

ECRAN NOIR

Voix OFF (masculine)

Qui suis-je ?

Qui sommes-nous ?

Et si l'histoire n'était pas notre histoire

Et si demain n'était qu'un jour déjà oublié...

Quelque part dans l'univers, 17000 cycles après
ASLL

SEQ.1a EXT/NUIT – Ruines de la ville d'Omap

Les ruines d'Omap s'étendent sous un ciel de filins métalliques et de pylônes gigantesques évoquant une toile d'araignée artificielle. Des salves de lasers partent des quatre points cardinaux des ruines.

Voix OFF (féminine)

Omap, satellite de la Planète des Glaces, perd ses dernières gouttes de sang. L'ultime Guerre pour les Pierres d'Energie est sur le point de s'achever.

Six chars pyramidaux s'avancent vers le camp ouest ennemi, écrasant de leurs chenilles d'aciers les débris

calcinés de la Guerre. Par des orifices articulés ils catapultent des salves de boules d'énergie.

Elles s'écrasent en vrombissant sur les pylônes qui fondent instantanément. Une partie de l'atmosphère artificielle grésille puis s'éteint. Sous elle, des soldats en combinaisons écarlates suffoquent, plient et s'écroulent. Un terrible soleil jaune apparaît sur l'horizon. Les soldats s'enflamment comme des allumettes.

Voix OFF (Masculine)

Poussières, tu redeviendras poussières.

SEQ.1b INT/NUIT – Colisée souterrain de la ville d'Occuz

Voix OFF (féminine)

La Congrégation Négationniste, emmenée par le terrible Mondé, salive à la victoire de l'ultime bataille et sent s'approcher le butin de Survivance, celui qui permet à Omap de ne pas sombrer dans les ténèbres abyssales. Celui qui détient les Pierres, détient l'espoir d'une vie éternelle.

Le Colisée de la Capitale souterraine d'Occuz ressemble à un amphithéâtre Romain où siègent les Représentants du peuple d'Omap. Excentrée à droite, la minorité argentée assise sur des sièges en forme d'ailes géminées, au centre la majorité écarlate assise sur des fauteuils en forme de croix inversée et à gauche l'autre majorité en tenues noires assise sur des sièges tridents. Chaque faction est séparée par des rampes d'énergie transversales. Les trois clans d'Omap écoutent le discours du Chef Négationniste. Au centre du Colisée, installé au sommet d'un cylindre en verre, MONDE lève les bras au ciel. Chauve, le visage

buriné et anthracite, habillé d'une combinaison métallique ténébreuse, montre à l'assemblée une pierre orangée. Le clan noir l'acclame, le clan écarlate le conspue, la minorité argentée se tait.

SEQ.1c INT/NUIT – Sanctuaire de la Confrérie du Soleil Rouge

Voix OFF (féminine)

Mais SUSHEJ, Grand Augure de la Confrérie du Soleil Rouge, ennemi séculaire de Mondé, ne peut se résoudre à perdre la Guerre et offrir ses dernières Pierres. Dans le plus grand secret, à l'ombre de l'ombre, au dos des murs de Croyance, Sushej prépare la plus terrible des armes, celle qui détruira toute vie à la surface d'Omap et purifiera le monde de ses pêcheurs originels.

Des mains d'albâtres rassemblent des petites Pierres orangées sur une table en granit. Un chant liturgique vole dans la pièce. Les Pierres sont ensuite disposées dans une demi sphère qui se referme sur elle-même. Derrière eux, SUSHEJ, le visage gris clair, les traits fins, continue de prier. Puis il prend la sphère, avance de quatre pas et s'incline devant un haut cylindre rempli d'un liquide bouillonnant. Une silhouette ressemblante à un ange y flotte. Sushej soulève l'objet devant l'Entité.

SEQ.1d INT/NUIT – Base d’un édifice détruit – Chambre de Mada et Evé

Voix OFF (féminine)

Seul espoir en ces lieux de perdition, le projet ARCHE. Dirigé par deux membres de la Caste Progressiste, Mada et Evé, ce projet consiste à envoyer sur la planète des Glaces, trois vaisseaux dont l’unique but est de ramener l’Energie Fossile, une énergie capable de maintenir une température vivable pour tous.

