

MARCHAND DE SABLE, INC.

Dossier de présentation du court-métrage

Écrit par
Stéphane Drouot

Relecture par
Aurore Derriennic

Version 2.0

mardi 30 août 2011

Copyright(c)2011 – Stéphane Drouot
Copyleft : Licence Art Libre 1.3 / Creative Commons By-SA 2.0

<http://entropy.tuxfamily.org>

TABLE DES MATIÈRES

<i>PRÉSENTATION</i>	4
SYNOPSIS	5
NOTE D'INTENTION	6
<i>SCÉNARIO</i>	<i>8</i>
PARTIE I : NYX	9
PRÉAMBULE : PUBLICITÉ ORPHÉE	9
SCÈNE 1 : LE RÉVEIL	9
SCÈNE 2 : LE TRAJET	9
SCÈNE 3 : LE PITOU	10
SCÈNE 4 : ENDORMIE, MÊME ÉVEILLÉE	10
SCÈNE 5 : ENTREVUE UNE	11
SCÈNE 6 : LE CADEAU	11
SCÈNE 7 : PREMIER APPEL	12
SCÈNE 8 : RENCONTRE	13
SCÈNE 9 : ENTRETIEN	13
SCÈNE 10 : PREMIÈRE LECTURE	15
SCÈNE 11 : SECONDE EXTRACTION	16
SCÈNE 12 : MONTAGE « LECTURE »	17
SCÈNE 13 : 30, RUE OFFENBACH	17
PARTIE II : ÉRIC	20
SCÈNE 1 : MATIN ?	20
SCÈNE 2 : CONSULTATIONS À LA CHAÎNE	20
SCÈNE 3 : LE PORTRAIT DE CETTE FEMME	21
SCÈNE 4 : LE PONT SUR LES RAILS	21
SCÈNE 5 : UNE AUTRE FEMME	22
PARTIE III : ÉRIC & NYX	24
SCÈNE 1 : SECOND ENTRETIEN	24
SCÈNE 2 : BALADE	25
SCÈNE 3 : ANGES & CAUCHEMAR	27
SCÈNE 4 : INTERSECTIONS	31
SCÈNE 5 : PROMOTION	32
SCÈNE 6 : ALORS ?	33
SCÈNE 7 : RÉVÉLATIONS	34
SCÈNE 8 : LE CHEMIN DU RETOUR	39
SCÈNE 9 : UN DERNIER AU REVOIR	40
SCÈNE 10 : HOME SWEET HOME	40
<i>ANNEXES</i>	<i>41</i>
À PROPOS	42
DYSTOPIE	42
SOCIÉTÉ	42
CULTURE	42
SEXUALITÉ ET FAMILLE	43
L'ORPHÉE	43
DANS MARCHAND DE SABLE	43
DANS LA MYTHOLOGIE GRECQUE	44
NYX	45
SON HISTOIRE	45
SON CARACTÈRE	46
SON NOM	46
ÉRIC	47
SON HISTOIRE	47
SON CARACTÈRE	47

PRÉSENTATION

SYNOPSIS

Dans un futur proche où l'Orphée – molécule permettant à ceux pouvant se l'offrir de rester éveillés toute leur vie – est la substance qui détermine votre statut professionnel, Nyx est l'une des ouvrières dont le travail est de dormir afin de se faire extraire cette essence de sommeil du cerveau.

Elle rentre un soir pour trouver sur son palier un colis contenant le livre 1984 de George Orwell au dos duquel elle découvre l'instruction étrange « 30, rue Offenbach, Entrez sans frapper. »

Elle y rencontre Markus, qui se présente comme un vieil ami de ses parents. Il devient son mentor en lui apprenant à redécouvrir la vie, la politique et les livres.

Éric est un éclairé (consommateur d'Orphée) dont la vie se réduit vingt heures par jour à son travail. Le reste du temps, il dessine des femmes endormies ; et souffre occasionnellement de cauchemar éveillé, symptôme du manque d'Orphée.

Nyx et Éric tenteront d'abattre la frontière entre dormeur et éclairé, avant de se heurter à la dure réalité politique de *Marchand de Sable, inc.*, la société pour laquelle ils travaillent tous les deux.

NOTE D'INTENTION

La genèse de *Marchand de Sable, inc.* est un de ces accidents de langage qui s'emboîte parfaitement dans l'envie d'écrire un court-métrage ; un soir où je disais par inadvertance à ma voisine : « tu ne veux pas aller **me** dormir ? »

Et l'idée était née. Lui donner forme c'était d'abord créer un contexte politique solide sur lequel construire une histoire intimiste, crédible. *L'Orphée* comme substance extraite de certains humains afin de permettre à d'autres de profiter des heures de repos sous forme de pilule donnerait le contexte social.

C'est à cette époque que j'ai commencé à réaliser qu'il est souvent fondamental de faire des recherches sur les sujets qu'on aborde dans l'écriture et en l'occurrence sur la dystopie, l'incontournable du genre était *1984* d'Orwell. Après l'avoir relu, il m'est apparu intéressant de faire une sorte de transcription de la trame narrative, un hommage à *1984*, dans un contexte différent, plus moderne.

Oublié, *Big Brother* et le contrôle gouvernemental. Dans *Marchand de Sable*, le monde est architecturé autour du capitalisme, du besoin financier de travailler et d'une hiérarchie de fait entre une classe bourgeoise (les éclairés) qui prend cette substance et vit donc éveillée sans sensation de fatigue 100% du temps et une classe ouvrière (les dormeurs) qui passe littéralement sa vie à dormir afin de produire *L'Orphée*. La vie d'un éclairé n'est pas pour autant enviable, les heures supplémentaires de vie étant le plus souvent passées au travail et l'absence de période de rêve asséchant la capacité à être créatif. Le contrôle du comportement s'effectue pernicieusement par la gestion des salaires, l'asservissement des médias à la politique de la terreur et la disparition progressive de la lecture.

L'entreprise *Marchand de Sable* est en elle-même une critique d'une société de consommation qui fabrique un produit nocif, voir dangereux, le rend indispensable à grand coup de marketing – malgré les problèmes essentiels qu'il engendre d'un point de vue éthique et physiologique – et pousse le vice jusqu'à développer et commercialiser des antidotes à son produit phare.

Le film tente de présenter le point de vue de Nyx, dormeuse, avec ses a priori mais qui réapprend la lecture et découvre Éric, un éclairé qui passe son temps libre à dessiner des femmes endormies. Tous deux sont en fait victimes d'un système sournois qui poussera Éric à condamner Nyx à l'internement, malgré lui.

Marchand de sable a été écrit avec en tête la ville de Limoges (où je réside) et la possibilité de réaliser le film en amateur. Cependant, la difficulté s'est posée au moment de monter une équipe pour mener le projet à bout, sans faire trop de compromis techniques ou artistiques. Il est rare de voir de l'anticipation se dérouler dans une ville moyenne, en plein milieu de la campagne. Ce côté à la fois choisi et imposé de la ville de Limoges semblait parfaitement convenir à l'effroyable banalité de ce quotidien dystopique.

L'inspiration dans l'imagerie est nécessairement tirée de *Brazil* de Terry Gilliam ou de *1984* de Michael Radford. Visuellement, j'ai été également beaucoup influencé par le rétro-

futur du court-métrage indépendant *The Third Letter*¹ de Grzegorz Jonkajtys.

La couleur du film serait gris-bleu sombre, du fait des passages de nuit (les dormeurs ne voient jamais le jour) éclairé jaunâtre majoritairement par la lumière artificielle de la ville, des écrans, des vieux néons... Le blanc, représente une pureté corrompue, celle de Markus en particulier et du laboratoire de la *Seconde Unité*.

L'usage d'une licence libre est en cohérence avec à la fois ma philosophie personnelle de partage des œuvres culturelles et le propos du film. La licence Art Libre² et la licence Creative Commons By-SA³ (qui sont des équivalents) autorisent la diffusion, la copie et la modification de l'œuvre par quiconque, respectant la paternité de l'œuvre originale et diffusant toute dérivation, adaptation, projection, vente, etc. sous la même licence. Dans un cadre commercial, cette philosophie reconnaît l'existence d'Internet et mise sur la viralité et l'effective liberté qu'offre la dématérialisation. Pour un court-métrage en particulier, dont la diffusion est souvent limitée et le public difficile à atteindre, l'usage d'internet et de la libre diffusion est un atout à la fois marketing et commercial. À une époque où les lois pour réguler l'Internet posent plus de problèmes qu'elles n'en règlent vraiment, se libérer des contraintes liées au droit d'auteur et faire preuve de bonne foi vis à vis du public est un geste intelligent, comme le montrent les expériences tentées en la matière⁴.

En conclusion, *Marchand de sable* est un appel à la vigilance : Nous avons le présent que nous méritons, les livres nous avaient prévenus.

¹ *The third letter* sur Vimeo : <http://vimeo.com/11339453>

² <http://artlibre.org>

³ <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/fr/>

⁴ *Sintel*, court métrage d'animation 3D

Home de Yann Arthus-Bertrand, sortit à la fois médias conventionnels et en libre diffusion sur Internet

SCÉNARIO

PARTIE I : NYX

PRÉAMBULE : PUBLICITÉ ORPHÉE

À l'écran, une pilule d'Orphée tourne, comme un joyaux précieux. Des couleurs dansent en arrière plan.

