

Marchand de sable, inc.

Dossier de présentation du moyen-métrage

Scénario de
Stéphane Drouot

<http://ecrits.laei.org>

Version 2.1

© Stéphane Drouot, Août 2011
Copyleft : Licence Art Libre 1.3
& Creative Commons By-SA 2.0FR

Présentation

Résumé

Dans un futur dystopique, la société est divisée en deux catégories par une pilule qui permet aux uns de ne jamais dormir alors que les autres le doivent pour la produire, deux individus se rencontrent et partagent un moment intime de leurs vies corrompues par l'Orphée.

Note d'intention

Après une série de discussions avec des amis ouvriers se sentant piégés dans leur vie et leur travail, exploités par un système qui les traite comme de la main d'œuvre, de la ressource humaine ; un système qui profite de leur peur de la pauvreté et de leur rêve de richesse pour les contrôler, je me suis dit qu'il était temps que j'explore le sujet au travers d'un film.

Le sujet était avant tout une critique systématique d'un ensemble de déséquilibres pouvant mener une société à la dystopie. Pour cela, il me fallait trouver un point nodale sur lequel construire un futur biaisé : cette technologie fut l'Orphée.

Une pilule qui offre à celui qui la prend la possibilité de vivre sans dormir, sans même ressentir la fatigue. La contrepartie serait son mode de fabrication, exploitant une main d'œuvre non qualifiée d'une façon absolument inhumaine : en la payant pour son sommeil.

Fasciné par l'absence de recul philosophique, la destruction impérative de la pensée autonome au profit d'une communication de la terreur inhibant l'émergence de toute forme de raison critique, la dystopie semblait alors pour moi la seule issue possible au capitalisme libéral : et ce fut Marchand de Sable, inc. les fabricants de l'Orphée.

Le parallèle évident entre le sommeil et l'absence d'une conscience morale chez l'individu - Nyx en l'occurrence - serait une fonction du système, voué à exploiter commercialement le moindre sursaut d'humanité, en dépit d'un quelconque sens éthique. Et l'éveil serait l'acquisition d'un point de vue critique sur le monde.

La relation entre cette histoire et *1984* de Orwell était trop flagrante pour être ignorée et le livre serait le point de départ de l'histoire pour Nyx.

À jouer l'avocat du diable avec mes amis ouvriers, je commençais doucement à prendre le parti des dirigeants,

des élites, des administrateurs ; je commençais à voir que la responsabilité de la déviance morale du système ne reposait pas seulement sur les épaules des classes sociales aisées, mais qu'elles en étaient également victimes : et ce fut l'histoire d'Éric.

Vivre plus pour gagner plus. Gagner plus pour payer sa consommation d'Orphée, à l'instar des paysans qui épandent leurs champs de pesticides pour produire plus, pour gagner un surplus d'argent dédié à l'achat des pesticides.

Fasciné par ces cercles vicieux et leur tendance, non seulement à se perpétuer, mais à se systématiser, s'institutionnaliser et morbidement se rationaliser ; je voulais finalement raconter une histoire ancestrale : celle de la dialectique du maître et de l'esclave de Hegel. Je voulais hurler à tous mes amis que leur choix de vie est un abandon de soi.

Mais au fil de l'écriture, au fil de ma relecture de 1984, le raisonnement pour une rébellion de l'esclave me semblait aboutir à une des causes de la robustesse de la dystopie : le système assimile la rébellion à un acte déviant, pervers et terroriste, amalgamant le martyr en une autre forme d'esclave à grand renfort de communication sophiste. C'est ainsi que la dystopie se perpétue malgré la révolte.

Raconter cette histoire donc, au travers d'une instance, d'une lueur d'espoir écrasée par la réalité d'un monde utilitariste. Remplacer *Big Brother* et le contrôle gouvernemental monolithique actif par un contrôle passif et systémique bien plus pernicieux.

Raconter cette histoire à l'échelle humaine. Ce film a été écrit pour être tourné à Limoges : le coté à la fois imposé et choisi de ma ville de résidence saurait parfaitement souligner la banalité de cette dystopie. Parler universellement des hommes et des femmes au travers de deux vies, insignifiantes à l'échelle du système.

