

Maman t'avait dit

de

Cécile Cournelle

N° de dépôt : 000514201

cecile.cournelle@gmail.com

Le clip est une fausse partie de jeu vidéo en réseau, avec des vrais acteurs qui joueront les personnages. Pour plus de lisibilité dans le scénario, j'appellerai LE JOUEUR la personne qui joue au jeu vidéo, même si elle reste invisible tout le long du clip.

NB : tout le long du jeu, les visages de tous les hommes inconnus ne sont pas identifiables (morphmask/collant noir + masse noire FX qui les cache en partie ?)

ÉCRAN NOIR.

Au centre, le titre d'un jeu vidéo :

"MAMAN T'AVAIT DIT"

En-dessous, une jauge à côté de laquelle est écrit "LOADING..." se charge au fur et à mesure. Quand la jauge est pleine, la page suivante se charge.

1 INT. CHAMBRE - APRÈS-MIDI

Dans une chambre, un lit, un petit bureau. En haut, au centre, est écrit "CHOISIS TON PERSONNAGE !" En fond, une petite musique de jeu vidéo. Les personnages apparaîtront les uns après les autres, alors que la caméra reste fixe. À chaque changement de perso, la décoration de la chambre change. En bas de l'écran, la photo des personnages en miniature. Chaque personnage est debout, légèrement excentré droite cadre, dans une position d'attente, avec un léger mouvement - typique du jeu vidéo.

Le PREMIER PERSONNAGE est une femme
bourgeoise, BÉATRICE, d'une
quarante-cinquantaine d'année.

Elle est habillée sexy, avec des talons. Sur sa gauche sont écrites ses caractéristiques.

"CAPACITÉS DE CONFRONTATION

SELF DÉFENSE : **

RÉPARTIE : **

ALLIANCE/SOLIDARITÉ : *

CAPACITÉ D'ÉVITEMENT

DISCRÉTION : *

ANTICIPATION : ***

FUITE : *

[.../...]

SPÉCIAL : TAXI (image avec un dollar dessiné sur la porte)"

.

DEUXIÈME PERSONNAGE : SAMAR, une
femme voilée, 20-35 ans.

"CAPACITÉS DE CONFRONTATION

SELF DÉFENSE : *****

RÉPARTIE : ***

ALLIANCE/SOLIDARITÉ : ***

CAPACITÉ D'ÉVITEMENT

DISCRÉTION : *

ANTICIPATION : ***

FUITE : ***

*SPÉCIAL : PRATIQUE DES ARTS MARTIAUX (Dessin d'elle en
miniature en kimono avec une ceinture noire.)*

SUJETTE À DISCRIMINATION"

.

TROISIÈME PERSONNAGE : CAMILLE, une
fille de type caucasien, classe
moyenne, 25-30 ans.

"CAPACITÉS DE CONFRONTATION

SELF DÉFENSE : ***

RÉPARTIE : *

ALLIANCE/SOLIDARITÉ : *****

CAPACITÉ D'ÉVITEMENT

DISCRÉTION : *****

ANTICIPATION : ***

FUITE : **

.

QUATRIÈME PERSONNAGE : ALEXIA, une
femme queer, 25-40 ans, habit
casual, larges, masculins.

"CAPACITÉS DE CONFRONTATION

SELF DÉFENSE : **

RÉPARTIE : ***

ALLIANCE/SOLIDARITÉ : ***

CAPACITÉ D'ÉVITEMENT

DISCRÉTION : **

ANTICIPATION : ****

FUITE : ****

SUJETTE À DISCRIMINATION"

.

CINQUIÈME PERSONNAGE : ALIMATA, une
femme noire, trentaine d'années, en
tailleur avec des talons.

"CAPACITÉS DE CONFRONTATION

SELF DÉFENSE : ****

RÉPARTIE : ****

ALLIANCE/SOLIDARITÉ : ****

CAPACITÉ D'ÉVITEMENT

DISCRÉTION : **

ANTICIPATION : ***

FUITE : **

SUJETTE À DISCRIMINATION"

.

Le Joueur fait défiler les personnages en arrière et
sélectionne le personnage de Camille.

PAGE DE CHARGEMENT...

2 EXT. DEVANT UN IMMEUBLE - NUIT - CINÉMATIQUE

Cinématique.

Camille, tout sourire, sort d'un immeuble parisien, suivie d'une copine et d'un copain qui rigolent ensemble. Devant l'immeuble, Camille leur fait la bise pour leur dire au revoir.

