

KINO - THÈME « DIEU EXISTE » (novembre 2017 - février 2018)
Court-métrage « Déluge II » par Adrien Saurat
Version 1.0 (pour quatre comédien·ne·s ou plus)
Date de dernière mise à jour : 5 janvier 2018

DÉLUGE II

Pitch :

Une agence d'ingénierie navale se voit confier la conception d'un mystérieux bateau de bois géant, sous des délais à peine tenables.

Sommaire

| | |
|---|----|
| Rôles..... | 2 |
| Lieu..... | 3 |
| Accessoires..... | 3 |
| Effets spéciaux..... | 4 |
| Pistes pour la réalisation..... | 4 |
| Continuité dialoguée..... | 5 |
| Scène 1 : Enfin du travail..... | 5 |
| Scène 2 : Pas si simple..... | 7 |
| Scène 3 : Premières complications..... | 8 |
| Scène 4 : Nervous Breakdown I..... | 9 |
| Scène 5 : Tous les nanimaux..... | 9 |
| Scène 6 : Nervous Breakdown II..... | 11 |
| Scène 7 : Repos clientical..... | 11 |
| Scène 8 : F.A.Q..... | 11 |
| Scène 9 : Perte acceptable..... | 12 |
| Scène 10 : Nervous Breakdown III..... | 13 |
| Scène 11 : Nervous Breakdown IV..... | 13 |
| Scène 12 : Bouclage..... | 14 |
| Scène 13-A : Récompense (glouglou)..... | 15 |
| Scène 13-B : Récompense (pas de nouvel espoir)..... | 16 |
| Scène 13-C : Récompense (nécro-biographie)..... | 16 |

Lieu

Un lieu unique. Il s'agit de locaux d'entreprise, supposément dans à un étage un peu élevé dans un immeuble, mais on n'a pas besoin de bien le voir.

Accessoires

- Du matériel de bureau standard (tables de travail, chaises, un téléphone fixe au moins), avec éventuellement des ordinateurs ou au moins des papiers/formulaires.

- Dans l'idéal quelques grandes feuilles de type schémas/plans de bateaux (on parle là de l'Arche, à savoir un bâtiment extrêmement simple, rectangulaire).

- Un dossier où seule la page de couverture sera visible, et où il est écrit en titre : « Arche 2.0 ».

Effets spéciaux

Rien de notable durant l'essentiel du court-métrage.

Jusqu'à la dernière scène, qui existe en trois variantes dont la première, la scène 13-A, peut être assez compliquée à réaliser (des propositions sont faites sur la page de la scène).

Il est toutefois facile d'éviter lcs effets spéciaux potentiellement complexes en adoptant la scène 13-B ou bien la scène 13-C.

Pistes pour la réalisation

Ce document n'est qu'un scénario et le fait de le réaliser doit bien sûr comporter une part de liberté et de créativité. Mais pour information, j'ai écrit ce texte en imaginant des plans très bruts, avec des coupures serrées (les phrases de fin de scène pourraient presque être coupées quelques micro-secondes avant leur fin) et un rythme qui va en s'accélégrant pour tomber dans le frénétique.

Avec une douche froide et une retombée de rythme pour la scène finale, qui, si elle est graphique et se transforme en plan long, pourrait servir de support au générique de fin.

Si la fin choisie est celle du texte défilant ou du texte façon « histoire vraie », cela peut être fait sur fond noir mais avec tout de même le bruit d'une lourde pluie à la place d'une musique.

Continuité dialoguée

Scène 1 : Enfin du travail

Le réceptionniste est au téléphone.

DOM

Dagon Bleu, ingénierie navale, bonjour... Oui... Oui... Hmm, hmm... Oui...
Oui, oui... Oui... D'accord. Au revoir.

Nouvel appel.

DOM

Dagon Bleu, ingénierie navale, bonjour... Non... Oui... Oui, en effet.
Vous pouvez nous envoyez la demande par mail et nous étudierons le dossier au plus vite. Au revoir.

DANA

C'était pour quoi ?