Raconter cette histoire comme une bouteille sartrienne à la mer, en commençant par agir en tant qu'individu, en tant qu'auteur ; en choisissant une licence de libre copie, modification et diffusion pour ce scénario. En choisissant de prendre pour acquis les pratiques de partage devenues possibles grâce à Internet et en faisant le choix politique d'abandonner le protectionnisme illusoire des œuvres au profit d'un pragmatisme de fait, quitte à ce que cela signifie d'ouvrir la voie à une

chaîne de production cinématographique alternative.

En conclusion, *Marchand de sable , inc.* est un appel à la vigilance : nous vivons la société que nous méritons ; à ignorer les avertissement de l'histoire et des livres, nous courrons volontiers et enthousiastes vers la dystopie.

Scénario

Partie I : Nyx

PRÉAMBULE : PUBLICITÉ ORPHÉE

La télévision est à l'écran, tant qu'on ne voit qu'une pixellisation et pas de cadre. À l'écran, une pilule d'Orphée tourne, comme un joyaux précieux. Des couleurs dansent en arrière plan.

VOIX PUBLICITAIRE (V/O)

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 est endormie sur un canapé. C'est une jeune fille, d'une bonne vingtaine d'année, tatouée et piercée, au teint pâle doucement éclairé par du néon coloré venant de l'extérieur et par l'écran de télé qui parle encore dans un bruit régulier qui semble la bercer.

Elle se réveille doucement dans l'unique, petite et froide pièce de son appartement, en bazar mais quasiment dénuée de tout effet personnel. Au pied du canapé, une petite table basse sur laquelle reste un 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 enfile ses vêtements de dessous la couette.

TÉLÉVISEUR (V/O)

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 enfile 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 au Pitou, un petit bâtiment préfabriqué quasiment vétuste. La première fenêtre est modifiée sous forme de comptoir de vente, mais ce dernier apparaît fermé par un rideau de fer.

Elle entre dans le bâtiment, machinalement, sans même lever les yeux.

SCÈNE 3 : LE PITOU

INTÉRIEUR / NUIT / PITOU, SALLE COMMUNE

La salle commune est divisé en rangées de cabines séparées par des petits rideaux jaunis. Nyx arrive la première et prend place sur une chaise, derrière le premier 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 insèrent une sorte de seringue étrange dont sort un petit tube translucide.

Un liquide rosé s'écoule de sa tête dans le conduit :

EXTRACTEUR

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, tu me charrie ! 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 furtif
hochement de 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, l'extracteur entame la
conversation :

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 à respirer, ses yeux palpitent, 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 PREMIÈRE

EXTÉRIEUR / NUIT / PITOU

À la sortie du Pitou, Nyx se traîne un peu, visiblement à
nouveau fatiguée.

ÉRIC se tient à l'entrée, dans l'air frais. Il semble à
peine plus vieux qu'elle, début de la trentaine, propre
sur lui. Il porte un costume bien taillé, couleur crème
et son visage, rasé de près dégage un charme chérubin. Il
sourit maladroitement, comme s'il tentait de la charmer.

Elle le voit et l'ignore, continuant son chemin.

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, voyant ça en se retournant, affiche un air dégoûté
et s'enfile dans la première ruelle, disparaissant dans
la noirceur jaunâtre de la nuit.

SCÈNE 6 : LE CADEAU

INTÉRIEUR / NUIT / PALLIER DEVANT LA PORTE DE CHEZ NYX

Nyx, montant les marches vers son petit appartement,
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 kraft. 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, s'allonger et de se déshabiller machinalement sous la couette, laissant glisser à terre ses vêtements comme elle les avait trouvés le matin même.

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, d'un air agacée, 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, se balançant doucement d'avant en arrière comme pour se reconforter 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. Le bureau d'Éric n'est pas spécialement grand. Les murs sont blancs, comme le mobilier qui semble dater un peu. La lumière du jour filtre à travers des rideaux blanc sales et délavés.

Nyx 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 des commentaires sur votre vie en générale ou votre expérience de travail ? N'ayez crainte, cette partie de l'entretien reste totalement anonyme ?

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 pur...

