

Main Plot

Petite, elle faisait beaucoup de cauchemars de la maison de son grand-père, elle y voyait les bibelots se métamorphoser en créatures monstrueuses. A l'adolescence, elle a commencé à dessiner un rêve récurrent dans lequel des sirènes l'appelaient à rejoindre la mer et elle se noyait au milieu des sirènes se moquant d'elles. Celui-ci est devenu réalité et a fini par la tuer (métaphoriquement), elle a écouté de nouvelles amies de son université et n'a cessé de faire des soirées étudiantes, lors de l'une d'elle, un étudiant a profité de son état pour abuser d'elle. Elle est alors tombée dans un alcoolisme profond et a fini par mourir noyée dans son bain à cause d'un coma élitique (dans son coma, les sirènes l'appelaient et elle se noyait). -> dimension surréaliste avec l'idée de meurtre (par les sirènes / un serial killer-ange de la mort qui s'imagine qu'il aide les gens en détresse en les effaçant du monde 'réel') maquillé en suicide.

Points clés (puzzles)

- ~~— Bibelot s'anime monstrueusement alors qu'elle est enfant.~~
- Cauchemar des sirènes.
- Seule au collège.
- Dessine des sirènes au lycée.
- Abusée lors de la soirée étudiante (ne pas montrer explicitement mais plutôt évoquer).
- Séance chez un psy.
- Homme qui la dépose inconsciente dans son bain.

Souvenirs/Cauchemar

- Mort (P) : Scène SdB - une silhouette informe/floue éventuellement avec une queue de poisson qui la dépose dans son bain
- Cauchemar (P) : Scène Lit - top down sur son lit, elle se tourne dans son sommeil en criant
- Dessin (P) : Scène Zoom Chevalet - de trois/quarts dessine, close up pinceau, dessin sirène
- Psy (O) : Scène Bibliothèque - 2 silhouettes assises sur des poufs, close up "champ" silhouette avec carnet, "contre-champ" silhouette avec mouchoir
- Solitude (O) : Scène Desk - de dos face à écran, close up pas de message sur tél
- Soirée (O) : Scène Kitchen - vue de côté, une silhouette embrasse l'autre, la silhouette embrassée repousse, silhouette assise mettant sa tête dans ses genoux

Sons Souvenirs

- Mort : Eau qui coule, rires sirènes rêve
- Cauchemar : Vagues (mer), cris de sirènes, rires sirènes.

- Dessin : Voix au loin type prof, impression d'être sous l'eau, voix bavardages légères.
- Psy : Stylo bic sur papier, légers sanglots (genre niffniff quand se retient de pleurer), impression d'être sous l'eau
- Solitude : Ongles sur un table (genre quand marre d'attendre), soupirs
- Soirée : Gens qui bavarde, techno en fond (genre bruit sourd de zic de soirée), bières qui s'entrechoquent

Ordre possible des points clés (puzzles)

On peut procéder dans l'ordre chronologique :

- Bibelot = Puzzle 1
- Cauchemar = Puzzle 2
- Collège = Puzzle 3
- Dessin = Puzzle 4
- Soirée = Puzzle 5
- Psy = Puzzle 6
- Mort = Puzzle 7

On peut procéder dans un ordre plus dispersé :

- Cauchemar = Puzzle 1
- ~~— Bibelot = Puzzle 2~~
- Soirée = Puzzle 3
- Collège = Puzzle 4
- Dessin = Puzzle 5
- Psy = Puzzle 6
- Mort = Puzzle 7

Ordre éclaté possible 2 :

- Cauchemar = Puzzle 1
- Collège = Puzzle 2
- Soirée = Puzzle 3
- Bibelot = Puzzle 4
- Psy = Puzzle 5
- Dessin = Puzzle 6
- Mort = Puzzle 7

L'histoire en détail

~~O. était une enfant très curieuse, montrant un intérêt profond pour les films d'animation et le cinéma merveilleux. Ses parents étaient deux salariés, l'un d'une grande industrie textile américaine, l'autre d'une association alimentaire locale. Malgré leurs moyens, ils essayaient d'emmener régulièrement leur fille au cinéma, comprenant à quel point ces images étaient importantes pour elle. Tous les étés, ils partaient ensemble pour passer deux semaines chez le grand-père de O. afin de profiter de moments paisibles loin de l'agitation des grandes zones urbaines. Le grand-père habitait proche des côtes avec falaise et galets. Un petit coin bucolique pour la famille. Seule ombre à cette histoire, la maison du grand-père était pleine~~