VOIX PUBLICITAIRE

Enthousiaste

Besoin d'être plus rentable, ne perdez plus votre temps à dormir : prenez de l'Orphée et plus jamais ne dormez !

Rapidement et plus grave

Attention, l'abus d'Orphée peut provoquer des effets secondaires graves, consultez votre revendeur le plus proche.

SCÈNE 1 : LE RÉVEIL

INTÉRIEUR / NUIT / APPARTEMENT DE NYX

Nyx, endormie sur un canapé, se réveille doucement à la lueur de l'écran. La pièce est petite et froide. Au pied du canapé, une petite table basse sur laquelle reste un petit shooter et quelques zestes de citron de la veille.

Elle se lève, visiblement peu reposée par la nuit passée. Elle reste là quelques minutes devant la publicité qui défile avant de se décider à s'habiller. Elle récupère les vêtements au sol et enfille ses vêtements de dessous la couette.

VOIX OFF DU TÉLÉVISEUR

Encore une rafle cette semaine. Les assassins de la modernité sont partout... Ne vous fiez à personne.

Nyx passe la main devant l'écran et il s'éteint. Elle se frotte les tempes comme pour se sortir d'un mauvais rêve. Rien n'y fait. Finalement, encore fatiguée, elle sort.

SCÈNE 2 : LE TRAJET

EXTÉRIEUR / NUIT / RUES DE LIMOGES

Nyx déambule dans les rues comme un automate. Elle est à peine éveillée et rase les murs. Elle enfille des rues étroites. Des câbles tentaculaires se jettent de maison en maison, tissant une toile informe sur le ciel jaune d'une nuit chimique.

Elle arrive enfin dans un petit bâtiment préfabriqué, quasiment vétuste.

SCÈNE 3 : LE PITOU

INTÉRIEUR / NUIT / PITOU, SALLE COMMUNE

Nyx arrive la première et prend place sur une chaise, derrière un rideau. Des mains gantées de latex blanc lui saisissent la tête. Derrière son oreille, un petit mécanisme, comme une prise jack 3.5, dans laquelle les mains branchent une sorte de seringue étrange dont sort un petit tube translucide. Une sorte de liquide rosé se déverse dans le conduit.

EXTRACTEUR

hors champs, sur un ton familier

Alors, bien dormi cette nuit ?

NYX

Bof. Comme d'hab.

EXTRACTEUR

Pas bon pour la première extraction ça. C'est pour ça que les pilules du matin sont toujours moins chères.

NYX

sarcastique

Nan, sérieux ?

EXTRACTEUR

Oh, arrête de me charrier, tu veux. Allez c'est bon, tu peux aller te coucher.

Nyx se lève et manque de s'effondrer de fatigue. Les mains gantées l'aident à se relever.

EXTRACTEUR

Doucement...

Nyx se relève, remercie l'extracteur d'un hochement de la tête et sort de derrière le petit rideau. Une petite file d'attente s'est formée. Nyx passe au premier box libre en face d'elle, se couche dans un petit lit de camping pliant, tire sur elle une couverture de laine et s'endort à poings fermés.

SCÈNE 4 : ENDORMIE, MÊME ÉVEILLÉE

INTÉRIEUR / SOIR / PITOU, SALLE COMMUNE

Nyx se réveille, visiblement plus reposée que le matin. Elle se redresse et s'étire, de façon quasi gymnastique, comme un

mouvement inlassablement répété jour après jour et se dirige vers l'extraction.

Assise dans la chaise d'extraction.

EXTRACTEUR

T'as vu à la télé là, les assassins de la modernité... c'est fou quand même ça.

NYX

impassible

Ouais, ouais...

EXTRACTEUR

Je me sens presque plus en sécurité ici que chez moi avec toutes leurs conneries. On en parlait avec Ben tout à l'heure...

Nyx soudain, peine, comme si elle s'endormait brutalement.

EXTRACTEUR

Oh, merde. Désolé. Faut que je te laisse de quoi rentrer chez toi quand même.

Nyx esquisse un petit sourire crispé sans ne rien dire, se débranche et se relève.

SCÈNE 5 : ENTREVUE UNE

EXTÉRIEUR / NUIT / PITOU

À la sortie du Pitou, Nyx se traîne un peu, visiblement à nouveau fatiguée. Un homme (Éric) se tient à l'entrée, dans l'air frais, et lui sourit maladroitement, comme s'il tentait de la charmer.

Elle le voit et l'ignore. Il sort alors de sa poche une petite boîte de métal bleu, contenant de l'Orphée et en avale la petite pilule d'un geste désinvolte. Nyx, dégoûtée, s'enfile dans la première ruelle et disparaît dans la noirceur jaunâtre de la nuit.

SCÈNE 6 : LE CADEAU

INTÉRIEUR / NUIT / PALLIER DEVANT LA PORTE DE CHEZ NYX

Nyx arrive, montant les marches vers chez elle et découvre sur le pas de sa porte un petit carton sur lequel sont inscrites au feutre les trois lettres de son prénom. Elle regarde autour d'elle ; personne. Elle prend le petit paquet dans ses mains, le secoue un peu. Un bruit sourd, quelque chose d'un peu lourd à l'intérieur. Elle tourne la clé dans la serrure et entre, le paquet en main. En refermant la porte derrière elle, elle vérifie une dernière fois que personne ne la surveille.

SCÈNE 7 : PREMIER APPEL

INTÉRIEUR / NUIT / APPARTEMENT DE NYX

Sur la table basse, le petit paquet est ouvert. Nyx, observe par la fenêtre avant de fermer ses volets.

Dans le carton, un livre recouvert de papier craft. Sur la couverture les inscriptions manuscrites : 1984, George Orwell.

La télévision, allumée profère des publicités entremêlées de pastilles à caractère informatif.

VOIX PUBLICITAIRE 2

Avec DustFairy DreamX, rêvez en quelques instants, sans perdre votre productivité ! Le rêve est mort ! DreamX vous rend votre créativité !

VOIX PUBLICITAIRE 3

Encore une cellule active du groupe terroriste surnommé *Les assassins de la modernité* démantelée ce matin ! Encore une victoire pour les forces armées d'Europe Unifiée...

Le programme est interrompu par un message beaucoup moins propre que les autres. Une silhouette en contre jour avec une voix vocodée apparaît alors.

VOIX S.T.O.P.

Avez-vous la sensation que l'on vous ment ? Le gouvernement vous fait croire...

Nyx éteint son téléviseur en passant rapidement la main devant.

NYX

doucement à la télévision

Assez de ça.

Elle décroche alors un petit téléphone qui traînait dans un coin, tape une touche et par commande vocale :

NYX

Appelle : Jhy.

Le téléphone sonne dans le vide. Personne ne décroche. Pas de répondeur. Rien. Gardant le téléphone à l'oreille, elle s'assied dans son canapé et sort le petit livre de la boîte en carton.

Au bout d'un moment, elle raccroche et pose le livre près d'un cadre où elle se tient en photo auprès d'une autre fille, de

laquelle elle est visiblement très proche. Elle prend le cadre et le regarde mélancoliquement quelques instants avant de le reposer, de se déshabiller machinalement et de s'allonger dans le canapé, tirant la couverture vers elle.

SCÈNE 8 : RENCONTRE

EXTÉRIEUR / NUIT (MATIN) / ENTRÉE DU PITOU

À son arrivée au Pitou, Nyx aperçoit Éric dans le noir, sur le pas de la porte. Elle lève discrètement les yeux au ciel alors qu'il se dirige vers elle.

ÉRIC

Mademoiselle... *Nix* ?

NYX

maugréant, mal réveillée

Hm.

Nyx continue son chemin, ignorant complètement Éric. Il la rattrape un peu et tente de l'attraper par le bras.

ÉRIC

Mademoi...

Nyx a un mouvement de recul extrêmement disproportionné, laissant entrevoir un traumatisme personnel. Elle essaye de crier mais n'arrive pas à poser sa voix.

Éric tente dans un premier temps de la rassurer mais, troublé par sa réaction, décide de rentrer dans le Pitou et de la laisser se remettre. Elle reste là, assise dans un coin, recroquevillée sur elle-même.

SCÈNE 9 : ENTRETIEN

INTÉRIEUR / JOUR / CABINET DE ÉRIC

Nyx frappe à une porte blanche, dans un petit couloir blanc pas très bien éclairé.

ÉRIC

de derrière la porte

Entrez !

Elle pousse la porte, entre et va s'asseoir dans un petit canapé. Elle regarde ses pieds, tente de ne pas croiser Éric du regard. Lui, tente de lui sourire.

ÉRIC

Vous êtes ici dans le cadre de votre évaluation psychologique mensuelle. Je suis Éric. Avez-vous des questions avant que nous commençons ? Non ? Très bien. Mademoiselle ... *Nix*, c'est ça ?

NYX

faisant doucement non de la tête, tout en regardant ses pieds.

Nyx. Le Y se prononce U.

ÉRIC

Ah, je le note. Nyx, êtes-vous satisfaite de votre emploi chez Marchand de Sable ?

Nyx hoche de la tête sans un mot.

ÉRIC

Expérimentez-vous des effets secondaires de l'extraction comme : maux de têtes, désorientation, excessive fatigue, douleur oculaire, faiblesse musculaire, crampes d'estomac ?