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 (V/O)

...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 comme si elle savait à peine lire :

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, réitère son rituel sous la couette, se déshabillant rapidement avant de s'endormir à poing fermés.

SCÈNE 11 : SECONDE EXTRACTION

INTÉRIEUR / NUIT / PITOU

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

EXTRACTEUR (H/C)
... mais c'est clair que le nouveau modèle est plus performant que le MdS2. Après, il faut le supporter.

NYX
absente
Hm hm.

EXTRACTEUR (H/C)
Et puis aussi, physiquement, c'est pas la même chose. Niveau qualité de connecteur...

NYX
l'interrompant
Extracteur ?

EXTRACTEUR

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

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't'aime bien Nyx. T'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/INTÉRIEUR / NUIT / 30, 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.

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, comme si elle n'en avait jamais vu de pareil.

Soudain, au loin, une voix tonitruante 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 (SUITE)

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 (SUITE)

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
les grecs et la 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
en sirotant le thé qu'il s'est servit entre temps.

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 commençons ? Non ? Très bien. Monsieur Luc, c'est bien ça ? Mademoiselle Clo ? Monsieur Léo ? Mademoiselle Mel ? Monsieur K.A. ? Monsieur

Jon ? Monsieur Ben ?

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

Il les notes dans son carnet.

Assis à son bureau, il finit par griffonner 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 (H/C)

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 ambigu de la main, 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, son téléphone indique 23h10. Il jette sa veste dans un coin. Le téléviseur se met automatiquement en marche, toujours sous une pile de chemises.

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, parcourt son 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 ouvre 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.

Elle est belle et il y a quelque chose de pure, raffiné dans son visage, en total contraste avec son accent limite paysan.

La courbure de ses hanches et ses formes opulentes transparaissent, féminines et charnelles au travers du grand drap blanc.

Éric 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 fait signe d'entrer de la main :

ÉRIC

Mademoiselle Ni...(SE
RATTRAPANT) 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 à 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 : LE SON DE LA GUERRE

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 veux pas de problème, je
pensais pas qu'ils enverraient
quelqu'un, je...

ÉRIC
tendant de la rassurer
Je ne suis pas de service,
j'étais juste en train de
rentrer chez moi...

NYX

du tac au tac

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 range le petit livre dans sa poche.

Soudain, un son sourd retentit, lointain et puissant
comme un énorme moteur. Nyx et Éric s'interrompent mais
sans surprise, comme s'ils y étaient habitués.

Les sirènes de la ville se mettent à retentir.

NYX
Encore un transit ?

ÉRIC
Il paraît que cette fois,
c'est la guerre. On va enfin
éliminer les assassins de la
modernité.

NYX
Comme à chaque fois.

Des dizaines d'avions militaires passent aux dessus
d'eux. Ils sont massifs. Nyx est un peu perturbée par le
défilé et demande timidement :

NYX
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 ouvre la marche suivit de
Éric qui contemple le passage des avions.

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

hochant des épaules
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, acquiesce sans
un mot.

Il 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 net. La petite boîte lui tombe de la main.
Il sert les dents, ses yeux se crispent de terreur à la
réalisation. 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
au boulot que j'arrivais plus
à remplir. C'est venu
naturellement, une question de
survie dans l'entreprise.

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, la tête du jeune homme sur son épaule. 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 le 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 (H/C)

invisible dans l'entrebâillement

Alors Éric, t'as pécho cette semaine.

ÉRIC

faisant doucement non de la tête

Pas spécialement...

COLLÈGUE (H/C)

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
démonstré 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.

Éric sourit maladroitement, n'osant pas trop lever les

yeux vers elle.

NYX (SUITE)

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. Une atmosphère un peu tendue s'installe. Nyx pour briser la glace décide d'engager la conversation :

NYX

J'ai rencontré ce type récemment. Il est un peu étrange mais vraiment sympa.

Éric sourit, pensant qu'elle parle de lui.

NYX (SUITE)

J'ai découvert un tas de chose
grâce à lui. Je crois que
c'est en grande partie à lui
que je dois cette promotion tu
sais. J'ai le sentiment
d'avoir changé, grandi. Tu
vois ce que je veux dire ?

Éric rougit presque, touché par le compliment, il ne
répond pas et hoche simplement de la tête en signe
d'approbation.