LA COPINE

(à Camille)

Tu m'envoies un message quand t'es arrivée.

Camille acquiesce. Ses amis partent d'un côté, elle se retourne vers la direction opposée. Elle se retrouve seule.

Musique : Le slam commence.

La caméra était face à Camille et passe derrière elle. L'image freeze une seconde.

3

EXT. BOULEVARD SOIRÉE - NUIT

L'image se réanime, les bandes noires en haut et en bas disparaissent (cadre plus haut) : on passe en mode jeu à la 3ème personne. En haut, au centre, s'affiche :

"MISSION : RENTRER CHEZ TOI" (saine
et sauve en évitant les obstacles)

Sur l'image, plusieurs éléments apparaissent :

En bas à droite : une petite carte avec le point d'arrivée "B" et le point de départ "A", et une petite flèche qui représente la position de Camille, et qui bouge en fonction de son orientation (comme dans Google Maps). Un tracé se dessinera sur la carte au fur et à mesure du parcours. *Sur la carte, on pourra voir d'autres points qui circulent : on comprend au fur et à mesure de la vidéo qu'il s'agit d'autres filles seules. Le point devient lumineux quand Camille crée une alliance avec la fille (explication plus tard). Quand les points disparaissent, c'est qu'on est au-delà de 500m de distance.*

En haut, au centre : un chrono qui défile : le but est d'arriver le plus vite possible chez soi. *(À la fin, tu as ton score comparé aux autres joueurs, comme dans tout jeu de réseau)*

Sur la droite, un thermomètre de stress : plus t'as du stress, plus tes capacités s'amenuisent.

Le Joueur prend en main la manette : Camille est d'abord très statique. Puis elle regarde dans la direction où sont partis ses amis (que l'on voit marcher au loin), regarde autour d'elle, revient dans son positionnement de départ.

0'17" : "Et alors que l'euphorie..."

Soudain, dans la direction opposée de ses amis, Camille marche, court, marche à nouveau, s'arrête. La caméra passe de derrière Camille au PDV (Point De Vue) de Camille, puis revient derrière elle à nouveau. (**0'29" : "J'ai l'impression de l'entendre..."**) Camille marche.

"En proie à la nuit fauve, tu n'es plus que du bétail" 0'39"

CUT

4

EXT. RUE SCAN - NUIT

Camille marche. En haut à droite, un logo "Outil scan" sous-titré "activé" s'affiche.

0'40" : "Mon sourire disparaît..."

Camille croise une première personne, qu'on ne distingue pas encore bien de loin. Cette personne est alors scannée : elle est rayée de vert, et au bout de quelques secondes, est contournée de vert avec un OK qui apparaît à côté, puis tout disparaît. Il s'agit d'un homme (Passant 1), dont le visage n'est pas reconnaissable, comme ce sera le cas de tous les hommes dans le jeu. Le Passant 1 passe à côté de Camille en l'ignorant. Camille croise alors une femme (Helenalastar78), et le processus de scan est encore utilisé.

Toutes les femmes que Camille croise sont des joueurs ou joueuses, et tous les hommes sont des PNJ. Quand la femme est scannée, le pseudo de la joueuse apparaît au-dessus. Globalement, le "OK" apparaît plus rapidement quand il s'agit d'une femme que d'un homme.

Camille tourne dans une rue un peu moins éclairée. Elle croise un homme (Passant 2). Elle marche. Elle croise un autre homme (Passant 3).

1'16" : "Ou au moins, je sais pas..."

Camille arrive à une bifurcation où elle a le choix entre continuer tout droit, ou tourner dans une ruelle un peu sombre. Sur le sol, il y a deux flèches : sur la flèche qui indique tout droit, il est inscrit en-dessous : "(+ 11 MINUTES)", et rien n'est écrit sous la flèche qui indique la ruelle.

MENU - CARTE AGRANDIE

La carte en bas à droite s'agrandit sur tout l'écran et on voit les deux trajets suggérés. La carte se réduit à nouveau en bas à droite.

5 EXT. RUE MEC RELOU - NUIT (1'22" À 2'22")

1'19" : "Et qu'est-ce qui t'a pris de t'habiller si sexy..."

La flèche vers la ruelle s'illumine, et Camille s'engage dans la ruelle.

