

V9 de «chimère»  
Simon Schierling

28-04-2026

1. INT - APPARTEMENT D'ARTHUR - CHAMBRE - NUIT - 02 :03 1.

Sur un écran de téléphone, il est inscrit 23/05/2026,02h03 du matin. L'écran montre un feed Instagram avec une vidéo d'un cadi « Ikea ». Un pouce swipe sur une vidéo impressionnante de tir à l'arc. Il swipe encore, et c'est une vidéo réaction d'un no scope dans un fps. Puis une pub pour de jus d'orange. Puis une vidéo d'un campeur devant un coucher de soleil..

**Arthur (25)** affalés sur sa chaise de bureau, prend des chips dans sa mains et les mangent goulument tout en regardant fixement son téléphone dans son autre mains. Le feed Insta est visible depuis son œil.

TITRE : «CHIMERE».

2. INT - APPARTEMENT D'ARTHUR - CHAMBRE - JOUR - 14 :05 2.

Dans un couloir avec une machine a lavé et une armoire de rangement, une porte d'entrée semi transparente s'ouvre. Arthur rentre les bras chargé de sac de courses et fonce traverser le hall pour les ranger dans la pièces d'à cotté. La pièce est petite studio en sous-sol avec un lit pas fait, une cuisine mal rangée, un énorme bureau et un banc de musculation recouvert de vêtement sale. Il n'y a qu'une seule minuscule fenêtre ou l'on voit les rayons du soleil passé à travers la pièce. Prêt du microonde, Arthur sort des sacs de courses un jeu-vidéo encore emballé dans un film plastique. Il vas prêt de son bureau et allume son pc ainsi que sa console. Il se met sur sa chaise, met son casque sans fil accoudé sur son bureau encrassé d'assiettes sales, de canettes de Monster et de paquets de chips entamés. Il met le jeu dans la console, et sur son pc met une vidéo YouTube « tuto : début de Game sur Elden Ring ».

Timelipse : Le temps de chargement du jeu se lance. Arthur se lève pour ranger les courses dans le frigo en swipant. Le jeu est installé, Arthur joue au jeu. La lumière de la rue devient orange, il réchauffe des nouilles au microondes. Il les manges sur sa chaise en jouant. La lumière de dehors s'atténue de plus en plus jusqu'à ce qu'il fasse complètement noir. Il joue. La lumière du jour passe à nouveau par la fenêtre. Il vas dormir et dort dans son lit. La lumière s'atténue, il se remet à jouer. Au milieu de la nuit, il mange, puis part dormir. La lumière du jour se lève et il se réveille. Il mange, joue, puis mange, joue, dort, joue, mange, joue.. les plombs sautent.

NOIR : La séquence se déroule dans le noir absolu.

**ARTHUR**

(Blasé)

Ah bah les plombs ont sauté ... Tin j'espère que ça à  
sauvegarder, sinon !

Arthur agrippe son téléphone, maintient le bouton start  
appuyé.

**ARTHUR**

(Soulé)

Putain en plus j'ai plus de batteries ...

...

Bon elles sont où encore?

Dehors il fait toujours nuit noir. On entend un briquet qui  
s'allume. Sa chambre est maintenant illuminée de bougies.  
Arthur, debout devant son frigo, allume et en pose une dernière.  
Il se fige quelques instants. Il observe ses montagnes  
d'assiettes salles, son bureau, ses posters... Il regarde ses  
affiches de jeux et films, « Zelda breath of the wild », «Red  
dead redemption», « Into the wilds »... Il commence à ranger sa  
chambre nettoyant son bureau et en fessant son lit. Sous son  
lit, il sort une farde remplie de photos qu'il étale sur celui-  
ci. Il prend une photo qui représente une cabane au milieu des  
bois, puis une autre de cette même cabane avec un vielle homme  
assis dans un fauteuil. Arthur est ému. Il regarde sa chambre,  
des photos de lui dans les bois accrochés au mur, un sac à dos  
et un appareils photo poussiéreux. Arthur prend une grande  
inspiration...

Un téléphone dans la main d'Arthur indique « pas de service »,  
le fond d'écran est caché par de multiples notifications de  
mails, de messages WhatsApp. Arthur enlève les notifications une  
à une. Son fond d'écran se révèle. Il regarde la route, simule

dans le vide avec sa main son futur trajet, et se penche vers le coté de la route pour y prendre un bois. Satisfait, il tape ses mains contre ses cuisses, lance son téléphone en l'air et le frappe en pleins vol. Le téléphone se brise en milles morceau. Arthur suit le chemin qui s'enfonce dans le bois.

6. EXT - BOIS - RIVIERE - JOUR - 13 :34 6.

Arthur marche dans la foret, son bâton en main. Il descend une côte jusqu'à arriver à une rivière. Il longe le court d'eau. Saute de rocher en rocher pour changer de rive. Installe sa tente pour la nuit. Il mange une tartine sur le côté du chemin. Puis marche sur un minuscule sentier.

7. EXT - CABANE - JARDIN - JOUR - 19 : 55 7.

Arthur se fraie un chemin dans les buissons, lève la tête et voit une cabane au beau milieu des Bois.

Arthur Souris, et vas vers la cabane.

8. INT -> EXT - CABANE - JOUR - 16 : 09 8.

Dans la cabane une bouilloire siffle, Arthur à de la barbe et verse l'eau dans sa tasse. Il la pose, part chercher son livre, prend le plateau et sort sur la terrasse. Sur son passage il fait fuir une poule qui vas rejoindre son groupe. Il pose son plateau sur le tabouret, s'assoit sur le fauteuil et ouvre son livre.

De la fumée se dégage de la cheminée de la cabane, un billot de bucheron est à sa droite avec du petit bois coupé, et à sa gauche un stand de tir à l'arc avec une cible improvisée ... Arthur tourne une page puis rigole.

Fin.