sa bouche. Elle constate alors que son talisman reste noir. Elle retire la souris terrifiée de sa bouche et la lance au loin. La souris, livide et tremblante, souffle et s'enfuit vers sa famille.

LA SORCIÈRE

C'est peut-être le bonheur pour toi, vilain matou, mais jouer avec les souris ne m'a jamais amusé. Tu ferais bien de trouver autre chose.

Le chat, impressionné par le ton de la sorcière, tente alors:

LE CHAT

Le bonheur, c'est de posséder un pouvoir sans pareil sur la matière, l'espace et le temps.

LA SORCIÈRE

Je possède déjà un pouvoir illimité sur la matière, l'espace et le temps. Et je n'en suis pas plus heureuse pour autant. Donne moi à présent une réponse qui me convienne ou je te change en crapaud, méchant greffier !

Ce disant, elle sort de sa manche sa baguette magique.

LE CHAT

Le bonheur, le bonheur...

La sorcière pointe sa baguette vers le chat. Le chat, pour faciliter sa déglutition, desserre le ruban que la petite fille lui a mis.

LE CHAT

Le bonheur, c'est...

L'extrémité de la baguette s'illumine. Un rayon s'échappe. Le chat regarde le ruban de la fillette dans sa patte, et bredouille à toute vitesse.

LE CHAT

Le bonheur, c'est le sourire d'un enfant.

Le rayon s'arrête tout net à quelques millimètres du nez du chat terrifié. La sorcière observe longuement l'animal, puis son talisman qui s'éclaircit un tout petit peu. Enfin, elle lâche :

LA SORCIÈRE

Et bien voilà une réponse satisfaisante.

Le chat souffle.

LA SORCIÈRE

Et où peut-on trouver un enfant ?

Le chat blêmit.

LE CHAT

Alors ça, juré, je n'en n'ai pas la moindre idée.

Le rayon poursuit sa course et change le chat en crapaud.

LE CHAT

Koa ?

La sorcière retransforme le chat. L'animal, penaud, répond aussitôt.

LE CHAT

A la réflexion, il me semble avoir un jour aperçu, dans la maison qui se trouve de l'autre côté de la forêt, quelque chose qui pouvait ressembler à une petite fille.

LA SORCIÈRE

Merci.

Laissant le chat encore sous le choc, la sorcière s'enfonce dans la forêt.
Le chat hurle alors.

LE CHAT

Mais je me trompe sûrement ! Rien ne prouve que le sourire des enfants apporte le bonheur ! Persévérez avec les souris, vous verrez, ça finira par marcher !

Resté seul, il continue pour lui même...

Imbécile ! Toi et tes grandes phrases. "Le bonheur, c'est le sourire d'un enfant..." Où est-ce que je suis encore allé chercher un truc pareil ? Et dire ça à une sorcière...Idiot ! Grand lâche !

Disant cela, le chat prend, à la suite de la sorcière, le chemin de la maison de la fillette.

SÉQUENCE 7 :

EXT JOUR. DEVANT LA MAISON DE LA PETITE FILLE.
LA SORCIÈRE. LA PETITE FILLE.

Dans la cour de sa maison, la fillette joue sagement avec une poupée de chiffon. La sorcière s'approche d'elle. La petite fille tourne la tête vers la vieille femme et, l'apercevant à peine dans le contre jour, spontanément, lui sourit .

Aussitôt, le talisman de la sorcière s'éclaircit.

La sorcière s'approche d'avantage jusqu'à masquer le soleil. La fillette découvre alors les traits hideux du visage de la mégère. Elle pousse un hurlement et court se réfugier dans la maison.

Cette réaction contraire profondément la sorcière, qui pénètre à son tour dans la chaumière.

SÉQUENCE 8 :

INT JOUR. LA MAISON DE LA PETITE FILLE.
LA SORCIÈRE. LA PETITE FILLE. LES PARENTS DE LA PETITE FILLE. LE CHAT. DEUX CRAPAUDS.

L'enfant s'est blottie dans les bras de sa mère et sanglote doucement. Le père, méfiant, s'avance vers la vieille femme.

LE PÈRE

Que voulez vous ?

La mégère tente de le rassurer.

LA SORCIÈRE

Rien d'insurmontable, rassurez vous. Voilà, je suis à la recherche du

bonheur, et l'on m'a dit que je le trouverai dans le sourire d'un enfant. Je suis juste venue vérifier cela. Que votre fille me sourie suffisamment longtemps pour que je puisse juger de l'efficacité de cette méthode, et je vous laisse en paix.

