

# MARCHAND DE SABLE, INC.

*Dossier de présentation du moyen-métrage*

Scénario de  
Stéphane Drouot

Version 2.1

jeudi 17 janvier 2013

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

2, place Gustave Philippon  
87000 Limoges  
tel : 09.64.45.21.91  
email : [contact@laei.org](mailto:contact@laei.org)

# PRÉSENTATION

## RÉSUMÉ

---

Dans un futur dystopique, le monde est divisé 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 leur société.

## 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.

Oublier *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, inc.* est en elle-même la 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*<sup>1</sup> 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 Libre<sup>2</sup> et la licence Creative Commons By-SA<sup>3</sup> (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 l'effective liberté qu'offre la dématérialisation. Pour un moyen-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 me semble être un geste politique intelligent.

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

---

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

<sup>2</sup> <http://artlibre.org>

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

---

# SCÉNARIO

## PARTIE I : NYX

---

### **PRÉAMBULE : PUBLICITÉ ORPHÉE**

La télévision est à l'écran, tant qu'on ne voit qu'une pixellisation et pas le 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 percée, au teint pâle doucement éclairé par du néon coloré venant de l'extérieur et l'écran de télé qui parle encore dans un bruit régulier qui semble la bercer.

Elle se réveille doucement dans la pièce est petite et froide, en bazar mais quasiment dénué de tout effet personnel. 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 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.

## **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 insèrent 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, 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 réconforter 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'avez  
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. <sup>1</sup>

Après ces quelques lignes et tombant de fatigue, elle  
 repose le petit livre sous son canapé, réitère son rituel

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

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  
*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. 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/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'écoutant 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 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.

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 : 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 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  
*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 ouvre la marche, tout en  
 continuant à fixer le soleil couchant 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  
*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 coté 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 portait 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, grandit. 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

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, réserver 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 devenu 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 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 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 première recrues du programme. C'est vingt ans qui passe comme une grosse nuit de sommeil. Ensuite, tu reprends ta vie ; une vie pour la première fois libérée des contraintes sociales 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 a permit  
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, les 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 feuille 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 nouvelle<sup>1</sup> 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

---

<sup>1</sup> Nouvelle *Marchand de Sable, inc* : [http://entropy.tuxfamily.org/wiki/Fichier:Marchant\\_de\\_sable-nouvelle.pdf](http://entropy.tuxfamily.org/wiki/Fichier:Marchant_de_sable-nouvelle.pdf)

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 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 alpha<sup>1</sup> 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 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

---

<sup>1</sup> [http://fr.wikipedia.org/wiki/Rythme\\_alpha](http://fr.wikipedia.org/wiki/Rythme_alpha)

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 surnoisement 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 Νύξ<sup>1</sup>.

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 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

---

<sup>1</sup> <http://fr.wikipedia.org/wiki/Nyx>

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.