DOM

Une barque en plastique pour enfants.

DANA

Non mais c'est pas possible ! On est sur le point de mettre la clé sous la porte, là. Qu'est-ce que ça fout au service marketing ?

La caméra pointe vers des collègues dans un coin, l'un fait juste un doigt d'honneur sans se retourner.

DANA

Okay, okay, y'a plus le mojo dans cette boîte. J'ai capté. Le dernier dossier nous a foutu par terre, je sais bien. J'ai merdé en refusant, excusez-moi du peu, la construction d'un porte-avion submersible. Vous croyez quoi ? Que si j'avais accepté on serait en train de réaliser quelque chose de viable ?

PAUL

Faisable ou pas, on aurait eu des fonds pour tenir des années.

DANA

C'est bon, j'ai compris, le prochain dossier à la con je prends, okay ? Même si c'est...

Le téléphone sonne, Dom va pour répondre mais Dana lui fout une tape sur la main et décroche à sa place.

DANA

Dagon Bleu, ingénierie navale, je vous écoute. Allez-y. Oui, bien sûr. Alors, un navire en bois, très bien, c'est intéressant. Cent trente sept mètres de long, quatorze mètres de haut, vingt trois mètres de large. Une belle bête. Vous voulez les plans pour... mardi matin 8 heures ? Mais on est vendredi soir, il est 17 heures, c'est imposs...

Tout le monde dans le bureau regarde Dana avec réprobation.

DANA

C'est tout à fait possible. On va se débrouiller. Vous m'envoyez les détails par mail et on s'occupe de ça. On s'y met tout de suite, à bientôt.

Dana soupire puis s'adresse à ses employé.e.s.

DANA

Alors, que vous soyez prêts à sacrifier un week-end pour sauver vos emplois, je peux comprendre, mais vous vous sentez vraiment capables de concevoir un navire de plus de cent trente mètres en trois jour ?

PAUL

En 87 heures pour être exact. Mais on vous fait confiance, boss. Hein, les gens ?

Tout le monde acquiesce.

Peu à peu, Dana reprend confiance et finit par sourire en pensant au beau travail qui va être accompli.

Zoom sur son visage au moment où elle s'exclame :

DANA

Taillez vos crayons, on a du pain sur la planche.

Éventuellement, terminer sur une petite voix hors champ qui corrige Dana en disant « du pain sur la planche, boss ».

Scène 2 : Pas si simple

Information à l'écran : « H - 86 »

Gros plan sur Dana qui tient des feuilles imprimées en main, catastrophée. Elle a l'air vraiment flippée (éventuellement la clope au bec, avec un café et des tremblements).

Changement de plan, vue subjective, d'abord cachée par le dossier (on voit juste le titre « Arche 2.0 »). Le dossier s'abaisse et on voit le staff qui regarde vers la caméra (alias Dana).

PAUL

Alors, ce cahier des charges, ça le fait ?

On voit rapidement Dana au bord des larmes.

Scène 3 : Premières complications

Information à l'écran : « H - 84 »

Dana passe d'un bureau à un autre pour voir le travail de son staff.

DANA

Et toi ? Tu en es où ? Okay, ça peut le faire comme proue, mais ne prévois pas d'espace pour des hélices, je te dis qu'il y a pas d'hélices, putain ! Pas de moteur.

EMPLOYÉ·E 01

Mais quoi, je comprends vraiment rien, c'est un voilier ?

DANA

Non, y'a pas de voiles, y'a rien. Tu fais un... Un cul carré, un cul (en bégayant un peu) cu... cubique.

Le téléphone sonne, on entend vaguement Dom répondre mais le plan reste sur Dana et/ou la personne avec qui elle parle.

DANA

Tu as compris ?

EMPLOYÉ·E 01

Oui, oui.

DOM

Boss, c'est pour vous, le client du moment.

Dana sort du champ et on l'entend parler de loin, mais la caméra reste là. L'employé·e, gêné·e, ne sait pas trop quoi dire et fait signe de couper, puis se retourne vers son bureau.

