La Rose & Le Prince

Camille REULOS-CARRÈRE

1. *La Rose est belle. Ses pétales arrangés autour de sa tête, d'apparence délicates, renferment une force qui a fait pâlir plus d'un hiver. La Rose vit seule sur sa planète. L'air y est frais et fruité, son parfum s'y est mêlé avec justesse. A son arrivée ici, La Rose a déposé bagage et n'a plus bougé depuis. Son bagage était lourd. La Rose a pu s'alléger de ce poids, avec la bienveillance du Soleil qui l'entoure.*
   Le Prince est beau. Sa chevelure rappelle les rayonnements du soleil. Le Prince est voyageur. Son bagage est léger, lui laissant l'espace de partir à la recherche de l'ailleurs. Un jour, cela le conduit jusqu'à la planète de la Rose. Le Prince est sensible à cette atmosphère douce. La Rose fait mine d'ignorer ce visiteur. Le Prince contemple ce que la Rose fait, dans le silence. Qu'est-ce qui vous plaît tant à rester ici ? L'air est certe doux et fruité, mais ce parfum ne vous lasse-t-il donc jamais ?
   Pas de réponse, la Rose sent sa tranquillité déstabilisée par ce voyageur inopiné. Le Prince décide alors de rester, afin d'observer la Rose, trouver ce qui lui plaît tant à demeurer.

2. *Le temps passe, les questions s'accumulent et l'intérêt du Prince grandit tout autant. Un jour, il remarque le bagage de la Rose. Le Prince la questionne, "Votre bagage est bien trop lourd, est-ce donc pour cela que vous n'osez changer d'air ?" Le Prince énonce avec fierté de n'avoir qu'un léger bagage, qu'il peut facilement décharger, ou voir même oublié. La Rose lui répond alors : 'Le Soleil se change-t-il en glace vu d'une autre planète ? Vous vous vantez de la légèreté de votre poids. Vous n'avez donc rien dans votre bagage et rien dans votre tête ?*
   Cette fois, c'est le Prince qui laisse place au silence face à la réponse de la Rose. Il se lève, emporte son bagage sur son épaule droite. Le Prince attrape alors la poignée du bagage de la Rose. (Ses membres tremblent tant qu'il essaye de le soulever au-dessus de sa tête). Il lui dit "Je ne peux que vous alléger et vous inviter à me suivre. Vous m'aidez en tout point, car cette planète, cet air, a rempli mon bagage et me restera en tête".

   C'est agréable pour La Rose de ne plus avoir à porter son bagage et de se laisser porter par l'ailleurs. Tous ses parfums, toutes ces atmosphères plus différentes les unes que les autres. Elle se sentit rougir d'avoir trompé le Soleil car il est différent en tout point vu d'ailleurs. Ses rayonnements s'éparpillent finement dans les cheveux du Prince. La Rose allait de plus en plus loin, le poids des bagages n'était plus qu'un vent frais qui parcourait ses pétales. La Rose dit au Prince "je ne veux rien d'autre que cela, mon bagage me remplit. Il a pris la forme des étoiles et de l'air pour me pousser à avancer. Sans aucune retenue, je me lance à la recherche de l'ailleurs".

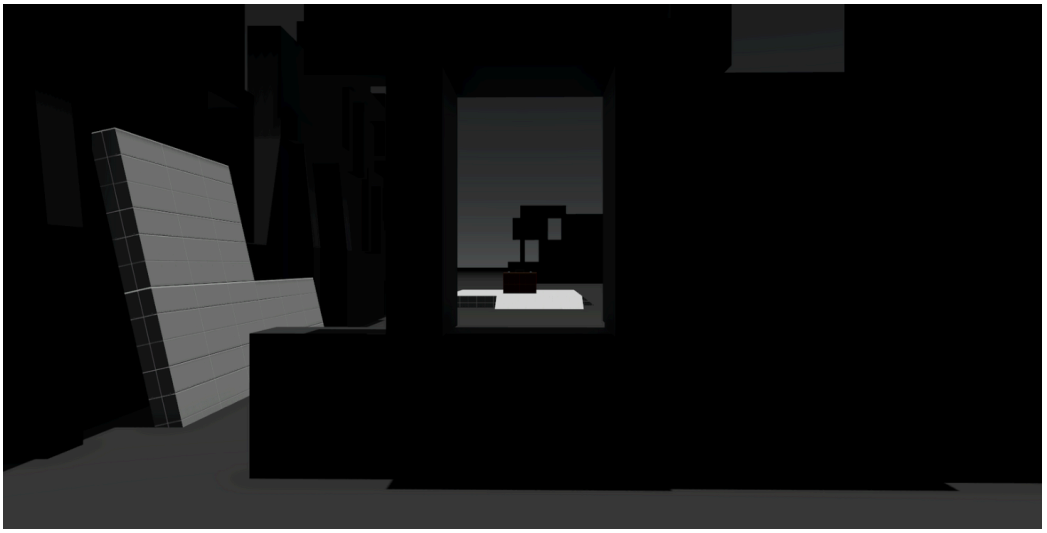
3. *De retour sur sa planète, la Rose ne pense déjà qu'à repartir. Le Prince dit "Tu décides donc de partir à la recherche de l'ailleurs, en abandonnant ce qui t'entoure. L'air n'est plus fruité, je ne sens plus sa douceur… Tu l'as contaminé, tu l'as tué…*