NYX

après un petit temps de réflexion, murmurant

Non.

ÉRIC

le nez dans sa tablette

Bien, bien... comment vous sentez-vous, globalement : heureuse de votre vie, très satisfaite, moyennement satisfaite, neutre, insatisfaite, très insatisfaite ?

NYX

Très satisfaite ?

ÉRIC

Bien, bien... et pour finir, avez-vous envie de me confier quelque chose, en toute confiance bien sûr ?

NYX

très gênée

Pour ce matin... je...

ÉRIC

Mauvaise expérience ?

NYX

doucement, en caressant son shunt

Oui. Désolée. Les éclairés sont toujours après de l'Orphée direct...

ÉRIC

Je comprends, n'en parlons plus.

Nyx se lève alors et se dirige vers la porte. Éric se lève également, par politesse et la regarde sortir, à la fois intrigué et confus.

SCÈNE 10 : PREMIÈRE LECTURE

INTÉRIEUR / NUIT / APPARTEMENT DE NYX

Nyx entre dans son petit appartement froid. Aussitôt, l'écran du téléviseur s'allume.

VOIX PUBLICITAIRE 1

...désormais, plus la peine de craindre l'extraction ! Après plusieurs années de recherche pour un confort accru, découvrez le shunt MdS3 et conservez plus d'énergie. MdS3 par Marchand de Sable, inc. Le meilleur port d'extraction du marché.

Nyx passe alors la main devant l'écran, ce qui l'éteint. Elle décroche ensuite son téléphone, s'assied sur son canapé.

NYX

Appelle : Jhy.

À nouveau, le téléphone sonne dans le vide, sans même qu'un répondeur ne décroche.

Elle tire ensuite les volets, sort le petit livre de dessous son canapé et commence à le lire, lentement, en se heurtant aux mots :

NYX

C'était une journée d'avril froide et claire. Les horloges sonnaient treize heures. Winston Smith, le menton rentré dans le cou, s'efforçait d'éviter le vent mauvais. Il passa rapidement la porte vitrée du bloc des « Maisons de la Victoire », pas assez rapidement cependant pour empêcher que s'engouffre en même temps que lui un tourbillon de poussière et de sable.¹

Après ces quelques lignes et tombant de fatigue, elle repose le petit livre sous son canapé et s'endort à poing fermés.

¹ Premières lignes de 1984. Traduction Amélie Audibert. Domaine public.
Origine : <http://wikilivres.info/wiki/1984>

SCÈNE 11 : SECONDE EXTRACTION

INTÉRIEUR / NUIT / PITOU

Nyx assise dans la chaise d'extraction, visiblement ailleurs. L'extracteur parle en fond.

EXTRACTEUR

... mais c'est clair que le nouveau modèle est plus performant que le MdS2. Après, il faut le supporter.

NYX

absente

Hm hm.

EXTRACTEUR

Et puis aussi, physiquement, c'est pas la même chose. Niveau qualité de connecteur...

NYX

l'interrompant

Extracteur ?

EXTRACTEUR

retirant le câble d'extraction.

Hm ?

NYX

Tu as déjà ... lu un livre ?

EXTRACTEUR

en lui tendant un essuie-tout, riant légèrement

J'ai l'air d'un éclairé ? J'ai pas le temps pour ces trucs là, moi. La télé me suffit bien.

Nyx essuie son shunt avec le papier.

EXTRACTEUR

après un petit temps

J'taime bien Nyx. Te mets pas des trucs dans la tête que tu pourrais pas retirer. C'est comme ça qu'ils recrutent, tu sais, les terroristes.

Nyx, après avoir pris un temps, sourit doucement et se relève.

SCÈNE 12 : MONTAGE « LECTURE »

Alternance entre la lecture de Nyx chez elle, Nyx marchant dans la rue, pour aller au travail, extractions... Au fur et à mesure elle commence à lire de plus en plus vite, à rire en lisant ou à froncer les sourcils. Elle s'arrête parfois pour lire des bouts de vieux journaux utilisés comme emballage ou papier-peint pour boucher des trous...

Occasionnellement, elle rencontre Éric sur le parvis devant le Pitou.

Elle tente de contacter Jhy, mais personne ne répond jamais. Elle fini par abandonner.

À la fin du livre, elle découvre l'instruction sur un petit post-it « 30, rue Offenbach. Entrez sans frapper ». L'inscription la perturbe visiblement.

SCÈNE 13 : 30, RUE OFFENBACH

EXTÉRIEUR / NUIT / RUE OFFENBACH

Nyx sort le petit post-it de sa poche et d'une façon un peu paranoïaque, regarde derrière elle pour voir si elle n'a pas été suivie.

Elle pousse alors la porte de la petite maison, sans frapper comme l'indique l'instruction, mais après un petit moment d'hésitation à le faire malgré tout.

INTÉRIEUR / NUIT / MAISON DE MARKUS

La maison est calme, silencieuse. Sur le feu dans la petite cuisine, une vieille bouilloire chauffe et se met alors à siffler. Nyx la regarde avec intérêt, elle n'en a jamais vu de pareille.

Soudain, au loin, une voix résonne.

MARKUS

sur un ton jovial

Voilà, voilà !

Nyx, surprise, a un moment de recul. Elle pense sortir mais se résigne. Markus débarque dans la cuisine et se dirige tout droit vers sa bouilloire sans même remarquer la présence de la jeune fille. Après avoir éteint le feu, il l'aperçoit du coin de l'œil et sursaute légèrement.

MARKUS

brièvement surpris, puis familier

Oh ! Qui avons-nous là ? Serait-ce Nix ? Allons allons ! Pas de

chichi entre nous.

Nyx s'avance doucement. Markus la rejoint, lui sert la main vigoureusement avant de la serrer dans ses bras chaleureusement. Nyx un peu paralysée ne dit rien.

MARKUS

Ah ! Tu veux du thé ?

NYX

à peine audible, faisant non de la tête

Non merci.

MARKUS

Ah ! C'est vrai. Pas de caféine pour les dormeurs ! J'oublie à chaque fois.

Nyx, visiblement perturbée qu'il sache tant de chose sur elle, recule discrètement vers la porte de sortie.

MARKUS

Assied-toi, tu veux ! Je ne vais pas te manger ! On est à la bonne franquette. Dis-moi, qu'as-tu pensé du livre ?

Nyx surprise de sa franchise ne dit rien.

MARKUS

Nix, je peux t'appeller *Nix* ?

NYX

machinalement, faisant non de la tête

Nyx. Le Y se prononce comme un U.

MARKUS

s'esclaffant

Ha ! Comme la déesse de la nuit ! Je reconnais bien l'humour de ton père ! Ce sacré Frank, toujours à citer sa mythologie !

NYX

s'approchant doucement de la table

Vous connaissiez mon père ?

MARKUS

plus calmement

De l'époque de l'*initiative alternative*. Un brave bonhomme qu'il était, ton père.

NYX

s'assillant à la table

Et ma mère ?

Markus sourit et continue à lui raconter son expérience...

PARTIE II : ÉRIC

SCÈNE 1 : MATIN ?

INTÉRIEUR / NUIT / APPARTEMENT DE ÉRIC

L'appartement d'Éric est grand et relativement lumineux. Dans le fond, un écran de télévision géant allumé est recouvert par des chemises qui étouffent le son et l'image. Éric en attrape une et l'enfile avant d'éteindre l'écran d'un geste de la main, sans même prendre soin d'enlever les autres de l'appareil. Son pied nu écrase un crayon de bois qu'il ramasse et pose sur un carnet à dessin qui traîne sur une table.

Dans son lit une jeune femme dort. Il la regarde, pensif, sévère. Il sort son portable de sa poche, consulte l'heure. De son autre poche, il sort un petit portefeuille duquel il retire quelques billets froissés qu'il dépose sur l'oreiller près de la jeune femme.

Il reste quelques instants à la regarder, comme absorbé, n'osant ni lui parler au risque de la réveiller, ni la toucher. Il éteint la lumière sans faire de bruit et sort.

SCÈNE 2 : CONSULTATIONS À LA CHAÎNE

INTÉRIEUR / JOUR / CABINET D'ÉRIC

Éric fait entrer dans son cabinet une personne dont la forme est indistincte. Il l'invite à s'asseoir dans le petit fauteuil et prend place en face d'elle.

ÉRIC

sur un ton détaché

Vous êtes ici dans le cadre de votre évaluation psychologique mensuelle. Je suis Éric. Avez-vous des questions avant que nous commencions ? Non ? Très bien. Monsieur Luc, c'est bien ça ? Mademoiselle Clo ? Monsieur Léo ? Mademoiselle Mel ? Monsieur K.A. ? Mademoiselle Jhy ? Monsieur Jon ? Monsieur Ben ?

Les entretiens se fondent les uns dans les autres. Éric répète mécaniquement les mêmes questions n'écoutant qu'à moitié les réponses. Souvent ailleurs.

Plus tard, assis à son bureau, il griffonne un visage de femme dans son carnet. Il a un moment de réflexion, une impression de déjà-vu. Soudain, la porte de son cabinet s'ouvre et une voix peu familière, assez vulgaire et gutturale s'échappe de l'entrebâillement.