Tout à coup Dana hurle et la caméra se tourne vers elle.

DANA

Rhaaaaa !! Il faut prévoir des compartiments pour des animaux

Scène 4 : Nervous Breakdown I

Information à l'écran : « H - 71 »

Plan très court où on voit Dana en train de devenir complètement dingue et se comporter comme un singe.

Scène 5 : Tous les nanimaux

Information à l'écran : « H - 64 »

Dana reçoit régulièrement de nouvelles directives, et est en train d'expliquer les dernières news à Paul.

DANA

On vient de m'expliquer que ce truc est censé pouvoir résister à des pluies diluviennes. Il faut que ça puisse sauver tous les animaux au cas où y'aurait une montée des eaux gigantesques, un truc du genre.

PAUL

Pourquoi, à cause du réchauffement climatique ?

DANA

J'en sais rien, mais vraiment tous les animaux, okay ?

PAUL

Même les insectes ? Même les termites ?

DANA

Tout, je te dis.

PAUL

Bah les termites sur un bateau en bois, c'est chaud.

DANA

On sera pas les premiers à se poser la question.

PAUL

Ah, mais les poissons ?

DANA

Heu... je pense qu'ils devraient à peu près s'en sortir, non ?

PAUL

Ben ça dépend lesquels, si l'eau monte elle sera douce ou salée ? Dans les deux cas on aura de la perte.

DANA

Ah, je... tu fais chier, je sais pas. Je vais demander au client la prochaine fois qu'il appelle. Il arrête pas de toute façon.

Le téléphone sonne, Dana s'apprête à y aller et s'adresse à Paul juste avant.

DANA

Tous les animaux terrestres déjà. Et aériens. Tous, tu te démerdes !

Dana va décrocher, on l'entend juste dire « allo » et ça coupe.

Scène 6 : Nervous Breakdown II

Information à l'écran : « H - 60 »

Plan très court où on voit Dana en position fœtale dans un coin de la pièce, en train de sangloter.

Scène 7 : Repos clientical

Information à l'écran : « H - 40 »

Tout le monde est en train d'assaillir Dana de question, elle est submergée mais finit par obtenir le silence.

DANA

Vos gueules ! On est dimanche, et je sais pas quoi vous dire. Le client est injoignable. Il nous file un taf monstre, mais monsieur PIONCE le dimanche. Démerdez-vous !

Scène 8 : F.A.Q.

Information à l'écran : « H - 32 »

Entourée de plusieurs personnes, Dana répond à plusieurs questions à la fois, changeant d'interlocuteur à chaque fois.

DANA

Non, pas de canots de sauvetage.

Non, pas de système électrique. Pensez hippie.

Non, on sait pas qui va fabriquer le navire. Le client a déjà choisi quelqu'un mais veut pas dire qui, et à priori c'est plutôt un artisan du genre old school et barbu, un peu hipster.

Et non, on ne prévoit pas de cabines pour cinquante personnes, il n'y aura que huit passagers !

Allez, retournez au taf.

Scène 9 : Perte acceptable

Information à l'écran : « H - 23 »

Dana se ronge les ongles, stressée, et regarde sa montre, un·e employé·e l'interpelle.

EMPLOYÉ·E 02

Boss, pour les animaux y'aura des ours blancs ou pas ?

DANA

Putaaaaaaaaaaaaain !

Dana l'agrippe et le/la jette par la fenêtre. On n'a pas besoin de voir en détail à la scène mais c'est plutôt à suggérer par une action à moitié hors-champ et un cri ajouté en post prod (cri de Wilhelm ? ;).

Plan sur le reste du staff qui regarde Dana, tout le monde est choqué.

Elle semble avoir une hésitation durant une seconde... Est-ce qu'elle aurait fait une connerie ?

DANA

C'est... C'était quoi son taf ?

PAUL

Infographiste.

Soulagement de Dana.

DANA

Ok, putain, on s'en branle. AU BOULOT !