NYX (SUITE)

Il me fait rire et il m'a
redonné l'envie de vivre, dans
un sens.

Éric s'arrête, et après quelques pas, Nyx s'arrête
également se retourne et le regarde. Il semble
bouleversé.

ÉRIC

On ne se connaît pas tant que
ça, mais je comprends ce que
tu ressens...

NYX

l'interrompant

Oh, tu connais Markus ? Il a
connu mes parents, tu sais.

À peine a-t-elle fini sa phase que Nyx se rend compte du
quiproquo. Un instant d'embarras très lourd s'installe et
personne n'ose dire quoi que ce soit ni reprendre la
marche.

NYX

après un temps

C'est juste ... je te vois pas
comme ça.

ÉRIC

Et on se connaît à peine
finalement, c'est moi, je me
fais des films.

NYX

C'est pas ça, mais j'ai une
copine ... je ...

ÉRIC

Ah ? T'es exclusive ?

Nyx, comme une petite fille prise en flagrant délit, commence à jouer avec ses pieds, donnant des coups dans le bitume en rougissant un peu. Après quelques instant sans réponse, elle pointe du doigt vers le haut de la rue :

NYX

C'est par là ?

Éric hoche de la tête. Nyx reprend la marche et Éric la rattrape en deux petites foulées :

ÉRIC

Non, mais sérieusement, t'es exclusive ? T'as qu'une seule personne dans ta vie ?

NYX

Je suis vieux jeu, je sais.

ÉRIC

Nyx, décidément ... un mystère enveloppé dans une énigme.

Ils arrive en haut de la rue, un grand bâtiment très propre, blanc ressemblant distinctement à un hôpital se dresse devant eux. Éric en pointant du doigt :

ÉRIC

Nous y voilà : Seconde unité.

SCÈNE 7 : RÉVÉLATIONS

INTÉRIEUR / JOUR / SECONDE UNITÉ

Dans le hall de verre 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 !
Bienvenue dans la seconde
unité.

NYX
très surprise
Markus ? Tu travaille ...

MARKUS
souriant et fier
Ah bin oui, 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 plateau
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 remonter à la direction,
ça, pour sûr. Mais oui, sinon,

pas étonnant que tu ne saches
pas ce qu'on fait. 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, nous
construisons 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 !

MARKUS

toujours aussi jovial

Toi, chère petite Nyx, tu
remplis tous les critères clés
et on peut désormais te
proposer un contrat
exceptionnel, réservé à
l'élite de nos dormeurs.

ÉRIC

Quel genre de contrat ?

MARKUS

En apprenant à lire, en
devenant plus
intellectuellement
indépendante - et arrête moi
si je me trompe, Nyx - tu es
devenue lasse du travail de
dormeur.

NYX

C'est pas faux.

MARKUS

Ce n'est plus qu'une question
de temps désormais avant que
l'idée même de dormir pour
vivre ne devienne
insupportable pour toi et ne
t'apparaisse que comme
l'absurdité qu'elle est. C'est
dans ce cadre qu'intervient le
service de recrutement de la
seconde unité. Ce que nous
offrons ici, aux gens qui
comme toi, ont une conscience
implicite du déséquilibre
moral de notre système, c'est
l'opportunité de changer de
caste.

ÉRIC

soudain extrêmement surpris

Attendez... quoi ?

MARKUS

Dans un sens, le programme
établit par la seconde unité
est utilitariste, car il
permet de prévenir l'émergence
d'anticapitalistes radicaux
parmi les dormeurs.

NYX

Comment ça ?

MARKUS

En leur offrant une porte de
sortie. L'espérance, comme le
pointait si bien du doigt
Nietzsche, est le pire des
maux, car elle perpétue
indéfiniment les illusions les
plus tenace. Tant qu'un
dormeur ne fait que rêver à un
lendemain meilleur, trop
occuper à survivre pour se
soucier d'agir, nous ne
faisons rien de plus que le
monitorer. Mais lorsqu'il
s'éveille, il n'y a rien de
pire qu'un ouvrier en quête de
changements, avec l'envie de
vivre et de lutter pour ses
idées.