COLLÈGUE

Éric ! Pause café ? Tu vas bien v'nir boire un p'tit coup avec nous autres ? Y a Tony qu'a ramené du remontant, queq'chose de bien.

Éric lève la tête lentement. Désintéressé il fait un signe de la main ambigu, signifiant au choix son approbation ou de le laisser tranquille. Le collègue s'en va frapper à la porte suivante, laissant celle du cabinet d'Éric entrouverte.

Éric reprend le dessin dans son petit carnet.

SCÈNE 3 : LE PORTRAIT DE CETTE FEMME

EXTÉRIEUR / NUIT (MATIN) / DEVANT LE PITOU

Éric sort du Pitou pour rejoindre le stand de vente d'Orphée. De sa poche, il sort une petite boîte de métal bleu, assez quelconque mais visiblement précieuse à ses yeux. Il l'ouvre, mais elle ne contient rien. Il la referme. De son autre poche, il sort une petite poignée de billets qu'il tend à la fenêtre, accompagnée de la petite boîte. Une main s'en empare et quelques instants plus tard lui retourne la petite boîte.

Éric se dirige alors vers l'entrée du Pitou et se cale contre un mur pour ouvrir la précieuse petite boîte de laquelle il sort une pilule. La boîte en contient finalement peu pour la quantité de billet échangée. Il referme la boîte d'une main pendant qu'il porte la pilule à sa bouche de l'autre.

À ce moment, Nyx arrive et Éric commence à la fixer. Mal à l'aise, elle se précipite un peu pour passer l'entrée du Pitou. Éric plonge alors la main dans sa poche pour y ranger sa boîte et en sort un petit morceau de papier qu'il déplie. Il s'agit du portrait qu'il avait dessiné plus tôt. Il constate, intrigué, la ressemblance de ce dernier avec la jeune fille qui vient de passer.

SCÈNE 4 : LE PONT SUR LES RAILS

EXTÉRIEUR / NUIT / PONT AU DESSUS DE LA VOIE FERRÉE

En rentrant chez lui, Éric passe sur un étrange pont piéton, de béton blanc usé, surplombant une voie ferrée. Il est alors pris d'un étrange sentiment.

Doucement il regarde à l'horizon, la voie ferrée s'enfonce dans un tunnel si profond qu'il n'en voit pas la lumière à l'autre bout. Il fixe durement le trou comme s'il s'y déroulait la tragédie de sa vie.

Il sert les dents pour retenir les larmes qui lui montent aux

yeux. Rien n'y fait. Une goutte roule le long de sa joue. Il l'essuie rapidement d'un revers de la manche, inspire profondément et reprend son chemin.

SCÈNE 5 : UNE AUTRE FEMME

INTÉRIEUR / NUIT / APPARTEMENT D'ÉRIC

Lorsque Éric rentre chez lui, la pendule indique 23h10. Il jette sa veste dans un coin. Le téléviseur se met automatiquement en marche, sous la pile de chemises entassées dessus.

VOIX PUBLICITAIRE 3

étouffée par les vêtements

Un groupe terroriste encore arrêté aujourd'hui dans un petit village près de Biarritz. Ce groupe faisant la promotion de thèses anarchistes a été démantelé par un effort collectif des ...

VOIX S.T.O.P.

interrompant le message précédent

Les médias vous manipulent et transforment la liberté en crime contre l'humanité... Le S.T.O.P. dénonce ces pratiques et s'organise pour...

Assis dans son canapé, Éric coupe le son du téléviseur avec une interface sur son téléphone. Il passe ensuite un appel en utilisant l'écran tactile.

ÉRIC

Oui. Oui, c'est moi... On dit comme d'habitude ? Oui, toute la nuit. Parfait. À tout de suite.

Éric se pose doucement dans son canapé. Ses yeux se ferment doucement. Et un flash brutal, comme une multitude de lames le transperçant. Il rouvre les yeux, paniqué. Il parcourt le petit appartement du regard et se jette sur sa veste, posée dans un coin, sur le dossier d'une chaise, sans qu'il ne sache vraiment comment elle a pu arriver là.

Il plonge sa main dans la poche de sa veste et en ressort la petite boîte. Avant qu'il ait pu l'ouvrir, ses yeux se referment et cette fois, lorsqu'il les ouvrent les murs sont en feu et le plancher s'effrite sous l'action de la chaleur. Rapidement, Éric ouvre la petite boîte et avale une des petites pilules.

Le feu se résorbe doucement et le plancher se reforme grain par grain sous ses yeux apeurés.

Après un temps passé au sol, à récupérer de ses émotions, Éric se

relève. C'est alors qu'on frappe à la porte.

Éric ouvre et une jeune femme dont on ne voit pas le visage entre, visiblement habituée des lieux. Elle s'adresse à Éric assez brutalement, avec un accent bourru, proche de celui de son collègue.

FEMME

Où j'me mets ?

ÉRIC

pointant du doigt le canapé

Là. Installez-vous confortablement.

FEMME

Ouais ouais, comme d'hab'.

La femme se déshabille complètement et s'allonge sur le canapé. Éric s'approche doucement d'elle, comme si elle était une délicate fleur de cristal. Il la recouvre d'un grand drap blanc.

Il sort alors un grand tabouret et le pose dans un coin de la pièce. Il prend ensuite un grand carnet à dessin qui était posé à terre et quelques crayons de bois et commence à la dessiner.

La jeune femme s'endort rapidement.

PARTIE III : ÉRIC & NYX

SCÈNE 1 : SECOND ENTRETIEN

INTÉRIEUR / JOUR / CABINET DE ÉRIC

Assis à son bureau, Éric griffonne dans un petit carnet, l'air perdu. Il regarde les minutes passer sur la petite horloge à aiguilles dont le son l'obsède.

Soudain, on frappe à la porte, Nyx passe la tête par l'entrebâillement.

ÉRIC

lui faisant signe de la main

Mademoiselle Ni... Nyx. Entrez.

Nyx entre alors dans la petite pièce. Elle est souriante et regarde Éric dans les yeux, ce qui le met un peu dans l'inconfort. Éric prend son petit calepin et s'assied en face de Nyx pour commencer l'entretien. Il est intrigué.

ÉRIC

Vous êtes ici dans le cadre de votre évaluation psychologique mensuelle. Je suis Éric. Avez-vous des questions avant que nous commençons ?

NYX

hochant doucement de la tête avant de poser sa question

Comment-allez vous, Éric ?

ÉRIC

pris au dépourvu par la spontanéité de la question

Heu, bien, merci... heu... et vous ?

NYX

souriant toujours

Très bien, merci.

ÉRIC

reprenant son papier

Je vois que vous avez été régulièrement absente ces derniers temps, êtes-vous toujours satisfaite de votre emploi chez Marchand de Sable ?

NYX

Parfaitement... j'ai pris du temps pour lire un peu... et vous ?

ÉRIC

surpris

Pardon ?

NYX

Vous êtes satisfait de votre travail ?

ÉRIC

un peu dérouté

Je... heu...

NYX

Vous n'avez pas de réponses toutes faites pour votre propre questionnaire ?

ÉRIC

prenant le temps de réfléchir

À vrai dire... non. Ce sont des questionnaires standards. Je ne fais que poser la question, noter la réponse et faire des évaluations. Mon travail n'a jamais véritablement requis que je réfléchisse aux questions.

NYX

Personne ne fait votre évaluation à vous ?

ÉRIC

en pleine réalisation personnelle

Non... Vous êtes la première personne à me parler comme si j'existais depuis... longtemps.

NYX

On peut avoir une conversation, si vous préférez. Elle sert à quoi cette évaluation, de toute manière ? À part à faire fonctionner l'administration ?

Éric sourit doucement et après un court instant de réflexion, pose son carnet à terre. L'entretien continue d'une façon très informelle.

SCÈNE 2 : BALADE

EXTÉRIEUR / JOUR / RUES

Éric frôle les murs, rentrant chez lui dans les petites rues de Limoges. Il arrive sur une grande place et la traverse regardant ses pieds, à son habitude.

Assise sur un muret, Nyx regarde l'horizon. Éric l'aperçoit et décide de s'approcher d'elle sans trop savoir pourquoi.

ÉRIC

Mademoiselle Nyx ?

NYX

surprise

Éric ? Qu'est-ce que... tu me suis ?

ÉRIC

confus

Non, non... je passais juste. Vous n'êtes pas à votre extraction du soir ?

NYX

descendant du petit muret et s'éloignant du jeune homme

Je ne veux pas de problème.

ÉRIC

tendant de la rassurer

Je ne suis pas de service, j'étais justement en train de rentrer chez moi...

NYX

Je croyais que les éclairés ne se reposaient jamais !

ÉRIC

Personnellement, je préfère rentrer chez moi que de passer des heures entières à ne rien faire au bureau. Le travail d'administrateur, c'est relativement cool finalement.

NYX

reculant toujours

Qu'est-ce que tu me voulais ?

ÉRIC

gêné

Rien ! Rien... juste... vous remercier pour la discussion l'autre jour. C'était...

NYX

se relaxant

C'est vrai.

ÉRIC

se penchant par dessus le muret
Vous faisiez quoi là ?

NYX

Je profitais du jour.

Ils restent là, tous les deux, sans rien dire pendant un moment, à regarder le vent pousser les nuages et noyer le soleil dans l'horizon.

NYX

Tu fais quoi... de ton temps libre ?