~~de décorations assez fantasques, de bibelots traînant un peu partout, représentant souvent des angelots, des petits baigneurs ou des jeunes filles lisant ou cousant. Les soirs où O. dormait là bas, elle se levait régulièrement la nuit par besoin de se vider la tête. Lors de ces escapades, il arrivait fréquemment qu'elle soit effrayée par la vision d'un bibelot se métamorphosant sous ses yeux en créature cauchemardesque. Elle courrait alors pour retourner dans sa chambre et se cacher sous les draps. Au petit matin, elle se réveillait comme elle s'était couchée la veille. Ces escapades étaient donc rêvées ? Une question qu'elle se posait chaque été.~~

C'est à son arrivée au collège que ses cauchemars se sont mis à être différents. **Elle rêvait d'abord de l'immensité de la mer, de la joie procurée par cette eau purificatrice. Puis, elle se voyait sur une plage, face à l'horizon, devant un crépuscule violacé. C'est alors que des voix douces l'appelaient à les rejoindre, à venir nager auprès d'elle. O. hésitait, ne sachant pas encore bien nager sans flotteur et n'en ayant pas à sa disposition. Elle finissait par se décider et glissait dans les vagues. Là, le cauchemar commençait réellement, les voix riaient, se moquaient. O. tentait de résister à cette eau qui voulait l'emporter dans ses abysses mais ne pouvait. Elle se noyait. Et chaque fois, se réveillait avant la fin, sans pouvoir crier la terreur interne qu'elle avait connu durant ce cauchemar.** Ce rêve avait un timing étrange, il a commencé à survenir en coïncidence étrange avec la mort de son grand-père survenue quelques mois auparavant.

De ses rêves, elle ne parla pas. Pensant que ce n'était qu'une étape et que la mer ne faisait que lui manquer. Néanmoins, les rires des sirènes de ses rêves lui rappelaient beaucoup les rires des autres élèves à l'école, et elle avait du mal à se faire des amies, ou même juste à aborder ses camarades. Pourtant elle ne subissait aucune brimade, les autres personnes s'approchaient juste peu d'elle et ne cherchaient pas à l'intégrer dans quoi que ce soit, excepté lors des travaux de groupe. Et O. préférait largement sa solitude à l'école plutôt que le risque d'être submergé par les voix des autres. Ses parents la voyant se lancer dans le dessin, bien qu'ils trouvaient ses motifs particuliers, ne s'inquiétaient pas pour elle. Pensant naïvement que c'était un stade normal du développement de l'enfant d'avoir besoin d'être seul et de se plonger dans des univers défiant la réalité connue. En plus, elle avait des résultats corrects à l'école, donc aucun signe de danger !

Les choses continuèrent comme ça jusqu'à son année de Première. Elle avait suivi une filière générale sur conseil de ses parents car "c'est plus sûr tu sais si tu changes d'avis". Pas très convaincue mais bon, à 15 ans on a pas trop le choix. En Première, elle rencontra quelques jeunes filles qui aimaient aussi le dessin, et elles partageaient leurs expériences de dessin, se lançaient des défis pour les semaines à venir. Elle se faisait des amies, et elle était heureuse de cela. Néanmoins, le rêve continuait à revenir, au moins une fois par mois dans les périodes calmes, et ses dessins restaient emplis de créatures étranges, d'odeur de marée. Elle griffonnait constamment en cours, comme beaucoup d'élèves, mais ces dessins là cachaient une expiation impulsive des démons de ses rêves.

La fin de la Terminale pointa le bout de son nez, et le début des études supérieures en Histoire de l'Art commencèrent. Elle ne savait honnêtement pas trop ce qu'elle allait faire de ce cursus, mais ses amies lui avaient conseillé de faire une licence d'Histoire de l'Art avant de tenter les écoles d'Arts Appliqués comme elles le faisaient. O. avait exposé ce plan d'études à ses parents, qu'ils avaient accepté en voyant l'assurance de leur fille sur ce sujet.

Et évidemment O. était rassurée à l'idée de faire son cursus avec ses deux amies. Les cours étaient plutôt complets, on ne peut pas dire qu'ils étaient tous passionnants mais ça avait le mérite d'être inspirant aussi O. était satisfaite. L'élan de la jeunesse et l'excitation de la première année universitaire amenèrent aussi leur lot d'erreurs : soirées étudiantes foisonnantes d'alcool, de pétards et autres drogues plus dures. Au début, O. n'y allait pas trop mais à force d'entendre le récit de ses amies, elle finit par y participer régulièrement. **Lors de l'une d'elle, elle fit l'erreur de mixer alcool et herbe, un cocktail connu mais dangereux. Ce soir-là, presque hors d'elle même, elle accepta la proposition d'un étudiant venu d'une autre promotion, plus âgé qu'elle et c'est lorsque les choses devinrent intimes qu'elle se sentit mal, mais lui ne s'arrêta pas.**

