

Scénario de Workers

1. MARINE, LÉO, FRANK, GABRIEL

INT. CABANE «LA NOISETTE», CRÉPUSCULE

Dans le poêle, FRANK met de la paille, LÉO des brindilles, GABRIEL des petits bouts de bois, MARINE enflamme.

MARINE a la quarantaine, une beauté froide. LÉO et GABRIEL sont assez grands et élancés, la même courbure du dos, ils ont environ 25 ans. FRANK est le plus petit il a une trentaine d'années, une barbe hirsute. Ils portent tous un T-shirt trop grand d'une couleur différente, rouge, verte, bleue et jaune.

Ils portent des gants en plastiques et tous sont recouverts de terre sauf GABRIEL.

Leurs actions se décomposent en une mesure de quatre gestes complémentaires en pleine synergie et paraissent s'exécuter en un mouvement.

MARINE regarde vers le foyer qui brille dans ses pupilles. Dans les flammes se dessine son souvenir de leur arrivée dans la forêt, dans la cabane.

2. MARINE, LÉO, FRANK, GABRIEL

INT. CABANE «LA NOISETTE», JOUR

Au milieu d'une forêt, au printemps.

Mille cabanes, toute identiques d'apparences ésotériques se dessinent dans la végétation. Semblable à des vaisseaux aux facettes de verres, de bois et de chaume. À l'intérieur, tout y est impeccable, vivres soigneusement alignés sur les étagères en bois vernis: bouteilles d'eau, brownies tout emballés dans du plastique individuellement, duvets soigneusement disposés sur tatamis.

MARINE en sous vêtement regarde Léo qui met ses vêtements dans les flammes, tous l'imitent.

Ils enfilent chacun un short trop court et un T-shirt trop long de couleurs rouge, verte, bleue et jaune ainsi que des gants en plastique.

3. MARINE

INT. SON ANCIEN APPARTEMENT, AUBE

MARINE au moment de mettre son T-shirt dans la cabane enfile en fait son chemisier dans son appartement richement meublé.

Rien ne dépasse, elle se prépare pour aller à son travail, l'horloge indique 5 h 07.

Elle est seule et consacre le plus clair de son temps à son travail de développement des Ressources Humaine dans une multinationale.

Elle s'occupe d'engager de licencié et d'entraîner.

À 5h50 elle sort de son appartement en blazer impeccable.

4. MARINE, LÉO, FRANK, GABRIEL

INT. CABANE «LA NOISETTE», CRÉPUSCULE

GABRIEL ferme la porte du poêle, ils se réchauffent.

5. MARINE, LÉO, FRANK, GABRIEL

INT. CABANE «LA NOISETTE» ET CHAMBRE DE FRANCK, NUIT

Plus tard, ils sont tous allongés sur des tatamis, il fait froid dans la cabane. LÉO et Gabriel sont en foetus, MARINE le duvet tiré.

Raide, le dos plaqué, FRANK a les yeux grand ouverts il regarde en l'air.

6.FRANK

INT. CHAMBRE DE FRANK, JOUR

Du produit de nettoyage bulle sur un lavabo en inox sur lequel va et vient un grand «balai à chiotte».

Le bruit de la télé qui s'allume en fracas dans le salon réveille FRANK qui ronflait. L'instant d'après, ses deux enfants surexcités enfoncent la porte ouverte et d'un même bond sautent sur son estomac, lui écarquillant les yeux.

FRANK regarde à sa droite, sa femme ronfle lourdement, impassible.

Il prend un enfant dans chaque bras et passe la porte en l'ouvrant avec le dos.

7.FRANK

INT. BUREAUX, JOUR

FRANK sort des vestiaires de son travail, habillé d'une blouse de technicien de surface, il porte deux gros bidons de produits qu'il pose sur son caddie de nettoyage qui l'attendait dans le couloir. Il regarde aux alentours et sort une flasque dont il boit deux grandes lampées.

Il passe la serpillière dans les couloirs infinis d'une multinationale. Sans cesse en proue avec la vague de crasse qui en perpétuelle ondulation recouvre fatalement ses efforts, jour après jour.

8. MARINE, LÉO, FRANK, GABRIEL

INT. CABANE «LA NOISETTE», JOUR

FRANK sert du vin dans un bol que LÉO tient, MARINE lui retire et le porte à la bouche de GABRIEL, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous aient bu.

MARINE sort deux mini brownies à emballage unique qu'elle découpe à même le plastique qu'ils mangent avec.

FRANK empoigne le balai GABRIEL enfile une éponge pour peeling, MARINE sort des produits de nettoyage d'un placard ainsi qu'un plumeau qu'elle donne à LÉO.

Il se mettent à nettoyer ces objets avec de l'eau et du produit vaisselle qui mousse. Dans un délire d'aseptisation, ils ont des hallucinations auditives, des sortes de grésillements, de fritures. Plus ces hallucinations s'amplifient plus leurs besoins de nettoyer s'étend dans la cabane.

Au bout d'un moment, dans une entente mutuelle, ils s'arrêtent.