"...Y'en a un" 1'22

Au loin, sur le trottoir de droite, on découvre un groupe d'hommes qui discutent et rigolent. (Peut-être outil scan qui les met en rouge avec "POTENTIEL DANGER" ?)

En haut, au centre, s'affiche un pop-up :
"ASTUCE : ÉVITER LE REGARD."

Camille marche, toujours au même rythme, s'approchant de plus en plus d'eux.

1'39" : Et je prie...

Un homme du groupe, LE RELOU, regarde dans la direction de Camille et la repère (un dessin s'affiche au-dessus de lui comme quoi il l'a repérée, comme dans Pokemon quand on croise un autre dresseur). Comme les autres hommes, on ne distingue pas son visage. Afin de signifier que l'homme parle, une bulle s'affiche à côté de lui avec ce qu'il dit à chacune de ses prises de parole.

LE RELOU
Mad'moiselle, t'es jolie... (1'45")

Camille continue de marcher. À côté de lui, différentes options s'affichent : "IGNORER" ou "RÉPONDRE". "RÉPONDRE" clignote, et deux autres options s'affichent "JE T'AI RIEN DEMANDÉ" ou "MERCİ". "MERCİ" clignote.

"...Merci" : 1'49"

CAMILLE
Merci.

LE RELOU
T'as pas un 06 ?

Camille ne répond pas.

1'52" : "...entre trop sèche et trop gentille"

LE RELOU
Vas-y, allez...

À côté de l'Homme, s'affichent alors plusieurs options (+ une jauge qui charge rapidement afin de pousser à répondre vite) :

"IGNORER" ou "RÉPONDRE" ou "DONNER LE N° ANTI-RELOU : 07 80 99 37 34". L'option "IGNORER" clignote.

Camille marche sans le regarder, et passe à côté de lui.

2'00" : "Je passe devant eux..."

LE RELOU
Eh, j'te parle !

Camille marche, les hommes ne sont plus dans son champ de vision.

"qui traînent sur moi" 2'05"

LE RELOU
Sale pute.

À côté de Camille, "- 10 POINTS DE CONFIANCE" apparaît et disparaît. (La jauge de confiance peut apparaître sur Camille, baisser un peu, et disparaître doucement...)

L'écran se scinde en 2. (Action de l'Écran 2 = Seq 5B (écrit plus bas))

Camille marche plus vite. Un autre pop-up apparaît en haut, au centre.

"... je n'me retourne pas" 2'14"

"ASTUCE : FAIRE SEMBLANT D'ÊTRE AU
TÉLÉPHONE"

Camille marche, elle arrive vers le bout de la rue.

2'22" : "Je tourne au coin d'la rue"

Camille tourne au coin de la rue. L'ÉCRAN 2 disparaît pour laisser entièrement la place à l'ÉCRAN 1.

Camille marche. En haut, au centre apparaît :

"BRAVO ! PREMIER OBSTACLE/OBSTACLE N1 FRANCHI !"

Puis : "TU AS GAGNÉ UN/TON PREMIER BADGE." (BADGE DU 1ER OBSTACLE FRANCHI ?)

Camille se retourne vers la caméra et fait un clin d'œil avec un sourire un peu fake.

2'27" : "J'crois pas qu'ils m'aient suivi"

Camille recommence à marcher.

ELLIPSE

5B EXT. RUE MEC RELOU - NUIT / ÉCRAN 2 (2'05" à 2'22" : 17SEC)

2'05" : "Et je prie..."

UN HOMME du groupe regarde dans la direction de Camille et la repère (un dessin s'affiche au-dessus de lui comme quoi il l'a repérée, comme dans Pokemon quand on croise un autre dresseur). Comme les autres hommes, on ne distingue pas son visage. Afin de signifier que l'homme parle, une bulle s'affiche à côté de lui avec ce qu'il dit à chacune de ses prises de parole.

LE RELOU

Mad'moiselle, t'es jolie...

Camille continue de marcher. À côté de lui, différentes options s'affichent : "IGNORER" ou "RÉPONDRE". "IGNORER" clignote.

LE RELOU

T'as pas un 06 ?

Camille ne répond pas.

LE RELOU

Vas-y, allez...

À côté de l'Homme, s'affichent alors plusieurs options (+ une jauge qui charge rapidement afin de pousser à répondre vite) :

"IGNORER" ou "RÉPONDRE" ou "DONNER LE N° ANTI-RELOU : 07 80 99 37 34". L'option "RÉPONDRE" clignote, et s'affiche en dessous :

"ÉCONDUIRE GENTIMENT" / "RÉPONDRE SÈCHEMENT".