ÉRIC

Pas grand chose. Je dessine un peu. Et toi ?

NYX

sortant un petit livre de sa poche
Mon nouveau hobby.

ÉRIC

prenant doucement le livre dans sa main et tournant les pages
Wah... J'en ai pas vu depuis des années !

NYX

après avoir repris le livre des mains d'Éric et l'avoir rangé dans sa poche
Tu me montre ?

ÉRIC

Hein ?

NYX

Tes dessins ...

Éric hoche la tête et ouvre le chemin avec son bras, invitant Nyx à le suivre. Nyx le suit, tout en continuant à fixer l'horizon du regard.

SCÈNE 3 : ANGES & CAUCHEMAR

INTÉRIEUR / CRÉPUSCULE / APPARTEMENT D'ÉRIC

Nyx admire longuement les dessins d'Éric, en silence. Sur le papier, des femmes endormies croquées au crayon. Beaucoup dans des draps, comme des ailes d'anges. Elles ont un air doux et paisible.

Nyx tend le carnet à Éric en lui souriant.

NYX

Tu es la première personne que je rencontre à savoir dessiner... C'est tellement...

ÉRIC

Archaïque ?

NYX

faisant non de la tête

Romantique.

Ils restent quelques instants dans un malaise silencieux.

NYX

Tu me dessine ?

ÉRIC

Heu...

NYX

enchaînant d'un ton sérieux

Mais je me déshabille pas. Je suis pas là pour ça, ok !

Éric acquiesce de la tête et invite Nyx à s'asseoir sur le grand tabouret, juste en dessous d'une fenêtre. La lumière découpe parfaitement le visage de la jeune fille en zones d'ombre, durcissant quelque peu son regard mais faisant ressortir ses traits.

Éric s'installe avec son matériel dans son canapé, en face de sa jeune modèle et commence à la dessiner ; en portrait seulement. De son appartement, ce dessin semble être le premier portrait.

Nyx, fixant un autre de ses dessins, tombé au sol, interroge Éric.

NYX

Les autres filles que tu dessines... ce sont tes compagnes ?

ÉRIC

Non... des modèles.

NYX

Tu fais une fixation sur les filles qui dorment ? Tu fais ça souvent ?

ÉRIC

Comme je ne dors pas...

À nouveau, un silence gêné. Seul le bruit du graphite sur le papier résonne dans l'appartement.

Après un moment, Éric s'arrête, regarde l'heure, pose son crayon et son carnet à dessin et se lève.

NYX

Quelque chose ne va pas ?

ÉRIC

Il faut que je prenne ma pilule.

NYX

désapprobateur

Ah. De l'Orphée ?

ÉRIC

cherchant dans la poche de sa veste, acquiesçant

Hm hm.

Éric sort la petite boîte bleue de sa poche et l'ouvre. Il ne reste qu'une pilule dedans. Au moment où il la porte à sa bouche, Nyx - qui n'a pas bougé - l'interpelle.

NYX

Si ça se trouve, c'est un morceau de moi que tu avale.

Éric s'arrête tout sec. La petite boîte lui tombe de la main. Il sert les dents, ses yeux se crispent. Après un moment, il pose la pilule sur la table et retourne s'asseoir.

NYX

Ça va ?

ÉRIC

reprenant son carnet sans regarder la jeune fille, de honte

Oui oui.

NYX

Ça fait longtemps que tu en prends ?

ÉRIC

Cinq ans. Y avait des quotas que j'arrivais plus à remplir. C'est venu naturellement, juste une question de survie.

NYX

C'est drôle. Pour moi, la vie d'un éclairé, c'était forcément quelque chose d'extravagant... avec de longues fêtes toute la nuit, et du champagne.

ÉRIC

Déçue ?

NYX

Non non. C'est juste étrange que tu ne te sois pas suicidé.

ÉRIC

surpris par le commentaire de Nyx lève les yeux

Pardon ?

NYX

dont le ton de la voix oscille étrangement

Après la mort de ta mère, moi, je me serais suicidé. Au lieu de ça, tu te drogue et tu invite cette jolie jeune fille chez toi... Tu vas la tuer aussi ? Hein ? Tu vas la laisser brûler ?

Les yeux d'Éric s'écarquillent. Après un mouvement de recul il plisse des yeux et constate que le tabouret sur lequel est assise Nyx est en train de prendre feu. Il tente de hurler pour la prévenir mais il se retrouve projeté contre son canapé par une déflagration violente.

En revenant à lui la bouche en sang, il constate qu'une de ses dents semble cassée. Il plonge la main dans sa bouche et en ressort une dent noire, métallique, couverte de sang. En la regardant de prêt, il constate que la racine de la dent se met à battre comme la queue d'un petit animal. Il la jette à terre et monte sur le canapé pour tenter de lui échapper.

La petite dent grossit, le métal forme une sorte d'armure pour une créature hideuse, sans tête avec des yeux plein le torse. Soudain, une grande bouche s'ouvre sur le torse de la créature et la voix de Nyx s'en échappe.

NYX

Ça va aller... du calme... tout va bien.

La jeune fille est assise à côté de lui. Elle a relevé ses cheveux pour qu'il puisse boire directement de son shunt. Elle le tient dans ses bras, lui donne la tétée comme à un nourrisson. Éric est recroquevillé sur lui-même et doucement, la terreur vient à passer.

Nyx se relève, déposant doucement la tête d'Éric sur la canapé.

NYX

marmonnant

Je peux pas rester. Je croyais ... je sais pas. Je peux pas...

Elle sort sans faire de bruit. Éric se retourne dans son canapé pour faire face au dossier, comme pour se cacher de honte.

La petite boîte bleue au sol n'a pas bougé.

SCÈNE 4 : INTERSECTIONS

EXTÉRIEUR / NUIT / PONT SUR LA VOIE FERRÉE

Nyx rentre chez elle. La lumière du pont projette une pâle lumière jaunâtre dans la nuit noire. Seule l'ombre de la jeune fille bouge sur l'horizon statique et découpé de la ligne de chemin de fer.

INTÉRIEUR / JOUR / BUREAU D'ÉRIC

Éric tient une feuille d'un plus grand format que celle de son petit carnet dans les mains, hésitant à la plier alors que soudain, son collègue lourdaud pousse la porte :

COLLÈGUE

invisible dans l'entrebâillement

Alors Éric, t'as pécho cette semaine.

ÉRIC

faisant doucement non de la tête

Pas spécialement...

COLLÈGUE

riant fort et lourdement

'Tain, mais t'es mollusque de la sardine ou quoi ? Aller fais pas la gueule, y a de la gonz' à traire, coz' y a Polo qui fête un truc, 'chais pas quoi. Viens te blinder un peu, on est tout le monde est là-bas.

Sans même avoir attendu une réponse ou même d'avoir fini sa phrase, le collègue s'est engouffré dans le couloir, riant grassement et titubant sans doute sous l'effet de l'alcool.

Éric regarde sa feuille sur laquelle on découvre le portrait de Nyx. Il la plie en quatre, la met dans sa poche et reste là, assis, à contempler la lumière du jour.

EXTÉRIEUR / NUIT (MATIN) / ENTRÉE DU PITOU

Éric fait la queue à la fenêtre de vente d'Orphée. Nyx passe,

l'aperçoit, baisse la tête et presse le pas vers la porte d'entrée. Éric se retourne et la voit à peine passer alors qu'elle s'engouffre dans le Pitou. Il baisse les yeux à son tour et serre fort la petite boîte bleue qu'il tient dans sa main.

INTÉRIEUR / NUIT / APPARTEMENT DE NYX

Nyx est assise sur son canapé, à lire le *meilleur des mondes*. La télévision est éteinte et le petit appartement silencieux. Soudain, elle entend un bruit sur le palier. Comme si on frappait à sa porte. Elle se lève de son canapé, passe la main devant son écran - ce qui l'allume - et cache le petit livre sous son canapé avant de se diriger vers la porte.

VOIX PUBLICITAIRE 2

... du groupe terroriste S.T.O.P. courent toujours. Bien que leur lien avec les autres groupes d'assassins de la modernité ne soit pas démontré le groupe S.T.O.P. se présente lui même comme l'un des portes-paroles d'une action anticapitaliste radicale...

Nyx regarde par le judas et ne voit personne sur le palier. Elle ouvre alors doucement la porte. Sur son paillason, une petite feuille pliée en quatre.

Elle l'ouvre doucement et découvre son portrait avec un seul mot au bas de la page : « Pardon ».

SCÈNE 5 : PROMOTION

EXTÉRIEUR / JOUR / DEVANT LE PITOU

Éric est devant le Pitou, il vient d'acheter son Orphée qu'il prend rapidement au moment où il aperçoit Nyx debout sur le parvis qui le regarde. Elle a l'air calme, le regard dans le vide. Il l'approche, ne parle pas. Elle le regarde alors doucement.

NYX

Merci pour ton dessin. Je viens de recevoir une lettre m'annonçant que tu m'avais recommandé pour une promotion. C'est gentil, mais t'avais pas besoin de faire ça.

ÉRIC

C'est le moins que je puisse faire. Mais à vrai dire, tu remplissais déjà tous les critères. Ça devrait te laisser un peu plus de temps pour la lecture.

NYX

après un temps

Par contre... La *Seconde Unité* ? C'est où ?