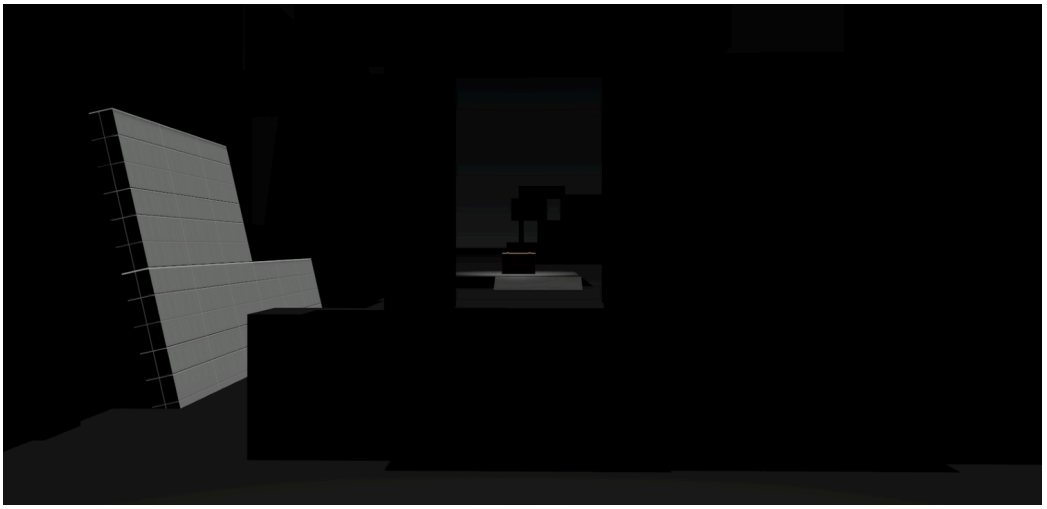
Je m’en voudrai toujours de t’avoir donné les clefs pour t’envoler car nous ne retrouverons pas cette douceur ailleurs. Sous cloche, tu ne manqueras pas de chaleur. Les rayons du soleil s’intensifient vu d’ici, tu verras. Tu ne manqueras pas d’eau. Tu ne craindras plus l’hiver. Tes pétales resteront rouges, délicatement arrangés autour de ta tête. Tu as ce que tu voulais. Une main tendue a pu enfin t’aider à te débarrasser de ton poids. »

StoryBoard

1. Intro :

   Ambiance plongée dans le noir, le joueur discerne au loin, sous un spot lumineux, une valise, [des décors / barrière encadrent le couloir].
   P’tit test de ce à quoi ça pourrait ressembler en ambiance :





Le joueur récupère la valise, il la porte devant lui par le dessous, à plat. Le spot lumineux s'éteint, d'autres spot lumineux s'allument au loin, indiquant la route à suivre *(faible intensité).* Le joueur est alourdi par le transport de cette valise. Le chemin ressemble au tracé de parcours dans les musées, avec des barrières, des bandeaux. Cela mène le joueur vers un espace d'exposition non éclairé.

2. "[Acte 1 : La Rencontre]"

   Une chaise est disposée devant l'espace d'exposition. Le joueur interagit avec la chaise et s'assoit. Un spotlight s'allume. Une voix récitante commence à raconter l'histoire de cette mise en scène: "*La Rose est belle. Ses pétales arrangés (…)"*

   Lorsque la voix a fini de raconter le premier acte, le joueur peut se lever de sa chaise. Une lumière met en évidence la valise du Prince. Il la récupère. Elle est plus petite, il la pose à plat aussi au-dessus de celle de la Rose. Cela ne l'allourdit pas plus qu'avant. Il peut alors s'avancer vers la suite du chemin. Le joueur arrive vers un nouvel espace d'exposition non éclairé.