Le grésillement se fond dans une réverbération grandissante.

Tenant fermement leurs outils, dans un délire paranoïaque, tel un commando ils entreprennent d'ouvrir la porte.

9.LÉO, GABRIEL

INT. BUREAU, JOUR

Une porte s'ouvre dans un jeu vidéo de type FPS, des ennemies meurent dans le viseur. On peut voir le jeu se dessiner sur un écran d'ordinateur, puis deux, dans un bureau open space.

LÉO et GABRIEL, sont programmeurs dans la même multinationale que les deux autres, complètement absorbés par leurs écrans, l'un d'eux lève les yeux et voit MARINE arriver, il prévient son acolyte d'un coup de coude, et d'une pression du doigt simultanée, leurs écrans basculent sur des lignes de codes, l'horloge indique 21h30.

A 22h00, ils partent du bureau pour retrouver leur appartement.

10. LÉO, GABRIEL

INT. APPARTEMENT, JOUR

GABRIEL allume ses multiples écrans.

LÉO fait de même et met un plat précuisiné dans le micro-ondes.

Captivés par leurs écrans, ils finissent par se coucher respectivement en foetus.

Une fois LÉO endormi, Gabriel le regard vitreux se met à clignoter puis disparaît, on comprend qu'il est une projection de LÉO.

11. MARINE, LÉO, FRANK, GABRIEL

EXT. FORÊT, JOUR

Une fois sortis de la cabane, ils nettoient tout autour d'eux en veillant soigneusement à ne pas trop s'éloigner les uns des autres.

Le groupe champouine un tronc, action qui se contamine à eux même et ils commencent à se nettoyer mutuellement. Ils scrutent un à un les alentours, leurs perceptions de l'espace et du son est chamboulée, en plein délire paranoïaque, les sons deviennent sources de vertige.

La journée durant, ils nettoient la forêt.

Cette action est accompagnée d'un leitmotiv, chacun d'eux amasse en la tamisant de la terre noire dans un sac en plastique.

12. YVES, SIMONE, MARINE, LÉO, FRANK, GABRIEL

EXT. FORÊT, JOUR

YVES et SIMONE un couple de jeunes retraités se promènent dans la forêt. Alors qu'ils cherchaient des champignons, ils s'immobilisent en voyant le groupe en train de creuser 4 tombes.

N'osant pas s'approcher, YVES et SIMONE ils s'en vont, choqués.

Une fois finit leurs trous, GABRIEL ne cesse de creuser, mais le trou qu'il creuse ne s'évide jamais.

Sauf lui ils s'enterrent mutuellement pour renaître.

13. MARINE, VICE-PRÉSIDENT SENIOR - DÉVELOPPEMENT DE L'ENTREPRISE

INT. BUREAU, JOUR

Un bruit de fond rompt le silence violemment, la porte du bureau s'ouvre et laisse entendre les sonneries de téléphone. Au travers des vitres intérieures, on peut voir des employés passer et repasser.

MARINE se lève, il lui fait signe de s'asseoir de la main et se dirigeant vers les vitres, il lui dit

VP: Grâce à vous, le développement du programme de stage de mise à niveau

des employés touche à sa fin. C'est en vue de le mettre en pratique que vous emmènerez quelques un de nos éléments les moins productifs en session bêta-test.

Réussissez et votre poste de DRH changera en Directrice de la recherche metacorporate.

Le monde avance vite, vous connaissez les règles en cas d'échec, vous êtes out.

Après un bref silence.

VP: Vous pouvez disposer.

Il est 8h03, elle claque la porte.

14.a. MARINE, LÉO, FRANK, GABRIEL

INT. CABANE, NUIT

Sitôt arrivés dans la cabane, ils allument un feu et boivent encore du vin, et dans une ambiance d'excitation, ils se mettent en cercle et sortent en même temps leur sac de terre récolté plus tôt.

LÉO et GABRIEL se mettent à dessiner du langage binaire sur le sol, «1 0 0 1 1 0»...

Vision de LÉO qui agit seul deux fois plus vite.

15. YVES, SIMONE

INT. SALON, JOUR

On voit SIMONE et YVETTE appeler le 18 et exprimer leur inquiétude quant à un groupe d'hurluberlu agissant sous le joug de la folie dans la forêt.

14.b. MARINE, LÉO, FRANK, GABRIEL

INT, CABANE, NUIT

Une fois fini, tous sortent leurs petits sacs de terre, entament l'élaboration d'un QR code en terre, recouvrant les «1» d'un carrée de terre.

Des heures durant, ils déposent un à un de la terre pour compléter le flash code, à la manière des mandalas tibétains. Arrivés à la fin, on entend une voiture arriver, un gyrophare éclair la cabane par à-coups.

On frappe à la porte, d'un pas lourd les pompiers enfoncent la porte et les emmènent de force.

Le Flash Code qui emplît tout l'écran, est un carré parfait qui une fois flashé, emmène vers le lien de leur ancienne entreprise www.google.fr.