ÉRIC

Pas très loin, je crois.

NYX

Tu m'accompagne ?

Éric tend le bras pour lui ouvrir le chemin et ils partent tous les deux, côte à côte.

SCÈNE 6 : ALORS ?

EXTÉRIEUR / JOUR / RUES DE LIMOGES

Nyx et Éric marchent côte à côte dans la rue.

NYX

Alors ?

ÉRIC

Pardon ?

NYX

Quoi de neuf ?

ÉRIC

Tu sais... Travail, dessin... travail...

NYX

sarcastique

La vie trépidante d'un éclairé.

ÉRIC

Exactement. Et toi ?

NYX

Ho, tu sais dormir... rentrer... dormir...

ÉRIC

souriant

Menteuse.

NYX

J'ai rencontré ce type, vraiment cool.

ÉRIC

souriant, pensant qu'elle parle de lui

Ah ?

NYX

Un ami de mes parents... assez vieux.

ÉRIC

déçu

Louche ?

NYX

Nan, nan, très cool. Il me prête des livres. C'est lui qui m'a offert mon premier en le déposant sur mon palier. On se fait des réunions, on discute politique et tout, il m'a ouvert l'esprit sur pleins de choses... Imagine ! Il n'est pas dormeur, et c'est pas non plus un éclairé ! C'est dingue, non ?

ÉRIC

Mouais. Nous y voilà.

Éric montre du doigt un grand bâtiment blanc, simple, ressemblant légèrement à un hôpital.

NYX

étonnée

Wouf... Ils font quoi là-dedans ?

ÉRIC

Je sais pas, c'est la première fois que j'y mets les pieds.

NYX

Tu m'accompagnes à l'intérieur ?

ÉRIC

Okay.

NYX

ironique

Ça c'est de l'aventure !

Éric rit brièvement et ils entrent ensemble dans le grand bâtiment.

SCÈNE 7 : RÉVÉLATIONS

INTÉRIEUR / JOUR / SECONDE UNITÉ

Dans le hall de pierre et de béton du grand bâtiment blanc, Nyx et Éric sont accueillis par Markus, en blouse blanche. Nyx agréablement surprise se précipite vers lui pour lui faire la bise. Markus souriant, serre vigoureusement la main d'Éric.

MARKUS

Ah, mes amis ! Bienvenue dans la seconde unité.

NYX

très surprise

Markus ? Qu'est-ce que...

MARKUS

souriant et fier

Je travaille ici, c'est un peu ma seconde maison !

ÉRIC

à Nyx

Vous vous connaissez ?

NYX

à Éric

C'est de lui dont je te parlais à l'instant, l'ami de mes parents.

MARKUS

enjoué

Venez venez ! Je vous fais le tour du propriétaire !

Ils entrent dans un petit couloir blanc caché derrière de grandes portes battantes.

Parmi les portes entrouvertes du couloir, Nyx en aperçoit une marquée « S.T.O.P », derrière laquelle elle entrevoit vaguement ce qui pourrait s'apparenter à un petit studio de télévision.

Éric quant à lui, suit Nyx des yeux. Elle semble réjouie. Éric lui sourit puis tente d'engager la conversation avec Markus.

ÉRIC

Et vous faites quoi exactement à la seconde unité ?

MARKUS

pensif

Éric... Éric... Ah, tu viens du Pitou ? Bien sûr, très bon analyste. J'ai toujours pensé... et puis m'amener Nyx toi-même, c'est parfait. Ça mérite une promotion ça, je le ferai savoir à la direction. Mais oui, sinon, pas étonnant que tu ne saches pas ce que nous faisons. En fait, nous travaillons un peu à

recycler les dormeurs dont le potentiel pour devenir autonome est tel qu'ils franchissent un palier de sélection.

NYX

D'où les tests psychologiques mensuels.

MARKUS

Tout à fait. Tout à fait... ah, nous y voilà.

Ils franchissent alors une seconde porte battante et arrivent dans un couloir perpendiculaire, dont un mur entier est vitré, montrant l'intérieur d'un laboratoire de pointe s'étendant quasiment à perte de vue.

MARKUS

Ce que nous faisons ici, c'est le futur de Marchand de Sable. Nous générons principalement des solutions pour la sérénité du monde moderne. Par exemple, nous verrons bientôt apparaître sur le marché la molécule *Eurydice*. Développé dans le laboratoire là, elle permet aux utilisateurs d'Orphée de gérer leurs effets secondaires, voir potentiellement d'arrêter l'Orphée.

ÉRIC

Ah, ça m'intéresserait ça.

MARKUS

souriant

Hé hé ! Parfait ! Parfait !

NYX

Et donc, mon rôle là-dedans ?

MARKUS

Ah, oui ! J'y venais !

Ils franchissent une autre porte. Derrière se trouve une pièce aux quatre coins de laquelle des laborantins assez musclés se tiennent immobiles, observant la scène.

Markus s'arrête et se retourne vers ses deux invités.

MARKUS

toujours aussi jovial

Toi, chère petite Nyx, tu remplis tous les critères clés établis par le gouvernement Européen. Ton comportement ces derniers mois prouve une certaine tendance à la déviance

sociale. Légalement, cette déviance requiert un internement afin de recevoir des soins psychiatriques intensifs et suite à un appel d'offre, *Marchand de Sable, inc.* a obtenu un contrat exclusif pour suivre et traiter les individus qui se sont éveillés à une forme de conscience sociale.

ÉRIC

soudain extrêmement surpris

Attendez... quoi ?

MARKUS

Ce comportement cavalier, entreprenant, cette volonté d'apprendre, de découvrir, de s'émanciper du carcan social, cet absentéisme récurrent. Ce sont les symptômes d'une maladie qui fabrique des anarchistes, des terroristes ou pire, des anticapitalistes.

NYX

haussant le ton

Je ne suis pas une terroriste ! J'ai jamais rien fait !

MARKUS

Statistiquement, ce n'est plus qu'une question de temps, jeune demoiselle. Et puis avec ça, les gouvernements maintenant préfèrent ne plus prendre de risque. Un risque potentiel est un risque.

NYX

Et le livre ? Les soirées politiques ?

MARKUS

souriant toujours, comme satisfait d'un travail bien fait

Technique standard de recrutement.

NYX

Et toutes ces histoires sur mes parents ?

MARKUS

Idem.

NYX

après un temps de pause

Qu'est-ce que vous allez faire de moi ?

MARKUS

Oh, bien, tu as le choix. Les institutions publiques tendent à trépaner les sujets susceptibles d'être considérés comme déviants afin que leur potentiel terroriste ne soit jamais réalisé.

ÉRIC

déboussolé

Mais... mais...

MARKUS

Nous autres, nous préférons une approche plus thérapeutique pour la société. Les dormeurs font généralement partie d'un processus d'extraction continu et perpétuel. C'est toujours mieux qu'être un légume et ça sert un véritable propos économique. D'ailleurs, ton amie Jhy est là... elle a préféré cette option.

NYX

Jhy ? Jhy est là ?

Éric pris d'un sentiment d'impuissance consulte alors l'heure sur son téléphone portable, à la suite de quoi il sort la petite boîte d'Orphée de sa poche afin de compter les pilules restantes. Dans sa panique, il tremble et certaines des pilules tombent au sol. Éric s'effondre.

Nyx s'approche de lui, pose sa tête sur son épaule. Markus les regarde avec étonnement.

ÉRIC

marmonnant, terrifié

C'est un cauchemar. J'ai oublié mon Orphée, c'est un cauchemar...

NYX

sa voix comme étouffée, mais résolue

Mon pauvre Éric. Tu es bien éveillé.

ÉRIC

Non, c'est un rêve, c'est un rêve, je vais me réveiller, c'est un rêve...

NYX

le serrant doucement contre sa poitrine

Chut...

ÉRIC

pointant Markus du doigt
C'est de sa faute si tu es là.

Markus regarde les deux jeunes gens se débattre en souriant patiemment.

NYX

doucement à son oreille

Je sais.

ÉRIC

d'un coup précipité

Viens, fuyons.

NYX

prenant la tête d'Éric dans ses mains

Non, Éric. Ils t'enfermeraient aussi...

ÉRIC

en sanglot

Non !

NYX

Laisse-moi aller en paix. Si Jhy est là... la revoir une dernière fois et savoir que tu es libre, c'est déjà ça.

Nyx se dirige alors vers le garde le plus proche, qui la prend par le bras. Un second garde la prend par l'autre bras à presque l'en faire décoller du sol. Nyx est calme, résignée alors que les gardes l'emmènent en silence vers la grande porte battante.

Éric s'effondre silencieusement en larmes, les cris piégés dans sa gorge.

MARKUS

toujours sur son ton jovial

Bon, c'est pas tout, mais y a du travail qui m'attend. Très bons résultats Éric, vraiment ! Excellents candidats à chaque fois... Aller, maintenant que tu connais le chemin ! J'imagine qu'on se reverra dans pas très longtemps...

Markus sort laissant Éric accroupit dans sa détresse.

SCÈNE 8 : LE CHEMIN DU RETOUR

EXTÉRIEUR / NUIT / PONT SUR LA VOIE FERRÉE

Éric s'en retourne chez lui, sonné, titubant comme s'il avait bu. Sur le pont, il s'arrête, contemplant le trou béant dans la

colline comme s'il s'agissait d'une métaphore pour sa vie ; un trou noir dans la ville.