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 administrations
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 et
c'est là qu'intervient tout le
génie derrière l'idée de la
seconde unité. Le programme
ici t'offre l'opportunité
unique de passer les vingt
prochaines années de ta vie à
dormir, non stop. Ton corps
servira de cobaye à nos
laborantins mais te sera
restituer intact, tant que
faire ce peut. Au terme de ce
séjour parmi nous, tu sera
libre et dotée d'un
financement suffisant pour
vivre la vie que tu souhaite.

NYX
Quelle est l'autre
alternative ?

MARKUS
Tu peux toujours retourner au
Pitou et passer le reste de ta
vie à dormir pour Marchand de
sable, sans aucune optique
d'évolution salariale ou de

promotion ; financièrement
esclave d'un système dont tu
commence tout juste à rejeter
les fondations.

ÉRIC
déboussolé
Mais... mais...

NYX
Pourquoi ? Pourquoi je ferais
une telle chose ? Abandonner
ma vie, mes amis, mettre ma
vie sur pause pendant vingt
ans ?

MARKUS
Outre l'avantage financier, tu
as pu expérimenter les
bénéfices de ce programme.

NYX
Comment ça ?

MARKUS
Comment crois-tu que je puisse
me payer ce train de vie ?

NYX
Tu ...

MARKUS
Absolument, j'étais parmi les
premières recrues du
programme. C'est vingt ans qui
passent comme une grosse nuit
de sommeil. Ensuite, tu
reprends ta vie ; une vie pour
la première fois libérée des
contraintes de productivité.
J'ai pu étudier, obtenir un
doctorat. Si je travaille ici,
ce n'est pas pour payer un
loyer ou perpétuer une
addiction coûteuse, c'est
parce que je crois en ce
programme et que je veux
transmettre l'opportunité qui
m'a été offerte.

ÉRIC
marmonnant
Vingt ans.

MARKUS
Cerise sur le gâteau, ton amie
Jhy a rejoint la seconde
unité. Dans vingt ans, elle
sera là à t'attendre.

NYX
Jhy ? Jhy est là ?

MARKUS
Bien sûr ! C'est elle qui a
permis d'initier ton processus
de recrutement.

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.

ÉRIC
Vingt ans ... ce n'est pas
possible ... je ne comprends
pas.

MARKUS
Comment pensez-vous que
Marchand de sable réussisse à
fournir autant de pilules
quotidiennement ? Les centres
d'extractions tournent à plein
régime depuis bien longtemps.
Notre système est humain et
nous permet d'offrir la pilule
que vous aimez tant consommer
sans rupture de production et
à un prix abordable !

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...

Markus regarde les deux jeunes gens en souriant
patiemment.

ÉRIC

d'un coup précipité

Viens, fuyons.

NYX

*prenant la tête d'Éric dans ses
mains*

Non, Éric. Ma compagne est
ici, elle m'attend. Elle m'a
obtenue une place. Elle veut
que nous soyons ensemble et
riche, tu te rends compte.

ÉRIC

en sanglot

Non !

NYX

Laisse-moi aller et réjouis
toi pour moi. Qui sait, peut-
être que je changerai le monde
à mon réveil.

Nyx se dirige alors vers Markus qui lui tend la main,
accueillant. Nyx est calme, résignée franchit la grande
porte battante au fond du couloir.

Éric s'effondre silencieusement en larmes, des cris
piégés dans sa gorge. Markus revient alors vers lui,

comme s'il avait oublié quelque chose.

MARKUS

toujours sur son ton jovial
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,
seul dans le petit couloir de verre.

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. Il s'effondre,
accroché aux barreaux du pont, comme emprisonné par sa
détresse.

SCÈNE 9 : UN DERNIER AU REVOIR

INTÉRIEUR / NUIT / LABORATOIRE DE LA SECONDE UNITÉ

Une salle de laboratoire lumineuse malgré la nuit à
l'extérieur. Par la vitre, on aperçoit comme un rack de
vêtements dans un pressing, s'étendant sur un étage
entier où à la place des vestes et des pantalons sont
suspendus des humains, visiblement en hibernation.

