

« Blue Hour »

Scénario pour une cinématique de jeu vidéo

Dans ce jeu narratif, le joueur incarnerait Sayo, une femme qui a arrêté de dormir. Le temps octroyé par cet étrange pouvoir apparaît d'abord comme une opportunité pour le joueur et pour Sayo qui devient une justicière nocturne. Cependant, elle se sent de plus en plus observée et suivie et fait d'étranges rencontres qui durent juste une nuit, des êtres qu'elle ne recroise plus par la suite. Cette séquence se situerait au centre du jeu (centre narratif) et constitue un point de bascule, en tout cas pour le joueur car il avait jusqu'ici adhéré au point de vue de Sayo. Or, ici, la mise en scène et l'introspection un peu douteuse qu'a le personnage, fait douter le joueur sur la fiabilité du personnage qu'il incarne.

SÉQUENCE 1 : Intérieur, soirée.

Plan d'ensemble sur le rez-de-chaussée d'une maison de lotissement japonais chic. La pièce est grande. D'un côté, l'entrée et le salon qui, par une grande baie vitrée à travers laquelle on voit un petit jardin et une grille d'entrée. De l'autre côté de la pièce, une cuisine et, entre les deux espaces, une cage d'escalier menant à l'étage. L'architecture de la maison est très anguleuse et les couleurs sont assez froides et insipides (des blancs, des gris, des bruns, des noirs,...). La pièce est éclairée par le coucher de soleil. Dans la cuisine, Sayo, une femme d'une trentaine d'années, japonaise, habillée de blanc, fait la vaisselle. Le soleil, qui se reflète sur les assiettes, semble l'agresser. Elle se dirige vers la baie vitrée afin de la fermer. On aperçoit au mur une photo familiale grand format (elle, son mari, son fils). Au moment où elle arrive au niveau de la baie vitrée, elle se rend compte qu'une autre femme, à peu près du même âge, attend devant la grille blanche qui entoure le jardin. Cette femme en l'apercevant sourit et la salue d'un léger mouvement de tête. Sayo se dirige vers la porte d'entrée, déverrouille la grille puis ouvre souriante à la femme. Les deux femmes se regardent un temps hésitantes, laissant échapper des petits rires étouffés.

KATAMI

Sayo-san?

SAYO

Katami-san?

KATAMI (*affichant un net soulagement et posant sa main sur l'épaule de Sayo*)

Je ne me suis pas trompée. Je me promenais dans la rue et j'ai vu ton nom. Je me suis dit que ça pouvait être toi... Je n'ai pas osé sonner vu l'heure...

SAYO

Tu aurais dû, Oto et Musuko ne sont pas là.

KATAMI

Musuko c'est ton fils?

SAYO

Oui. Mais entre, ne reste pas dehors comme ça.

Sayo se décale pour laisser Katami entrer. Alors que Katami observe la maison avec une certaine admiration, Sayo va à la cuisine préparer un thé. Les deux anciennes amies restent silencieuses mais chaque bruit (craquage de parquet sous les pas, eau du thé, bruit de Katami qui s'assoit sur un des deux canapés) résonnent et sont très forts.

SAYO

Qu'est-ce que tu deviens?

KATAMI

Pas grand-chose. Je travaille pour une boîte à Kyoto, ça faisait une éternité que je n'avais pas mis les pieds à Kawasaki. Et toi? Qu'est-ce que tu deviens?

Alors que Katami pose sa question, Sayo a assemblé sur un plateau le nécessaire pour deux thés et elle se dirige vers le salon où elle dépose le plateau sur la table basse qui se trouve entre les deux canapés.

SAYO

Pas grand-chose non plus.

Silence.

KATAMI

Tu vas bien?

SAYO

Oh oui. Enfin... ça fait 17 nuits que je ne dors plus mais à part ça....

D'abord Katami, qui vient de boire le thé trop chaud ne réagit pas, puis elle semble réaliser et écarquille les yeux.

KATAMI

17 nuits?

SAYO

17.

KATAMI (*d'abord effrayé puis plus calme*)

Mais comment? (*elle semble se rappeler de quelque chose*). Oh, mais oui je me souviens, tu avais eu quelque chose comme ça, à la fin de notre dernière année.

SAYO

Ah bon?

KATAMI

Oui... Je me souviens mal c'est loin maintenant mais que tu n'étais jamais... Enfin tu étais toujours... Et puis, un jour tu es redevenue normale. A l'époque, on n'osait rien te dire mais c'était un peu perturbant. On se demandait si on ne parlait pas à un fantôme...