Pour la première fois il hurle et pleure ouvertement. Pas un écho de son hurlement ne lui revient.

SCÈNE 9 : UN DERNIER AU REVOIR

INTÉRIEUR / NUIT / LABORATOIRE DE LA SECONDE UNITÉ

Deux mains gantées viennent poser la tête de Nyx dans un réceptacle étrange, le tout câblé comme un extracteur d'Orphée.

On lui met un masque à oxygène sur la bouche.

Ses yeux se ferment.

SCÈNE 10 : HOME SWEET HOME

INTÉRIEUR / NUIT / APPARTEMENT D'ÉRIC

Accroupis par terre, Éric contemple une multitude de portraits de Nyx qu'il a dessiné. Les yeux en larmes, catatonique, il contemple ces dizaines de portraits partir doucement en flamme.

Il ne bouge pas. Seul dans son grand appartement en feu.

FIN.

ANNEXES

À PROPOS

Dans ces annexes se trouvent les travaux réalisés en pré-écriture de la nouvelle¹ dont le scénario est une adaptation assez fidèle. La nouvelle *Marchand de Sable, inc.* a été écrite entre le 3 juin et le 15 juillet 2011.

Dans le cadre de l'écriture d'un court métrage, j'aime faire des recherches, à la fois pour m'enrichir personnellement et pour donner une dimension crédible à l'environnement. Je vous propose ces recherches en annexe, car même si elles ne sont pas toujours très exactes au vue de l'écriture qui leur a succédé, elles permettent de mieux situer l'esprit du scénario, de l'environnement et des personnages principaux.

DYSTOPIE

SOCIÉTÉ

Dans le contexte du film, il est important de considérer l'état du monde dans un futur proche. Par exemple, noter que l'internet est un internet *pur* (à défaut de libre). Il faut s'y loguer avec un nom d'utilisateur et un mot de passe, avoir les autorisations administratives pour pouvoir y publier du contenu... les terminaux sont incapables de partage de fichiers entre eux et ressemblent plus à la version iPad d'un Minitel qu'à autre chose.

Depuis que l'épanouissement sexuel s'était développé - étonnamment rapidement après l'éradication du Sida et l'invention de la fameuse pilule - la psychologie a pris un tournant radical. La répression morale est devenue une institution à la poursuite, non plus du déviant sexuel, mais du pathologiquement asocial - par lequel on entend le plus souvent les anarchistes ou les anticapitalistes. La sociabilisation comme acte de côtoyer son prochain, n'était absolument pas en cause dans cet idée psychologique, il s'agit plus d'une atteinte à la logique qui veut que, dans cette société, le capitalisme a pratiquement remplacé la religion et les hérétiques se doivent d'être considérés comme des malades mentaux, afin que le reste du monde puisse les ignorer en paix.

Ce mouvement a commencé en 2002, avec les théories conspirationnistes liés au 11 septembre et depuis a pris des proportions impressionnantes. Les politiques ont fait censurer l'internet libre, refuge des terroristes et autres déviants, puis ont commencé à publiquement dénoncer les activistes tentant de protéger la liberté d'expression. Cette tactique a fini par tellement bien marcher dans un monde soumis à la pression médiatique que certains politiciens reconnus pour leurs combats pour la liberté d'expression ont craqué sous la pression. Ces seuls événements, en apparence anodins, ont permis aux gouvernements des pays d'Europe d'obtenir une classification spéciale pour les penseurs indépendants en tant que déviants sociaux.

CULTURE

La lecture est devenu un passe temps de riche, les pauvres n'ayant pas spécialement le temps d'apprendre à lire : les plus jeunes commençant à vendre leur sommeil dès l'âge de

¹ Nouvelle *Marchand de Sable, inc.* : [http://entropy.tuxfamily.org/wiki/Fichier:Marchand de sable-nouvelle.pdf](http://entropy.tuxfamily.org/wiki/Fichier:Marchand_de_sable-nouvelle.pdf)

15 ans. Prendre le temps de lire dans leur vie leur semble inutile, la télévision compensant parfaitement leur besoin de choc, de nouvelles et d'éducation. Par conséquent, les livres ont quasiment tous disparus.

La télévision en elle-même est réduite à de petites séquences de 3 à 5 minutes décrivant les horreurs du quotidien, les arrestations des *Assassins de la modernité*, l'émergence d'un réseau internet parallèle hébergeant meurtriers, pédophiles et terroristes, la vie de rêve des éclairés, la mascarade pseudo-politique, le tout entrecoupé de publicité.

La vérité, c'est que les éclairés ne rêvent plus. Ils n'ont plus de motivation, plus de sens du bien ou du mal, mais seulement une soif inétanchable de pouvoir. Ils vivent dans la crainte permanente du grand cauchemar, car ceux qui vivent sous *Orphée* depuis longtemps ont perdu l'aptitude de différencier réellement le rêve et la réalité, et le premier rêve d'un éclairé qui n'a pas dormi depuis longtemps est toujours terrifiant.

SEXUALITÉ ET FAMILLE

Après de longues années de lutte pour une reconnaissance de l'égalité des Hommes, de par leur couleur de peau, leur sexe ou leur orientation sexuelle, la société a doucement commencé à abandonner les concepts de race, d'orientation sexuelle et même de différenciation du genre.

Dans les années 2040 – la grande ère pharmacologique – est apparu un contraceptif perpétuel féminin (suivit rapidement de son équivalent masculin). Une fois prise, l'action contraceptive de la pilule est permanente, jusqu'à l'ingestion de sa contrepartie qui rétablit la fertilité chez le patient. La prise de cette pilule est rendue automatique chez les enfants de 11 ans lors d'une visite médicale scolaire.

Cette découverte a révolutionné le comportement sexuel et social de toute l'Europe jusque là puritaine. La monogamie (tant chez les hommes que chez les femmes) est considérée comme un acte étrange. Du fait de la pauvreté générale de la population, fonder une famille est devenu une activité marginale et coûteuse. Souvent, les enfants sont émancipés et sont envoyés travailler dans un Limbo à peine passé la puberté, pour que les parents puissent reprendre leur vie célibataire.

L'ORPHÉE

DANS MARCHAND DE SABLE

Développée par la branche expérimentale de l'armée Européenne en 2044, l'*Orphée* est une onde électromagnétique alpha¹ imprégnée dans une molécule trouvée au sein du cerveau d'un *dormeur*. Sa fonction première est de supprimer le besoin et l'envie de dormir ainsi que la sensation de fatigue chez le patient.

Cette molécule a une durée de vie très courte :

- une fois extraite, elle reste consommable pendant 5 heures sans signe de perte de ses facultés.

¹ http://fr.wikipedia.org/wiki/Rythme_alpha

- entre 5 et 8 heures après extraction, le patient profite de l'effet de satiété du repos, mais subit des flashs visuels et parfois des hallucinations auditives brèves.
- entre 8 et 10 heures après extraction, le patient semble rester éveillé, mais parle d'une façon incohérente et rapporte des sensations de flottement pouvant durer plusieurs heures.
- au delà de 10 heures après extraction, la molécule n'est plus viable et laisse place à un sommeil classique, aux rêves intenses.

Les effets secondaires d'*Orphée* incluent de violents cauchemars à la reprise d'un sommeil classique.

Lors d'une utilisation prolongée - durant plus d'un à deux mois en continu - la molécule rend impossible la distinction entre rêve et réalité. Les cas étudiés lors des tests sur soldats ont montré un taux d'accidents et de suicide proche de 80% sur les patients ayant repris un sommeil classique au delà de 2 mois d'utilisation continue. Ces chiffres ne furent jamais rendus publics.

La molécule est entrée dans la consommation publique dans le début de juin 2046. En quelques mois, les entreprises pharmaceutiques réussirent à grands frais à répondre à la demande en synthétisant la molécule. La molécule synthétique coûtant 8 fois le prix à produire de la molécule organique, générée par des dormeurs humains ; fin septembre 2046, les premiers établissements d'extraction direct furent ouverts par *Marchand de sable, inc.* et *DustFairy, ltd* (son concurrent britannique). Ces établissements sont surnommés *Limbos*, car les *Dormeurs* qui y travaillent passent leur vie à dormir.

En 2048, on recensait un *Limbo* pour 10 000 habitants.

La posologie officielle d'*Orphée* requiert la prise d'une pilule par jour, n'excédant pas une durée sans sommeil naturel de deux semaines, pour éviter les effets d'accoutumance et la violence des cauchemars lors de la reprise du sommeil.

En vérité, l'effet d'accoutumance à l'*Orphée* pousse les consommateurs à prendre de plus en plus de pilules par jour. Au bout d'un an, un utilisateur doit prendre plus de 10 pilules par jour pour rester éveillé. La crainte du cauchemar ultime poussant à la consommation pendant des années.

On note également l'apparition relativement tardive d'un usage récréationnel d'*Orphée* frelaté. Les utilisateurs achètent volontairement des restes de la molécule périmée afin de se procurer des rêves exceptionnellement intenses. Une addiction massive à cette technique amène les consommateurs à une dissociation telle que ces derniers finissent par trouver le monde réel absurde et fade et se réfugient sans cesse dans le sommeil, jusqu'à en mourir de faim ou de soif.