LE PÈRE

Cela me semble être une requête tout à fait acceptable, en effet.

Le père se tourne vers sa fille.

LE PÈRE

Ma chérie, pourrais tu gentiment sourire à la dame s'il te plaît ?

La fillette, très obéissante, sèche ses larmes et, regardant la sorcière droit dans les yeux, rassemble tout son courage pour lui présenter un sourire convenable. Le talisman s'éclaircit faiblement. La mégère s'approche alors de l'enfant jusqu'à ce que son long nez touche le visage de la petite fille. La luminosité du talisman se met à décroître rapidement.

Pendant ce temps, le chat se glisse à l'intérieur de la maisonnée.

Finalement, la sorcière, pour mieux le voir, prend entre ses mains le visage de l'enfant. La fillette se remet alors à pleurer. Le talisman s'éteint totalement.

La sorcière, furieuse, ordonne à la fillette de continuer à sourire.

LA SORCIÈRE

Arrête de couiner ainsi ou je te change en crapaud baveux !

La menace anéantit la bravoure de la petite fille qui se répand de plus belle.

La sorcière se tourne alors vers les parents et leur crie.

LA SORCIÈRE

Arrangez vous pour faire sourire cette enfant ou je vous change tous en crapauds, maudits manants !

Les parents consolent leur fille de leur mieux.

LE PÈRE

N'aie pas peur ma chérie, elle ne va pas te faire de mal la dame. Tu lui souris encore un peu, et après, je te fabriquerai un beau cheval de bois.

LA MÈRE

Et moi, je coudrai une nouvelle robe pour ta poupée.

LE PÈRE

Allez ma fille, courage !

LA MÈRE

Je t'en prie ma chérie...

Et la petite fille se remet à sourire. Mais son sourire crispé ressemble de plus en plus à une grimace. Et le talisman reste sombre. Alors la sorcière hurle :

LA SORCIÈRE

Pourquoi ne se passe-t-il plus rien ? Pourquoi ?

LE PÈRE

Nous ne saurions vous le dire Madame. Croyez bien que nous faisons de notre mieux pour vous contenter.

LA SORCIÈRE

C'est bien insuffisant, croyez-moi. Et je vous conseille de trouver au plus tôt la solution à ce problème si vous ne voulez pas passer le reste de vos jours à coasser !

Le chat, qui, d'un recoin où il s'est dissimulé, a suivi toute l'affaire, décide qu'il est temps d'agir. Prenant son courage à deux pattes, il dit :

LE CHAT

Pardonnez l'audace de mon intervention Madame, mais je pense que si le sourire de cette fillette ne vous réchauffe pas le cœur, c'est parce qu'il n'est pas spontané.

LA SORCIÈRE

Comment cela spontané ?

LE CHAT

Spontané, naturel... Pour qu'il vous apporte le bonheur, le sourire d'un enfant doit être le fruit sincère d'une joie réelle, et...

La sorcière l'interrompt.

LA SORCIÈRE

Tu penses que le problème vient de là ?

LE CHAT

Assurément !

La vieille femme se tourne donc vers la petite fille, et lui dit.

LA SORCIÈRE

Bien. Tu vas donc maintenant m'offrir un sourire naturel, né d'une joie réelle.

Comme la fillette ne réagit que faiblement, la sorcière reprend:

LA SORCIÈRE

Vite, ou je change tes parents en crapauds !

Bien évidemment, une telle perspective n'a pour effet que de terrifier d'avantage l'enfant. Et bien qu'elle parvienne à retenir ses larmes fatidiques, et continuer, malgré la peur, à sourire de son mieux,

elle ne peut empêcher ses dents de claquer doucement. La sorcière se tourne alors vers le chat.

LA SORCIÈRE

Est-ce là le signe d'un sourire naturel ?

Le matou demeure muet. La sorcière, lassée, dit alors.

LA SORCIÈRE

Bon ! Et bien puisque vous n'arrivez pas à me contenter, tant pis pour vous.

D'un coup de baguette bien ajusté, elle change les parents en crapauds; et, se tournant vers l'enfant, lui dit:

LA SORCIÈRE

Penses tu être, à présent, en mesure de me sourire spontanément ? Tu as intérêt à réussir si tu ne veux pas que tes parents restent ainsi.