MADA tient la Main d’EVE et du petit LERIGAB, 9 ans. Ils portent une robe argentée, sont chauves, ont la peau d’un gris contrasté. Leur ossature est filiforme. Ils sont de dos et des renflements pointus apparaissent au niveau des omoplates.

A travers de petites lucarnes triangulaires, les éclairs de la Guerre offrent une lumière clignotante à la pièce. Sur le visage des trois Omapiens, des larmes coulent.

SEQ.1e INT/NUIT – Laboratoire d’Eryx, Ange minéral Eryx

Voix OFF (féminine)

ERYX, machine de Mémoire Collective conçue par les Premiers il y a 17 000 cycles lunaires, continue de préparer la mission ARCHE. Aidé de Mada, ils élaborent les ultimes mises au point.

Mada s’allonge sur un fauteuil, au centre d’une pièce aux murs luminescents. Un ange translucide et minéral lui fait face. Le sol est multicolore, bariolé de reflets arc-en-ciel. Un faisceau lumineux se projette d’Eryx et pénètre le front

du Progressiste. Il ferme les yeux. Les murs s'éclairent de ses propres images.

Eryx (voix métallique)

Gènes de Mada Premier identifiés.

On aperçoit sur ces murs des forêts, des lacs, des enfants avec des ailes. FLASH. La planète de Glaces apparaît, ronde comme une bille, immaculé, blanche et pure. FLASH. Des mares d'un liquide visqueux noir s'étendent sur un sol enneigé et clapotent. Des formes vêtues de fourrures dansent autour.

Mada

Reste en liaison mentale Eryx, il subsiste un espoir...

Voix OFF (féminine)

Mais Mada sait que son dernier espoir est voué à l'échec ! Et comme il est inscrit dans le Livre des Anciens : la folie des Omapiens détruira le monde. Et il sait qu'il ne peut rien y faire.

SEQ.1f INT/NUIT – Hangar d'Omap, passerelle des Arches

Trois hautes croix inversées lévitent à 1m du sol grâce à des arceaux tournoyants sur eux-mêmes et situés aux bases évasées de chacune. Sushej et trois femmes en robes rouges montent dans la première Arche. Il tient un livre doré entre ses mains. Mondé et trois concubines vêtues de robes austères pénètrent la seconde Arche. Mada, Evé et Lérigab montent dans la dernière. Ce dernier tient un livre brunâtre.

Voix OFF (féminine)

Le projet Arche est corrompu ! Les chefs de Guerre quittent Omap qui s'apprête à sombrer dans les af-fres éternelles d'une nuit sans fin. Car Ils savent qu'au bord du gouffre l'horizon est vide et que nul Omapien sensé ne veut y tomber pour mourir.

SEQ.1g INT/NUIT – Hangar d'Omap

Le toit du hangar s'ouvre sur un ciel habillé de milliers d'étoiles.

SEQ.1h INT/NUIT – Arche de Mada

Mada, Evé et Lérigab sont debout autour d'une potence magnétique dont le tableau de commande est symbolisé par cinq anneaux, trois dessus et deux dessous. Mada ap-puie sur chacun d'entre eux.

SEQ.1i INT/NUIT – Hangar d'Omap

Les Arches vrombissent, scintillent de paillettes orangées et s'envolent vers l'infini.

SEQ.1j EXT/NUIT – Ruines d'Omap. Sol grisâtre et poussiéreux.

Deux adeptes de la Confrérie du Soleil Rouge déposent sur le sol extérieur l'arme ultime : la sphère métallique de Sushej. Ils l'activent en effleurant sa surface.

SEQ.2a EXT/NUIT – Arche de Mada – Surface enneigée de la Planète des Glaces

Une Arche décélère et stoppe à 2m du sol. Les arceaux de fluides se détachent de la base et forment un escalier lumineux.

SEQ.2b – INT/NUIT – Arche de Mada

Les trois Omapiens se désolidarisent du socle magnétique et enfilent des scaphandres en structure souple. Au dos on distingue des ailes repliées. Puis chacun caresse des rectangles tactiles situés au poignet. Ils hurlent. Leur structure osseuse se modifie, s'élargit, se fortifie pour supporter l'apesanteur de la planète.

Mada

Nous voilà prêt pour affronter la gravité de notre destin.