Scène 10 : Nervous Breakdown III

Information à l'écran : « H - 14 »

Plan très court où on voit Dana qui pète un câble, en train de faire bl-bl-bl-bl avec les doigts sur ses lèvres.

Derrière, tout le monde dort.

Scène 11 : Nervous Breakdown IV

Information à l'écran : « H - 6 »

Tout le monde court dans tous les sens, il y a des gens sur des tables ou des chaises. Dana n'est pas dans le champ.

D'un coup on la voit débouler dans le champ, les yeux exorbités, une cravate autour du front, hébétée.

Scène 12 : Bouclage

Information à l'écran : « H - 1 »

Tout le monde est autour d'une seule personne qui bosse.

PAUL

Ok, te plante pas là, hein, exporte le fichier, voilà. Oui, non, c'est pas les bons paramètres. Reviens, coche cette case. Voilà. Alors ? C'est sorti ?

EMPLOYÉ.E 03

C'est sorti.

TOUT LE MONDE

On aaaaa gaaagné ! On aaa gaaaagné !

Dana a un paquet de cachets à la main et ressemble à un zombie mais tape sur l'épaule de quelqu'un.

DANA

Je suis vière de fou. Très vière de fou tous.

PAUL

C'est grâce à vous, boss. Un peu.

DANA

Envoyez ça au client.

Plan général sur l'équipe, en mode victoire.

Ou bien *zoom sur le visage de Dana, qui se termine par un sourire de fierté.*

Scène 13-A : Récompense (glouglou)

Information à l'écran : « H + 4320 »

On voit plusieurs membres de l'équipe en train de tenter de surnager alors que la pièce est inondée.

Entre deux glouglous, on entend les derniers mots de Dana :

DANA

Oui, je sais, j'aurais dû négocier des tickets d'embarquement.

Note :

Cette scène est clairement la plus compliquée à mettre en œuvre.

Plusieurs solutions envisageables, parmi lesquelles :

- des images simples et plus suggestives qu'autre chose (fort bruit de pluie et d'eau, mais très peu de lumière, par exemple) ;*
- sur écran vert avec incrustations cheap et kitsch assumées ;*
- en mode stop motion avec des jouets dans une bassine ou une baignoire ;*
- des collages plus ou moins animés, à la South Park ;*
- un dessin/storyboard fait à la manière des dessins techniques qu'auraient pu réaliser les ingénieurs de la boîte ;*
- etc.*

Si aucune piste pertinente n'est trouvée, il est toujours possible d'utiliser l'une des variantes suivantes (scènes 13-B et 13-C).

Scène 13-B : Récompense (pas de nouvel espoir)

Un texte défile façon « début de film Star Wars ».

TEXTE

Six mois plus tard, l'arche 2.0 était terminée et le Déluge II commença à engloutir la Terre. L'Empire divin avait une nouvelle fois décidé d'en finir avec l'Humanité, et personne ne fut capable de l'arrêter. Gaspard Noé put monter dans l'arche, construite par des bûcherons slaves, et survécut à cette nouvelle éradication de l'espèce pour réaliser des films chelous dans un nouveau monde débarrassé des productions Disney.

(petit espace vide)

L'eau fut douce et les baleines disparurent. Ainsi que les dauphins :-(

FIN

Scène 13-C : Récompense (nécro-biographie)

Une fin à la façon des films biographiques basés sur des histoires vraies. Sur une musique mélancolique, une phrase à la fois apparaît à l'écran, et à chaque fois on voit à côté (ou dessous) le portrait de la personne concernée.

PHRASES

Six mois après ces évènements, Dana périt noyée dans un déluge.

Six mois après ces évènements, Paul périt noyé dans un déluge.

Six mois après ces évènements, Dom périt noyé dans un déluge.

Etc en donnant un prénom au choix aux autres personnages.

Pour la dernière phrase, regrouper l'équipe marketing en montrant le doigt d'honneur, avec le texte suivant :

Seulement deux jours après ces évènements, l'équipe marketing périt égorgée par Dana.

FIN