Le cauchemar reprit de plus belle, revenant la hanter chaque soir. Elle n'en pouvait plus, et se mit à boire seule les soirs, à s'isoler de nouveau, à sécher les cours non obligatoires pour dessiner dans l'espoir de poser ses sentiments sur papiers afin de ne plus y être soumise. Rien n'y faisait, alors elle augmenta ses quantités d'alcool journalier. Ses parents, elle leur disait qu'il lui fallait plus de matériel d'art pour couvrir ses dépenses en boisson. Ses amies s'inquiétaient aussi de son état, ne comprenant pas ce qui se passait. L'un d'elle lui conseilla d'aller voir un psychologue qu'elle avait rencontré au sein du service santé de l'université. O. rejeta la proposition, ses amies l'ayant entraînée vers les soirées étudiantes, elle ne pouvait s'empêcher de les considérer responsables des événements, au moins en partie. Lors d'un moment de calme, une nuit d'insomnie, elle eut un élan de lucidité. Elle se dit qu'il fallait peut-être contacter cette personne, qu'elle avait eu tort de les rejeter et ne pas leur en parler. Elle envoya un mail à ce psychologue, reçut une réponse 3 jours plus tard et eut un rendez-vous la semaine qui suivit, son état étant sincèrement inquiétant selon le spécialiste. Le secrétaire médical l'accueillit avec un sourire calme et sincère, elle attendit dans la salle pendant une dizaine de minutes puis passa un premier entretien mouvementé avec le spécialiste. Elle pleura beaucoup, parla de ce qui était arrivé, et de son rêve. Il la laissa s'exprimer longuement, classique des premiers entretiens de faire parler la patiente afin de cerner l'ampleur du travail qu'il y aura à faire avec. Elle sortit, quelque peu apaisée mais encore fortement meurtrie par ses démons. Le secrétaire médical lui programma un prochain rendez-vous. Le bureau du secrétaire était assez proche de la salle de consultation, si bien que cet homme entendait tout ce qui était dit à l'intérieur si on ne chuchotait pas. La salle d'attente, en revanche, était bien isolée pour respecter l'intimité des patients.

Ce soir-là, elle but un peu moins que les jours d'avant. Elle essayait de reprendre les cours, de se plonger dans les études pour tenter de ne pas trop penser, pour essayer de "renouer avec ce qui nous plaît" comme lui avait dit le psy. Les jours suivants son rendez-vous, elle se sentait observée, c'était étrange mais elle n'y prêta pas beaucoup attention, pensant que ses nombreuses journées passées dans la solitude de son appartement lui avaient fait oublier ce que c'était que d'être en dehors de ce dernier. Néanmoins, les mauvaises habitudes revinrent vite, elle replongea dans son addiction car le cauchemar ne s'arrêtait pas. Un soir où elle avait beaucoup bu, quelqu'un toqua à la porte. Elle répondit de loin "Y'a personne ici." et entendit une voix lui répondre "Excusez moi, on est voisins. J'ai plus de papier toilette chez moi et il est trop tard pour en acheter..." mais n'entendit pas la suite. Elle alla ouvrir la porte, comprenant à moitié ce qu'il voulait. Il s'excusa de la déranger et reformula sa demande. Elle lui indiqua la salle de bain. C'est lorsqu'elle se retourna pour se remplir un verre d'eau qu'il la piqua au cou avec une fine seringue. Elle se sentit alors

brumeuse, groguée. Il ferma la porte, **commença à faire couler de l'eau dans une baignoire. Elle posait des questions, il lui parla avec douceur. Elle finit par perdre la maîtrise de son corps et** . Il partit en laissant minutieusement toutes les affaires de O., dispositionnées de manière à ce qu'on prenne sa mort pour un suicide.

Le lendemain matin, son réveil pour aller en cours se mit à sonner très fort. Elle avait l'habitude de le mettre à hauteur maximale et sans limite de répétition, connaissant sa forte tendance à se rendormir après la sonnerie. Quand le réveil sonna pour la dixième fois d'affilée, son voisin toqua à la porte. Après de nombreuses répétitions et des demandes de cesser ce bruit, il essaya d'ouvrir la porte et se rendit compte qu'elle n'était pas fermée. Il entra alors pensant trouver la jeune femme endormie, mais à la place il connut l'effroi de voir un cadavre au petit matin. Il appela la police, avant de déglutir son petit déjeuner dans ses toilettes.

Les légistes ainsi que l'inspecteur en charge de l'affaire arrivèrent peu après. Tout laissait croire que c'était un suicide, mais des éléments dans la pièce troublait notre détective. Il fallait examiner tout ça de plus prêt.

- Début du jeu -

Idée cinématique de fin

Ecran vie : Porte qui se ferm, Calepin où voit stylo qui doit cocher entre Murder / Suicide, Noir. Un seul écran. Chevalet en style côté Vie avec ombre qui fait une forme silhouette derrière, Chevalet et silhouette style côté Mort, Chevalet côté vie avec juste ombre normale du chevalet.