Le chat intervient alors.

LE CHAT

Un instant Madame, un instant je vous prie...

LA SORCIÈRE

Quoi ?

LE CHAT

Je pense avoir trouvé une solution.

LA SORCIÈRE

Oui ? Bien. Vas-y. Fais sourire cette enfant naturellement et je redonnerai forme humaine à ses parents.

LE CHAT

C'est à dire... c'est à dire que je ne peux pas le faire tout de suite.

LA SORCIÈRE

Comment cela ?

LE CHAT

Vous me demandez d'exécuter un tour qui demande une longue et minutieuse préparation. Il faudrait me laisser seul quelques heures pour que je puisse l'organiser.

LA SORCIÈRE

Soit. Je comprends. Je te laisse donc jusqu'à ce soir pour préparer tes potions. Si à mon retour, tu es en mesure de me faire découvrir le sourire spontané d'un enfant, je redonnerai leur forme à ces crapauds. Sinon, ils resteront tels quels pour toujours et toi, c'est en têtard nain que je te

changerai, affreux greffier !

Sur ces paroles terribles, la sorcière quitte la maison.

Le chat s'approche de la fillette qui tient dans ses mains les deux crapauds que sont devenus son papa et sa maman. Il se frotte à ses jambes, et lui parle ainsi :

LE CHAT

Sèche tes larmes petite fille, car, parole de chat, tu retrouveras bientôt tes parents. Mais pour cela, il faut que tu m'aides. Tu vas te rendre dans toutes les maisons que tu connais, et dire à tous tes amis de venir ici, ce soir. Tu as compris ?

L'enfant acquiesce et, ses parents dans les poches, part aussitôt.
Le chat enlève la couverture du lit de la fillette.

SÉQUENCE 9:

EXT JOUR. L'EXTÉRIEUR DE LA GRANGE.
LE CHAT.

Pendant ce temps, le chat, les bras chargés de couvertures, rideaux et nappes, se rend dans la grange. Il y entre et referme la porte derrière lui.

SÉQUENCE 10 :

INTÉRIEUR NUIT. LA MAISON DE LA PETITE FILLE.
LE CHAT. LA SORCIÈRE.

Le soleil vient de disparaître à l'horizon lorsque la sorcière pénètre dans la maison. Elle fouille la pièce du regard. N'y voyant que le chat elle se tourne, furieuse, vers celui-ci.

LA SORCIÈRE

Où est passée la petite fille, sale bête ?

LE CHAT

Elle nous attend ailleurs chère Madame. Mon tour demandait un peu d'espace dont nous ne disposons pas ici. Mais si vous voulez bien m'accompagner...

SÉQUENCE 11 :

EXT NUIT. L'EXTÉRIEUR DE LA GRANGE.
LE CHAT. LA SORCIÈRE.

La mégère suit donc le félin qui la fait entrer, par une porte dérobée, dans la grange.

SÉQUENCE 12 :
INT NUIT. LA GRANGE.
LE CHAT. LA SORCIÈRE.

Ils se retrouvent, dans l'obscurité, au pied d'un escalier. Le chat passe en tête.

LE CHAT
Il faut monter.

LA SORCIÈRE
Attention à toi si tu me joues un vilain tour, maudite bestiole.

LE CHAT
Je m'en garderais bien Madame.

SÉQUENCE 13 :
INT NUIT. LA SCÈNE.
LA SORCIÈRE. LE CHAT. LA PETITE FILLE. DES ENFANTS ET LEURS PARENTS. DEUX CRAPAUDS.
LES PARENTS DE LA FILLETTE.

Au sommet des marches, la sorcière et le chat se glissent sous un épais rideau et débouchent dans un pièce longue, étroite, et violemment éclairée. Un grand patchwork, fait des nappes et couvertures apportées par le chat, pend le long du coté gauche. L'autre extrémité de la pièce, qui leur fait face, se perd dans l'obscurité. Un vieux piano droit est rangé le long du mur de droite. Le sol est de planches et résonne sous leurs pas. Le chat s'avance au centre de la pièce. Il ramasse un bâton qui traîne au sol, et invite la sorcière à le rejoindre. La vieille femme, extrêmement intriguée, s'écrie d'un ton agacé :

LA SORCIÈRE
Je ne vois toujours pas de fillette. Et que fais-tu, ce bâton à la main ?

LE CHAT
Ce bâton, c'est ma baguette magique. Celle qui fait rire les enfants.