SAYO (*son débit de voix et très lent en plus de s'interrompre pour boire et parfois elle laisse échapper des petits rires nerveux*)

(*pour elle-même*) Maintenant que tu le dis... C'est drôle j'avais complètement oublié. Oui, j'avais fait une **sorte** d'insomnie à l'époque. Je m'en rappelle très bien maintenant. (*à Katami*) Après, je dis insomnie... je ne suis jamais allée me faire diagnostiquer mais **je pense** que ça ressemblait à de l'insomnie. C'était très différent de ce que j'ai aujourd'hui. Il me semble que pendant un mois je n'avais pas dormis. Juste à chaque fois que j'essayais de me coucher... (*se parle de nouveau à elle-même*) c'est très étrange à décrire mais mon cerveau se réactivait... comme par réflexe (*prend un sucre et le laisse tomber dans son thé*). En y repensant, je devais avoir l'air d'un cadavre marchant... Ma tête, mes jambes, mes bras, mes mains, tout ça était comme détaché de moi. J'avais l'impression d'être en permanence plongée dans un rêve. C'est très étrange. Et un jour... (*semble chercher dans sa mémoire*) ça s'est juste arrêté. Je suis juste tombée de fatigue et j'ai dormi un jour entier, voire plus... Et puis, c'était fini...

Très long silence d'au moins 10 secondes, on entend juste le bruit de la cuillère dans la tasse de thé de Sayo, qu'elle continue à tourner un peu machinalement et le carillon de la porte d'entrée au loin. Sayo est légèrement essoufflé mais elle sourit. Elle se lève, range les tasses de thé sur le plateau et repars à la cuisine, tout en continuant à parler, un peu gênée du silence.

SAYO

Après... ça n'a rien à voir avec ce que j'ai maintenant. Juste, je ne dors plus... C'est complètement différent de l'insomnie... Je ne saurais pas te l'expliquer mais...

OTO (*juste sa voix*)

Sayo? A qui tu parles?

Sayo, se retourne, pas vers Oto, même si on l'aperçoit grâce au mouvement de la caméra, mais vers le canapé où est assise Katami. Celui-ci est vide et elle entend le carillon extérieur avec encore plus d'insistance.

SAYO

A personne.

IMAGE	SON	INTENTION MISE EN SCÈNE
Plan d'ensemble sur la cuisine. Lumière extérieur qui tombe sur le plan de travail et se reflète sur la vaisselle Gros plan sur Sayo qui cligne des yeux, éblouie [...]	Sons d'ambiance assez discrets mais répétitif : bruit de l'éponge, bruit de l'extérieur qui passent à travers la vitre,...	Le but est de montrer sans trop appuyer dessus, l'hypersensibilité de Sayo qui entend, voit, tout
Champ/contre-champs, plans poitrines où les personnages sont parfaitement au centre dans le cadre et l'occupent totalement. [...]	KATAMI Sayo-san? SAYO "Katami-san?"	L'apparition de Katami bien qu'étrange : soirée + coïncidence
Léger panorama quand Katami observe la maison [...]	X	Doit paraître réaliste Katami est un personnage qui voit et qui n'est pas seulement vue
Zoom lent et progressif sur Sayo jusqu'à arriver à un gros plan sur son visage puis des très gros plans sur des parties de son visages (yeux, lèvres qui boivent,...) [...]	SAYO "Maintenant que tu le dis [...]"	Impression que Sayo est de moins en moins dans un dialogue mais dans un monologue intérieur, un exercice de remémoration
Plan d'insert sur la tasse de thé ou tombe un sucre [...]	SAYO "mon cerveau se réactivait... comme par réflexe" très fort bruit du sucre qui tombe dans la tasse	Sensibilité exacerbée du personnage
Série de plans d'insert sur les parties du corps évoquées mais plans d'au moins 3 secondes entrecoupés de fondus au noir [...]	Ma tête, mes jambes, mes bras, mes mains	Récit passé qui s'applique au montage du présent pour créer un effet de confusion sur la temporalité évoquée
Plan d'insert Sayo pose la tasse sur la table Coupe Plan américain sur Sayo qui range [...]	Et un jour...[...] Et puis, c'était fini... Interpellation de Oto	Retour à une situation de dialogue <i>a priori</i> sauf que on ne montre plus Katami
Long plan de zoom sur Sayo Panneautage de Sayo jusqu'au canapé vide qui laisse apercevoir Oto dans la cage d'escalier / à travers la baie vitrée la nuit est tombée Plan poitrine sur Sayo sereine	Silence Bruit du carillon qui résonne de plus en plus fort	L'étrangeté de la situation est mise en avant par le montage cependant, le personnage ne semble pas perturbé