3. "[Acte 2 : Le Nouvel Air]"

   Une table est disposée devant. Le joueur interagit avec la table, et pose ses bagages dessus. Un spotlight s'allume. Une voix récitante continue le récit, illustrée par cette mise en scène : "*Le temps passe, les questions s'accumulent et l'intérêt du Prince grandit tout autant (...)"* . Lorsque la voix finit cette phrase "*Je ne peux que vous alléger et vous inviter à me suivre. Vous m'aidez en tout point, car cette planète, cet air a rempli mon bagage et me restera en tête",* le joueur peut alors récupérer sa valise. La valise du Prince s'est mise dans celle de la Rose. Le bagage est léger, le joueur peut aller vite. Il peut courir. Il court vers la suite du chemin et la voix récitante continue "*C'est agréable pour La Rose de ne plus avoir à porter son bagage et de se laisser porter par l'ailleurs (...)".* Des étoiles et des planètes sont par et d'autres du chemin et guident son pas. Le joueur va de plus en plus vite. Jusqu'à arriver au bout du chemin *"(...) Sans aucune retenue, à la recherche de l'ailleurs".*

4. "[Acte 3 : Sous Cloche]"

   Le joueur passe le rideau et arrive dans un vaste espace entouré de pièces de décors, de bandeaux encadrant avant le chemin. Il y a une chaise au milieu de la scène. Lorsque le joueur interagit avec et s'assoit, un spotlight éclaire alors le joueur, il est mis au centre de la mise en scène. Des pétales de roses parsemés sur le sol. Une voix récitante continue la suite du récit : "*De retour sur sa planète, la Rose ne pense déjà qu'à repartir.(...) Je m'en voudrai toujours de t'avoir donné les clefs pour t'envoler car nous ne retrouverons pas cette douceur ailleurs. (...)"* Une cloche vient enfermer le joueur, toujours assis sur sa chaise. La voix continue la fin du récit "*Ici, tu ne manqueras pas de chaleur. Tu ne manqueras pas d'eau. Tu ne craindras plus l'hiver. Tes pétales resteront rouges, délicatement arrangés autour de ta tête. Je t'ai aidé à t'alléger de ton poids, laisse moi maintenant t'aider à te retrouver."* La lumière s'intensifie sur le joueur, devient de plus en plus aveuglante. La valise de la Rose tombe au sol et s'ouvre. Des pétales asséchées de Rose se dispersent sur le sol.

   [Fin]

Liste d'Asset :

Modélisation et Texturing : Alice FLEURY
priorité forte, medium, cé cool si on a ça dans le jeu

- **La Rose**

- **Le Prince**

- **Bagage** : *(inspi : valises vintage en cuir, mallet de voyage)*
  - de la Rose : visuellement doit avoir l'air d'avoir du vécu (peut-être un peu cabossé…)
  - du Prince : plus petite que celle de la Rose, pour qu'elle "tienne dans celle de la Rose"
  - ~~de leur relation :~~

- **Chaise** : type cinéma, théâtre
  - le joueur va s'asseoir dessus *[Acte 1 & 3]*

- **Bandeau, Barrière**
  - Pour encadrer le chemin, rappelle les bandeaux dans les lieux d'exposition (effet un peu velour…)

- **Cloche pour plante** : taille à échelle humaine
  - *va venir enfermer le joueur dans la scène finale [Acte 3]*

- **Faux Décor** : type théâtre *(à voir ensemble en fonction des mises en scènes)*
  - sert à décorer les mises en scènes en fond (à l'échelle des automates)
  - à une échelle plus grande pour encadrer le chemin du joueur

- **Fausse herbe** : sol de la planète de la Rose
  - effet fausse mousse qu'on pourrait placer un peu partout dans les mises en scène
  - *à voir sur le sol dans le chemin qui mène vers la scène finale*

- **Étoile suspendu au plafond** :
  - décor pour les mises en scène, et le long du chemin *[Acte 2 : Un nouvel Air]*

- **Planète suspendu au plafond** :
  - décor pour les mises en scène, et le long du chemin *[Acte 2 : Un nouvel Air]*

- **Pétales de roses fanés / asséchés** :
  - comme si les pétales avaient été cramé par le soleil *[Acte 3 : Sous cloche]*

La Rose de face, la Rose de dos
Le prince de face, le prince "de profil"