SEQ.2c EXT/NUIT FINISSANTE – Planète des Glaces

La base évasée de l'Arche s'ouvre. Mada descend, suivi de sa femme et de son fils. Ils observent un environnement glacé, composé d'immenses murs blancs et gelés, de plaines aux monts venteux, de forêts où la couleur verte peine à éclore, de lacs cristallins bleutés et figés comme des miroirs. Des craquements sourds, proches et lointains se font entendre comme autant de menaces potentielles.

Évé (émue, deux larmes glissent sur ses joues)

Le, le nouveau monde, le Paradis dont parlait les Premiers. Si proche et nous ne le savions pas.

Lérigab palpe la neige.

Lérigab

Brrr, c'est froid ! Je préfère la neige de nos hologrammes !

Mada avance de quelques pas et s'arrête au pied d'une mare noire clapotante. Des fumerolles s'en échappent. Il se baisse et chuchote :

Mada (ému)

L'énergie fossile, nous l'avons trouvée ! Eryx ne s'était pas trompé... Alors Omap, notre Omap est peut-être sauvé ! J'ai eu tort de ne plus y croire.

Évé (fascinée par l'horizon)

Le jour va se lever. Savourez ce moment oublié de tous.

Au loin, sur l'horizon blanc, le soleil pointe ses premiers rayons. Mais d'un coup, un autre soleil se lève à l'exact opposé du premier.

Mada (se retourne brusquement en regardant l'autre soleil)

Oh non, non, ils l'ont fait, ils l'ont fait !

Partout des craquements. La glace se fissure sous leurs pieds. Ils crient et courent vers le versant gauche de la montagne. L'Arche est engloutie par les flots rugissants.

SEQ.2d INT/NUIT – Planète des Glaces. Grotte.

Mada, Evé et Lérigab sont assis autour d'un feu. Leurs visages sont sales et blessés.

Lérigab (inquiet)

On va mourir, n'est-ce pas ?

Evé (ses yeux s'embrument)

Non mon fils, non...

Puis elle regarde le vieux livre usé entre ses mains et l'ouvre à la première page. Des lettres pointues apparaissent sur celle-ci. Evé pose un doigt tremblotant sur la première ligne et regarde Lérigab :

Evé

Si nous sommes là mon enfant, c'est parce que nous avons commis les mêmes erreurs que nos ancêtres. Voudrais-tu entendre les écrits des Premiers ?

Il lui fait un signe de la tête. Evé caresse la joue de son fils puis commence à lire.

Evé

Le Soleil Rouge explosa et seulement douze vaisseaux réussirent à échapper au souffle meurtrier du génocide final. La traversée de l'espace dura un temps infini et beaucoup d'entre nous moururent de maladies nouvelles tandis que d'autres empruntèrent des voies galactiques différentes. Nul ne sait ce qu'ils sont advenus. Et puis, comme par magie, elle apparut sur les écrans... Des douze vaisseaux survivants de l'Apocalypse, seul l'Unique atterrit sur

cette petite lune accueillante... Nos premiers pas furent effectués lors d'une aube enchantée, une aube que nous avons nommé le Premier Jour. Une mer d'une beauté oubliée se glissa face à nos yeux émerveillés. Peu à peu, le sourire se redessina sur nos lèvres, un sourire perdu depuis tant de générations, un sourire qui masquait les horreurs que nous avons commises. Et nous étions tous coupables... Le long du rivage, de véritables chevaux non mécaniques, galopaient et revenaient dans des joutes interminables...

Lérigab

C'est quoi des chevaux ?

Évé sourit, pose le livre, ramasse un petit caillou d'ocre rouge et dessine sur la paroi le corps d'un cheval galopant (façon dessin pariétal). Mada reprend l'histoire mais sans lire le livre...

Mada (d'une voix claire)

Et les mêmes erreurs furent commises, les mêmes croyances menèrent Omap à sa perte. Pourtant, une phrase, une simple phrase devait symboliser le renouveau de nos attitudes, de notre façon de vivre. Cette phrase, je vais te la graver et tu ne devras jamais, jamais l'oublier.

Autour de sa taille, un rondin métallique brille d'un faible éclat orangé. Mada se place face à une roche qui ressemble à un menhir d'un mètre de haut. Il pointe le rondin vers la roche et caresse avec son pouce le milieu du cylindre. Un laser en jaillit et frappe la roche de plein fouet. Évé et Lérigab se protègent les yeux. Le bras de Mada trace des mouvements mais on ne voit pas les lettres qui