"RÉPONDRE SÈCHEMENT" clignote.

CAMILLE

Lâche-moi.

Camille marche sans le regarder, et passe à côté de lui.

[.../...]

LE RELOU
Connasse.

Camille marche plus vite.

2'22" : "Je tourne au coin d'la rue"

6 EXT. RUE ALLIANCE NANA - NUIT (2'29" À 2'44" : 15 SEC)

2'29" : "Maman t'avait dit..."

Camille marche.

2'34" : "Ou au moins, je sais pas..." L'avatar d'Alimata rejoint la rue de Camille depuis une rue adjacente. Alimata est elle aussi scannée et validée (Outil scan toujours activé). À côté d'Alimata s'affiche "ALLIANCE" avec le bouton "A". Camille marche plus vite/court pour se mettre au même niveau qu'Alimata. Le bouton "A" s'entoure d'un cercle bleu et les deux femmes se regardent.

2'41" : "...qui va croire que c'est pour lui" À côté d'elles s'écrit alors "ALLIANCE RÉUSSIE !", et elles regardent à nouveau de face.

ELLIPSE

7 EXT.RUE - NUIT

2'44" : "En face une autre femme..." Camille marche aux côtés d'Alimata, au-dessus de qui s'affiche "NANADU41" avec un triangle inversé, et un petit point bleu indique le positionnement de Nanadu41 (aka Alimata) sur la carte. Au loin, sur le même trottoir, UN HOMME tient fermement le bras à l'avatar d'Alexia (la femme queer présentée au début). Une bulle s'affiche à côté de lui.

L'HOMME
Allez, viens !

Camille et Nanadu41 marchent vers Alexia et l'homme.

2'53" : "Je me réjouis d'ce son..." Plusieurs options s'affichent à côté d'eux. En haut, s'affiche "MÉTHODE DES 5 D", et en-dessous : "DISTRAIRE - DÉLÉGUER - DOCUMENTER - DIRIGER - DIALOGUER". "DISTRAIRE" clignote.

En-dessous s'affichent "FAIRE SEMBLANT DE LA CONNAÎTRE" - "DEMANDER L'HEURE". "FAIRE SEMBLANT DE LA CONNAÎTRE" clignote.

[.../...]

2'58" : "On est vêtues d'indifférence..." Camille va vers Alexia, lui dit quelques mots, et la prend par le bras, tout sourire. L'Homme, hébété, lâche Alexia qui s'en va avec Camille. En haut s'affiche "SITUATION DÉBLOQUÉE !" Un "BADGE DE LA SOLIDARITÉ" apparaît et disparaît de l'écran.

ELLIPSE

8 EXT. RUE - NUIT

3'04" : "Et alors je réalise qu'on a chopé la même cadence"
Les trois filles marchent ensemble.

ELLIPSE

9 EXT. RUE - NUIT

3'07" : "Nos pieds battent sur le bitûme..." Camille regarde Béatrice, une femme qui a rejoint le trio. À l'écran, s'affiche à nouveau :

"ALLIANCE RÉUSSIE !"

Une autre femme, Samar, marche aussi parmi elles.

10 EXT. RUE - NUIT

3'10" : "La rue résonne à nous..."

Les cinq filles marchent ensemble et prennent la rue. Sur la gauche, un tchat s'est ouvert où certaines joueuses discutent. Une d'elles se déplace en sautant, une autre fouille dans une poubelle pour récupérer un item...

3'27" : "Soudain elle bifurque..."

Les filles arrivent au bout de la rue, et au croisement, les quatre autres filles partent tout droit ou sur la gauche, alors que Camille tourne à droite. Sur l'écran s'affiche :

"+ 50 POINTS DE CONFIANCE !"

En haut, au centre s'affiche :

"VOUS AVEZ DÉBLOQUÉ UNE NOUVELLE
ARME : LE SPRAY AU POIVRE"

Pas loin, un arrêt de bus avec un couple de lesbiennes et une femme qui attendent. Au-dessus avec un petit triangle inversé, est écrit :

"SAFE PLACE"

Camille s'y arrête.

[.../...]

3'38" : "Je n'entends plus qu'mes pas..."