LA SORCIÈRE
Ah bon ? Je serais vraiment curieuse de voir ça...

Alors le chat heurte de son bâton le sol de la pièce, d'abord très vite. Puis il marque un court temps d'arrêt, et frappe de nouveau le plancher de trois coup solennels. Le patchwork qui tenait lieu de rideau s'ouvre, découvrant, plongé dans l'obscurité, l'ensemble de la grange. La sorcière, éblouie par la lumière qui brille sur la scène, devine cependant qu'à ses pieds se trouve une foule de gens. Elle remarque bientôt que ceux-ci sont, en fait, des enfants de tous âges qui la regardent avec curiosité. Elle prend son talisman dans les mains. Il est toujours aussi noir. Elle se tourne vers le chat.

LA SORCIÈRE

Bon. Ce sont des enfants. C'est très bien. Et alors ? Ils ne sourient toujours pas.

LE CHAT

Il faudrait peut-être les aider un peu.

La vieille femme regarde alors les enfants et leur hurle, aussi fort qu'elle le peut:

LA SORCIÈRE

-Aaaaaaaaaaaaaaaaaa mon commandement, SOURIEZ !

Dans la salle, personne ne bouge. La sorcière se tourne vers le chat.

LA SORCIÈRE

Ton idée était bonne, mais ça ne marche pas. Tu vas finir têtard.

Mais l' animal ne se laisse pas démonter.

LE CHAT

Vous avez oublié qu'il s'agissait d'un tour de magie. Et comme dans tout tour de magie, il faut utiliser sa baguette.

LA SORCIÈRE

Crois-tu ?

LE CHAT

J'en suis certain. Faites ce que je vous dis, et vous aurez ce que vous désirez. Tournez vous un peu je vous prie. Je voudrais que les enfants puissent voir votre profil.

LA SORCIÈRE

Pourquoi donc ?

LE CHAT

Vous verrez très bientôt. Tournez-vous s'il vous plaît.

La sorcière s'exécute.

LE CHAT

Là, très bien. Comme ça. Penchez vous un peu à présent.

La sorcière s'incline.

LE CHAT

Parfait .

Il prend alors son bâton bien en main, le lève bien haut, et frappe de toutes ses forces le derrière de la mégère qui s'envole jusqu'à un tas de fumier qui gît tout au fond de la pièce. Elle se relève aussitôt,

en proie à une fureur indescriptible.

LA SORCIÈRE

Aurais-tu perdu toute raison, pauvre fou ?

LE CHAT

Pas du tout chère Madame. Je fais cela pour votre bien.

LA SORCIÈRE

Mon bien ?

LE CHAT

Je vous assure.

LA SORCIÈRE

Soit, je te crois ! Et pour te prouver ma reconnaissance, je m'en vais moi aussi te faire du bien.

Elle pointe alors sa baguette vers le chat, qui, d'un vigoureux bond de côté, évite de justesse le flux lumineux qui lui est destiné. Il se glisse entre les jambes de la sorcière, et lui assène sur le postérieur un nouveau coup de gourdin, qui envoie la vieille femme bouler à l'autre extrémité de la scène, jusqu'aux escaliers qu'elle dévale. La sorcière se relève, mais avec plus de peine, et tente de jeter un autre sort à son ennemi. Mais le chat, bien trop vif, évite encore le rayon maléfique. Il grimpe alors le long du rideau et se réfugie dans la charpente.

LA SORCIÈRE

Descends de là immédiatement vermine !

LE CHAT

Tout de suite Madame !

Il saute alors, et se faisant, fait basculer une planche de la scène. A l'autre extrémité de la latte, la sorcière est catapultée vers le haut. Elle rebondit sur une poutre et se retrouve projetée vers le sol. Le chat pose un matelas sur le plancher pour amortir la chute. Mais la sorcière rebondit sur le matelas vers le plafond. Une fois, deux fois, le manège se répète.

LA SORCIÈRE

Arrête ça tout de suite.

LE CHAT

Oui Madame.

Le chat enlève le matelas, et la sorcière vient s'écraser par terre.

La tête dans le plancher, elle cherche à tâtons sa baguette que le chat échange contre un bâton de dynamite. Elle se relève, groggy. La dynamite lui explose alors au visage, et la voici complètement sonnée, le nez tordu, le visage tout barbouillé de suie, les cheveux hérissés sur le crâne. De la salle montent des rires.