Un des racks est amené devant la fenêtre : on reconnaît
la jeune fille sur la photographie dans l'appartement de
Nyx. Il s'agit de Jhy. Elle est immobile et Nyx, habillée
d'une blouse d'hôpital, presse tendrement sa main contre
la vitre.

Markus dans un coin, sourit sagement. Puis prenant Nyx
par l'épaule, la guide vers une table recouverte d'un
plastique, comme si on allait la mettre sous cellophane.

Nyx s'y allonge et 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, dispersés sur le sol de son appartement.

Les yeux en larmes, catatonique, il contemple les feuilles de papier partir doucement en flamme.

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

FIN.

Annexes

À propos des annexes

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 film, 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 ou neutre). 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 pilule contraceptive permanente (cf. chapitre sur la sexualité) - 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 cette 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 - ceux qui pensent philosophiquement - se doivent d'être considérés comme des malades mentaux, afin que le reste du monde puisse les ignorer en paix.

¹ Nouvelle *Marchand de Sable, inc* : http://entropy.tuxfamily.org/wiki/Fichier:Marchant_de_sable-nouvelle.pdf

Ce mouvement a commencé en 2002, avec les théories conspirationnistes liés aux attentats du 11 septembre 2001 a depuis pris des proportions impressionnantes. Les politiques ont fait censurer l'internet libre, refuge des terroristes et autres déviants, puis ont commencés 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 craquèrent 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 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 permanent 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 jusqu'à 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.
- entre 5 et 8 heures après extraction, le patient profite de l'effet de satiété du repos, mais subit des flashes 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

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

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 entière, 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 *Europe* durant la *tentative alternative* - initiative 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'*Europe*, 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 ces 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 profonde, 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. À 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

¹ <http://fr.wikipedia.org/wiki/Nyx>

sexuelle. Ses parents se sont connus et 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 décide d'essayer l'Orphée, pour une semaine, le temps de rattraper ce temps et pour conserver son emploi. Deux choses émergent 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'impotence, 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.

Licences

Marchand de Sable, inc. scénario écrit par Stéphane Drouot (et adapté de sa nouvelle) est sous double licence. Tout usage doit respecter les termes d'au moins l'une de ces dernières :

LICENCE ART LIBRE 1.3

Avec la Licence Art Libre, l'autorisation est donnée de copier, de diffuser et de transformer librement les oeuvres dans le respect des droits de l'auteur.

Loin d'ignorer ces droits, la Licence Art Libre les reconnaît et les protège. Elle en reformule l'exercice en permettant à tout un chacun de faire un usage créatif des productions de l'esprit quels que soient leur genre et leur forme d'expression.

Si, en règle générale, l'application du droit d'auteur conduit à restreindre l'accès aux œuvres de l'esprit, la Licence Art Libre, au contraire, le favorise. L'intention est d'autoriser l'utilisation des ressources d'une œuvre ; créer de nouvelles conditions de création pour amplifier les possibilités de création. La Licence Art Libre permet d'avoir jouissance des œuvres tout en reconnaissant les droits et les responsabilités de chacun.

Avec le développement du numérique, l'invention d'internet et des logiciels libres, les modalités de création ont évolué : les productions de l'esprit s'offrent naturellement à la circulation, à l'échange et aux transformations. Elles se prêtent favorablement à la réalisation d'œuvres communes que chacun peut augmenter pour l'avantage de tous.

C'est la raison essentielle de la Licence Art Libre : promouvoir et protéger ces productions de l'esprit selon les principes du copyleft : liberté d'usage, de copie, de diffusion, de transformation et interdiction d'appropriation exclusive.

Texte complet de la licence disponible sur :
<http://artlibre.org/licence/lal>

CREATIVE COMMONS BY-SA 2.0FR

Vous êtes libre de :

- partager – reproduire, distribuer et communiquer l'œuvre
- remixer – adapter l'œuvre
- d'utiliser cette œuvre à des fins commerciales

Selon les conditions suivantes :

- Attribution – Vous devez attribuer l'œuvre de la manière indiquée par l'auteur de l'œuvre ou le titulaire des droits (mais pas d'une manière qui suggérerait qu'ils vous approuvent, vous ou votre utilisation de l'œuvre).
- Partage dans les Mêmes Conditions – Si vous modifiez, transformez ou adaptez cette œuvre, vous n'avez le droit de distribuer votre création que sous une licence identique ou similaire à celle-ci.