Le chrono lancé depuis le début du jeu se met sur pause. Le thermomètre de stress descend. On passe en PDV de Camille. En arc de cercle sur l'écran, s'affichent les différentes "armes" en images : un déo, une clé, un spray au poivre en couleur (débloqués), et d'autres en gris : un taser, un couteau, un bazooka (bloqué). Le spray au poivre clignote et en bas de l'écran, comme dans Call of Duty, on voit la main de Camille avec son arme (le spray au poivre). Elle secoue le spray, l'actionne dans le vide, et le range. La caméra repasse derrière Camille. Camille reprend sa marche, et le chrono se réactive.

ELLIPSE

11 EXT.RUE - NUIT

Camille marche.

Elle croise un homme qui s'arrête. Une bulle de dialogue apparaît à côté de l'homme.

L'HOMME
Salut, ça va ?

Camille continue de marcher.

ELLIPSE?

12 EXT.RUE SUIVEUR - NUIT

4'08" : "Ou au moins je sais pas..."

Camille marche. Un pop-up apparaît.

"TU N'ES PLUS QU'À 500M DE CHEZ TOI
!"

Camille continue de marcher.

4'12" : "Et qu'est-ce qui t'a pris de t'habiller..."

Soudain, l'écran clignote en rouge. En haut, s'affiche :
"UN HOMME MARCHE DERRIÈRE TOI !"

La jauge du thermomètre de stress commence à augmenter. Camille garde la même allure de marche. Camille tourne dans une ruelle.

4'17" : "Te raconte pas d'histoire"

Camille continue de marcher.

[.../...]

4'25" : "Qui pourrait éveiller même un bon promeneur..."

Plusieurs options s'affichent à côté de Camille :

"IGNORER / SE RETOURNER / VISION PÉRIPHÉRIQUE" "VISION PÉRIPHÉRIQUE" clignote.

4'29" : "Okay je jette un oeil discret dans le reflet..."

Camille tourne la tête sur le côté et la caméra tourne avec elle, on distingue une silhouette d'homme bord cadre. Camille revient face.

En haut, un Pop up :

"ASTUCE : GARDER LE MÊME RYTHME EN CAS DE DOUTE."

Camille marche, le thermomètre monte à fond.

4'48" : "J'crois qu'il s'est rapproché !"

De nouvelles options s'affichent : "CRIER AU SECOURS / IGNORER" "IGNORER" clignote.

Un autre Pop up apparaît :

"OUPS, DÉSOLÉE ! VOUS N'AVEZ PAS D'ALLIÉE DANS VOTRE PÉRIMÈTRE."

5'05" : "J'entends un bruit, qu'est-ce qu'il fait ?"

Camille arrive au bout de la ruelle et tourne dans la rue à droite.

En haut, un autre Pop up :

"VOUS ÊTES DANS VOTRE RUE."

Les différentes armes apparaissent en arc de cercle au-dessus de Camille. Le clé clignote, et Camille tient sa clé dans sa main.

5'17" : "Dans mon dos, sa présence se densifie..."

Nouveau Pop up :

"VOUS ARRIVEZ DEVANT VOTRE PORTE."

Devant la porte, une option s'affiche : "RENTREZ CHEZ TOI ? OUI/NON" Le "NON" clignote. Camille continue tout droit.

5'22" : "La gueule ouverte, haleine de mort"

Les bandes noires apparaissent : NOUVELLE CINÉMATIQUE.

13 EXT. RUE CAMILLE - NUIT - CINÉMATIQUE

L'homme à la capuche se rapproche de Camille et... la dépasse.

14 EXT. RUE CAMILLE - NUIT

5'31" : "Je tape le code"

On revient en mode Joueur. Camille revient sur ses pas. Au niveau de la porte, les options s'affichent à nouveau : "RENTREZ CHEZ TOI ? OUI / NON" Le "OUI" clignote.

15 INT. IMMEUBLE - NUIT - CINÉMATIQUE

Camille tape le code, rentre dans l'immeuble.

16 INT. APPARTEMENT - NUIT - CINÉMATIQUE

En pyjama, Camille se glisse dans son lit. Elle prend son portable et écrit un texto "BIEN RENTRÉE. :)" à sa copine du début. Elle pose son portable à côté d'elle, et ferme les yeux. En superposition sur l'image, les résultats (comme dans un jeu de réseau). Avec : Ton temps/Diagramme stress/Tes points confiance/Combien d'alliances créées.

Le slam s'arrête là.