Le chat s'approche de la sorcière et lui dit:

LE CHAT

Ne sentez vous pas que la thérapie commence à faire son effet ?

LA SORCIÈRE

Et tu oses te moquer, infâme traître ! Attends un peu que je t'attrape!

La sorcière redresse son nez avant de se ruer sur le chat qui prend la fuite côté cour. Il réapparaît coté jardin, la mégère sur ses talons. Les deux ennemis se poursuivent ainsi au travers de la scène. Emportée par sa fureur, la vieille femme ne se rend pas compte que le chat a soudainement cessé de courir. Il s'est installé au piano, sur lequel il joue un air très entraînant qui rythme la course, à présent solitaire, de la sorcière. En conclusion du petit air, le chat appuie sur l'extrémité d'une latte du plancher qui se soulève. La sorcière vient s'assommer contre l'obstacle.

Le matou ouvre alors une trappe dans le sol et se jette dans le trou. La sorcière s'approche de l'orifice et se penche. Le chat sort alors par une deuxième trappe dans le dos de la sorcière et pousse cette dernière dans le trou. Il referme la trappe. Lorsque la sorcière fait mine de sortir à l'autre ouverture, il referme brutalement la deuxième trappe sur elle. La tête de la sorcière traverse le sol. Le chat profite de son hurlement de colère pour utiliser sa bouche comme un trou de golf dans lequel il loge une balle.

Quelques instants plus tard, le sol gronde.

Dans une explosion fracassante, la sorcière s'extirpe du plancher. Fumant de rage, plus terrifiante, mais aussi ridicule que jamais elle s'approche du chat. Celui-ci se tient devant un nouveau trou ouvert dans le plancher.

LE CHAT

D'accord, d'accord, la méthode n'est peut-être pas la bonne. Essayons autre chose.

LE SORCIÈRE

Quoi ?

LE CHAT

Un instant, ne bougez pas.

Ce disant, sous le regard méfiant de la sorcière, il jette dans le trou le piano. La sorcière, tout en gardant un œil sur le chat, se penche pour regarder dans le trou. A ce moment, le piano revient par le haut et l'emporte dans le trou. Le chat referme la trappe. La sorcière tombe alors du ciel et s'écrase sur le plancher. Elle a à peine le temps de jeter un regard furibond sur le chat qu'elle se prend le piano sur la tête.

LE CHAT

Je sais, c'est un peu dur, mais votre santé est à ce prix.

Soudain, une des mains de la sorcière jaillit de sous le piano et s'empare de la queue du chat. La sorcière se relève alors. Et le tenant fermement par la queue, elle amène l'animal à hauteur de son visage.

LA SORCIÈRE

Tu vas me payer cet affront, affreux gouttière, d'une façon que je n'ose formuler.

LE CHAT

Quelle affront ? Je n'ai fait que réaliser votre vœu.

LA SORCIÈRE

Comment cela ?

Pour toute réponse, le chat se contente de crier :

LE CHAT
LUMIÈRE !

Aussitôt, des dizaines de bougies sont allumées dans la salle. De saisissement, la sorcière lâche le félin. Car devant la scène, sous l'œil ravi de leurs parents qui tiennent les bougies, une centaine d'enfants, les yeux pétillants de bonheur, la regardent, fascinés, souriant de toutes leurs dents. Son talisman se met à s'éclaircir, s'éclaircir...

Le chat lui prend alors la main et l'amène au centre de la scène. Là, il s'incline devant le public, qui se met à applaudir, et invite la sorcière à faire de même. Elle s'exécute bien volontiers. Elle salue, salue, envoyant des baisers à la foule qui s'est levée pour l'acclamer. Apercevant dans l'assistance la petite fille qui tient encore dans ses mains ses crapauds de parents, elle redonne aussitôt à ses derniers leur forme humaine, et peut enfin savourer pleinement la spontanéité du délicieux sourire de la fillette. La sorcière elle-même finit par se transformer. Sa peau rosit; son visage reste toujours aussi laid, mais son expression est plus sereine. Son tic nerveux a disparu. Elle pose sa baguette sur le chat qui se retrouve aussitôt paré comme un prince.

LA SORCIÈRE
Merci le chat, merci de tout mon cœur tout neuf.

Elle salue une dernière fois.

Le rideau s'abaisse.

Durant le générique de fin, les différents protagonistes de l'histoire viennent saluer le public.

Et c'est la fin.