Comprenant bien que :

- Renonciation – N'importe laquelle des conditions ci-dessus peut être levée si vous avez l'autorisation du titulaire de droits.
- Domaine Public – Là où l'œuvre ou un quelconque de ses éléments est dans le domaine public selon le droit applicable, ce statut n'est en aucune façon affecté par la licence.
- Autres droits – Les droits suivants ne sont en aucune manière affectés par la licence :
 - Vos prérogatives issues des exceptions et limitations aux droits exclusifs ou fair use;
 - Les droits moraux de l'auteur;
 - Droits qu'autrui peut avoir soit sur l'œuvre elle-même soit sur la façon dont elle est utilisée, comme le droit à l'image ou les droits à la vie privée.
- Remarque – A chaque réutilisation ou distribution de cette œuvre, vous devez faire apparaître clairement au public la licence selon laquelle elle est mise à disposition.

Termes de la licence disponibles sur :

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

Wiki

Marchand de sable a été écrit dans le cadre d'un projet libre nommé *Entropy killed the Cat*_[studio] et tous les documents originaux le concernant sont disponibles sur le site :

http://entropy.tuxfamily.org/wiki/Cat%C3%A9gorie:Marchand_de_sable

Table des matières

Présentation.....	1
Résumé.....	2
Note d'intention.....	2
Scénario.....	4
Partie I : Nyx.....	5
PRÉAMBULE : PUBLICITÉ ORPHÉE.....	5
SCÈNE 1 : LE RÉVEIL.....	5
SCÈNE 2 : LE TRAJET.....	6
SCÈNE 3 : LE PITOU.....	6
SCÈNE 4 : ENDORMIE, MÊME ÉVEILLÉE.....	7
SCÈNE 5 : ENTREVUE PREMIÈRE.....	8
SCÈNE 6 : LE CADEAU.....	8
SCÈNE 7 : PREMIER APPEL.....	9
SCÈNE 8 : RENCONTRE.....	10
SCÈNE 9 : ENTRETIEN.....	11
SCÈNE 10 : PREMIÈRE LECTURE.....	13
SCÈNE 11 : SECONDE EXTRACTION.....	14
SCÈNE 12 : MONTAGE « LECTURE ».....	15
SCÈNE 13 : 30, RUE OFFENBACH.....	15
Partie II : Éric.....	18
SCÈNE 1 : MATIN ?.....	18
SCÈNE 2 : CONSULTATIONS À LA CHAÎNE.....	18
SCÈNE 3 : LE PORTRAIT DE CETTE FEMME.....	19
SCÈNE 4 : LE PONT SUR LES RAILS.....	20
SCÈNE 5 : UNE AUTRE FEMME.....	20
Partie III : Éric & Nyx.....	23
SCÈNE 1 : SECOND ENTRETIEN.....	23
SCÈNE 2 : LE SON DE LA GUERRE.....	25
SCÈNE 3 : ANGES & CAUCHEMAR.....	27
SCÈNE 4 : INTERSECTIONS.....	31
SCÈNE 5 : PROMOTION.....	33
SCÈNE 6 : ALORS ?.....	34
SCÈNE 7 : RÉVÉLATIONS.....	36
SCÈNE 8 : LE CHEMIN DU RETOUR.....	44
SCÈNE 9 : UN DERNIER AU REVOIR.....	44
SCÈNE 10 : HOME SWEET HOME.....	45
Annexes.....	46
À propos des annexes.....	47
Dystopie.....	47
SOCIÉTÉ.....	47
CULTURE.....	48
SEXUALITÉ ET FAMILLE.....	48
L'Orphée	49
DANS MARCHAND DE SABLE.....	49
DANS LA MYTHOLOGIE GRECQUE.....	50
Nyx	51
SON HISTOIRE.....	51
SON CARACTÈRE.....	53
SON NOM.....	53
Éric.....	53

SON HISTOIRE.....	53
SON CARACTÈRE.....	54
Licences.....	55
LICENCE ART LIBRE 1.3.....	55
CREATIVE COMMONS BY-SA 2.0FR.....	56
Wiki.....	57