DANS LA MYTHOLOGIE GRECQUE

Orphée (Ὀρφεύς) – à ne pas confondre avec Morphée (Μορφεύς) la divinité des rêves prophétiques – est un héros de la mythologie grecque, ayant voyagé jusqu'aux enfers pour ramener sa femme Eurydice (Εὐρυδίκη) du pays des morts. Le mythe raconte qu'après avoir endormi le cerbère, chien à 3 têtes qui garde les enfers et les euménides (symbole grec des furies, souvent associés avec la notion de deuil – dans l'*Orestae*), il parvint à conclure avec Hadès le pacte de ramener Eurydice à la surface à la condition explicite de ne

pas la regarder avant d'être sorti des vallées de l'Averne. Malheureusement, avant d'avoir franchi cette limite, Orphée se retourne, inquiet du silence de sa bien-aimée, et cette dernière disparaît.

Le choix d'Orphée pour le nom de la molécule n'est pas anodin. Il s'agit de mettre en avant le cruel paradoxe qui offre la possibilité au consommateur de prendre de l'*Orphée* pour ne pas avoir à dormir, et donc, en quelque sorte vivre sa vie en entier, pour sournoisement atteindre un point où l'Orphée force le consommateur à travailler plus, et finalement avoir moins de vie encore qu'auparavant. Il s'agit également d'une forme de quête veine pour s'abstraire de la mortalité que représente le sommeil.

NYX

SON HISTOIRE

Nyx est une jeune fille d'une vingtaine d'années. Elle est née en *Europie* durant la *tentative alternative* - tentative de révolution pacifique motivée par une volonté de se débarrasser des grandes corporations, et caractérisée par un retour à la terre, aux valeurs authentiques et à la culture à l'ancienne des champs et de l'esprit. Les quelques dizaines de participants à l'origine de la *tentative alternative* occupaient des terres de l'état Français d'*Europie*, dans le parc fédéral des Cévennes. Pendant cinq années, la *tentative alternative* attira des participants de toutes les nationalités, et au bout de cinq ans, on recensait près de 35 000 habitants parsemés dans les nouveaux villages reclus des Cévennes dédiés à cette opération.

Plusieurs grandes multinationales commençaient à se soucier de cette perte d'acheteurs potentiels qu'était pour eux le mode de vie *naturel*, et s'unirent dans un conglomérat obscur avec pour seul but de racheter la terre des Cévennes sur laquelle logeaient les révolutionnaires, les *assassins de la modernité* comme les appelaient les médias. Après le rachat, les occupants furent retirés de force, souvent par la violence et la terre fut stérilisée. Parmi les 35 000 habitants évacués vivaient les parents de *Nyx*.

Le père de *Nyx* était professeur de français classique, latin et grec ancien. Il était l'un des seuls de la communauté à savoir vraiment lire et parler plusieurs langues quasi mortes, comme le français ou l'espagnol.

La mère de *Nyx* était une femme incroyable, au tempérament de fer. Elle était l'un des ingénieurs de la *tentative alternative*, elle avait organisé la partie française du mouvement, et avait participé au développement des alternatives en énergie et en agriculture. Elle fut l'une des victimes des violences de l'évacuation et mourut avant le premier anniversaire de *Nyx*.

Le père de *Nyx*, après avoir perdu sa femme et la majeure partie de ses livres durant la *relocalisation*, tomba dans une dépression très agressive, ne parlant plus que par monosyllabe et grognement. Il mit fin à ses jours le lendemain du quinzième anniversaire de sa fille.

C'est ainsi que *Nyx*, livrée à elle-même, pour pouvoir continuer à vivre seule dans son

appartement, décida de se faire installer un shunt d'extraction. Dans un premier temps, travailler dans un *Limbo* était une solution temporaire et à mi-temps. Cependant, les charges et le besoin de faire face aux besoins de la cité nécessitèrent de Nyx qu'elle abandonne l'école et qu'elle se consacre à son métier de Dormeur. C'est plus ou moins durant cette période que le gouvernement fédéré d'*Europe* passa une loi autorisant les Dormeurs à travailler plus de 11 heures par jour, 7 jours par semaine - estimant que dormir n'était pas une activité contraignante pour le corps du travailleur.

Les salaires n'augmentèrent pas en conséquence, et Nyx se trouva prise au piège, comme plusieurs milliards de dormeurs, en *Europe* et de par le monde, forcée de travailler non-stop pour pouvoir conserver son appartement et la possibilité de se nourrir.

Elle rencontre Jhy, une jeune dormeuse qui partage sa vie pendant quelques mois, avant de disparaître du jour au lendemain sans laisser de trace. Jhy est une aventurière, un peu sauvage, Nyx pense qu'elle a fini par prendre son sac à dos, comme elle le planifiait depuis longtemps sans jamais oser le faire, et partir à la recherche d'une herbe plus verte...

À 22 ans, à peine, Nyx est *Dormeur* à plein temps. Elle ne connaît du monde que la rue qui mène de son appartement à son *Limbo*, de l'univers que les affiches lumineuses animées qui parlent de vacances, de plages, de mondes où l'air est naturellement pur... Pour ses 23 ans, Nyx découvre sur le pas de sa porte, un petit paquet cadeau contenant le livre 1984, de George Orwell. A 23 ans... Nyx sait à peine lire.

SON CARACTÈRE

Nyx est relativement amorphe au début de *MdS*, elle est *dormeur*, et en tant que tel, elle n'a pas de temps pour elle, pour penser, et concevoir le monde d'un point de vue autre qu'au jour le jour. Cependant, l'enseignement de son père et l'héritage de sa mère en font une personne ouverte à l'évolution, n'ayant juste pas eu l'opportunité jusqu'à présent de se cultiver.

SON NOM

Fréquemment à l'époque de sa naissance, les enfants étaient dotés de noms de 3 lettres, essentiellement à cause de l'illettrisme régnant de par le monde. Son père étant professeur de lettre classique, il lui donna le nom de la déesse grecque de la nuit Νύξ¹.

Dans la mythologie grecque, Nyx est la mère de divinités telle Moros (personnification de la Fatalité, de la Mort violente), Charon (le passeur du Styx, qui emmène les âmes des morts vers les enfers) et les jumeaux Hypnos et Thanatos (respectivement le sommeil et la mort).

ÉRIC

SON HISTOIRE

Éric est un enfant typique de la pré-révolution sexuelle. Ses parents se sont connus et

¹ <http://fr.wikipedia.org/wiki/Nyx>

l'ont conçu dans un contexte où la monogamie était de mise. Après les changements de mœurs, le père d'Éric – non pas qu'il ait perdu ses sentiments pour la mère d'Éric, mais surtout parce que la monogamie commençait à être un peu mal vue – décida de prendre des amantes. Le résultat de cette opération fut l'éloignement du père et le début d'un comportement similaire de la part de la mère. Le problème qu'un enfant pouvait poser dans cette situation poussa ses parents à placer Éric dans un internat.

Il reçut une éducation sérieuse : ce qui à l'époque consistait à savoir lire, écrire, compter, et être endoctriné quasi militairement à suivre les ordres. À la suite de cette éducation il fut directement employé par *Marchand de Sable, inc.* dès ses 16 ans, en tant que comptable.

Éric, déjà distant vis à vis de son père, devenait de plus en plus distant de sa mère. Cette dernière mourut dans un incendie, alors qu'elle vivait seule, dans une maison à la campagne. Afin de pouvoir prendre la semaine nécessaire pour organiser ses funérailles et régler la succession – son père ayant totalement déserté sa famille à ce stade – Éric dut prendre du temps sur son travail. À son retour, afin de conserver son poste, il dut rattraper ce temps, ce qui étant donné qu'il travaillait déjà 10 heures par jour, sans jour de repos, s'avéra plus que difficile.

C'est à ce moment qu'il décida d'essayer l'Orphée, pour une semaine, le temps de rattraper ce temps et pour conserver son emploi. Deux choses émergèrent de cette première prise d'Orphée : la première fut une promotion pour son travail extrêmement rentable – promotion financièrement nécessaire pour lui afin de financer sa prise d'Orphée – et la seconde fut le premier cauchemar. À la fin de sa semaine, il tenta de cesser de prendre sa pilule et fut frappé de la vision de sa mère, dans sa maison en feu. Un cauchemar si réel qu'après avoir ingéré sa dernière pilule d'Orphée pour contrecarrer l'effet de manque, le monde lui sembla fade, distant et irréel.

SON CARACTÈRE

Éric est en décalage avec le monde. C'est un rêveur insomniaque. Il a des goûts simples, peu d'envies, ce qui fait de lui un bon et loyal travailleur. Il ne questionne pas l'autorité ni la légitimité de son travail.

À ses heures perdues, il paye des modèles pour dormir chez lui pendant qu'il les dessine. C'est sa catharsis, sa façon de vivre le sommeil par procuration.

Il est fragile, à cause de ses cauchemars. Il a globalement peur du contact sexuel, l'un des effets secondaires de l'Orphée étant l'impuissance, il préfère ne pas avoir de relation que d'avoir à s'excuser de ses médiocres performances. Ses relations avec ses collègues de travail en sont – étrangement – affecté, car il n'est pas conquérant et vantard de ses conquêtes comme les autres. Il est renfermé, silencieux, attentif et un peu maladroit.