

Elena C.

Projet de web design — histoire interactive

Aujourd'hui est un jour ordinaire. Vous rentrez chez vous. Vous avez envie de vous promener un peu, et vous décidez de passer par un petit bois. Vous avancez sur un sentier entre des arbres enneigés et, soudain, vous remarquez qu'au milieu d'une petite clairière se tient une petite porte. Juste une porte, sans clôture ni poteaux, qui ne mène nulle part. Il n'y a aucune construction autour.

Choix : toucher la porte, contourner la porte, passer la porte.

Si vous contournez simplement :

Vous rentrez chez vous, avec des sacs lourds remplis de courses. Vous êtes très fatigué·e. Vous pensez déjà à votre prochaine journée de travail. Et en plus, le temps est gris, comme exprès... Vous trébuchez sur un caillou et remarquez qu'il ressemble à un canard.

Choix :

a) Oui, bon... et alors ? Avec la fatigue, on imagine n'importe quoi. Mieux vaut rentrer vite, il faut encore préparer le dîner... et la journée se termine. **(FIN1)**

b) c'est drôle, ce caillou ressemble à un canard ! Et cette porte était vraiment étrange. Elle n'est pas loin derrière. Autant aller voir ce que c'est... les choses peuvent attendre, c'est plus intéressant ici. **(vous revenez à la porte)**

Choix : toucher la porte, passer la porte.

Si vous touchez :

C'est étrange, une porte en bois ordinaire, mais il y a des signes dessus... vous les touchez et vous êtes surpris·e : c'est du bois, mais ça ressemble au métal... ou au verre.

Choix :

a) Une porte stupide. Il faut que je rentre, les sacs sont lourds, et j'ai encore un rapport à écrire... **(fin de la branche)**

b) C'est vraiment étrange... et si je passais ? **(début de la branche du monde de la porte)**

Choix : toucher la porte, contourner la porte, passer la porte.

Si vous passez la porte :

La porte s'ouvre facilement. Vous pensiez que le bois allait grincer, mais rien ne se passe. Elle s'ouvre simplement.

Derrière vous reste la forêt d'hiver. La neige repose légèrement sur les branches, comme dans toutes les images d'hiver où tout est paisible. Le sentier par lequel vous êtes venu disparaît entre les arbres.

Mais lorsque vous vous retournez, la forêt disparaît.

Devant vous s'étend une place. (lieu A)

Elle est large et silencieuse, et de longues ombres s'étirent — trop longues pour cette lumière douce. À gauche, sous les arcades, une porte blanche.

À droite, une rue étroite.

Sous une arcade se tient un homme. Il est immobile. Il porte un manteau noir et un chapeau. Une pomme verte cache son visage, suspendue devant sa tête. La pomme bouge légèrement.

Vous ne vous approchez pas de lui et vous choisissez d'ouvrir la porte.

Lieu B

La pièce est blanche et silencieuse. Il n'y a presque rien — une table, une chaise et un dessin d'une pipe sur le mur. La pipe est dessinée avec beaucoup de précision, très réaliste.

En dessous, il est écrit :

Ceci n'est pas une pipe.

Choix :

a) Mais si, c'est une pipe ! On peut même fumer avec. J'avais un crayon quelque part... je vais corriger ça... (vous allez au lieu C. Le monde devient étrange. Vous ne comprenez pas tout de suite pourquoi, puis soudain vous réalisez qu'il manque : l'une des deux dimensions. Et autour de vous, il n'y a que du vide. Juste une étendue blanche. Au milieu flotte un grand carré noir. Il attire votre regard. Vous vous approchez... et vous êtes aspiré. Quand vous revenez à vous, vous êtes de nouveau sur la place (lieu A).)

b) Mais non, ceci n'est pas une pipe. Vous regardez la pièce ... oh, une porte ! (vous allez au lieu D). La porte derrière vous disparaît. À sa place apparaît un escalier. Il commence comme un escalier classique, mais très vite vous comprenez que les marches ne vont pas dans une seule direction. Elles montent, tournent, montent encore, et l'espace change autour de vous si doucement que vous ne le remarquez pas tout de suite.

Des gens marchent sur les escaliers, tous différents, comme dans le métro aux heures de pointe. Et soudain, pendant quelques secondes, vous le voyez — cet homme en manteau et chapeau. Son visage est toujours caché par la pomme.

Vous vous sentez mal à l'aise et vous voulez partir. Mais comment sortir d'ici avec ces escaliers impossibles ? Une porte ! Où est la porte ! Et soudain, une porte apparaît.

Choix :

a) Mais... je ne fais plus confiance aux portes. On ne sait jamais ce qu'il y a derrière. Et si j'essayais de descendre la tête en bas ? Oh... ça marche ! mais... Où suis-je ? (vous allez au lieu E. Bon... ce n'est pas très intéressant. De longues étagères, toutes remplies des mêmes boîtes de soupe. Campbell... ça me dit quelque chose. Peut-être manger un peu ?

Choix :

- non, cette soupe est suspecte. Je cherche une porte. Ah, la voilà (vous retournez au lieu A)

– pourquoi pas, ça fait longtemps que je suis ici. Vous goûtez la soupe, elle est bonne. Au fond de la boîte, vous trouvez une clé et ouvrez une seconde porte que vous n'aviez même pas remarquée (vous allez au **lieu F**)

b) Heureusement, je peux franchir la porte (vous allez au **lieu G**)

Lieu F

Vous arrivez dans un champ. Il semble normal, mais vous remarquez vite des choses étranges.

Un chevalier marche dans l'herbe. Devant lui rampe un escargot géant avec un visage de vieillard. Un peu plus loin, un lapin en armure porte une lance. Un singe joue de la cornemuse.

Tout cela semble parfaitement naturel. Sur une colline, il y a une tour. En vous approchant, le monde change.

Devant vous s'étend une plaine étrange, mais elle n'est pas vide : partout, de petites scènes se jouent. Des gens montent des poissons. Au loin, un oiseau est assis sur un trône. Des instruments de musique sont posés au sol, et certains sont utilisés... pas semblément avec la bouche. Étrangement, tout cela paraît normal.

Et dans cette foule, vous le voyez encore.

Manteau noir.

Chapeau.

Pomme.

Il est immobile.

Vous comprenez qu'il est temps de partir. Mais comment ?

Choix :

a) Un homme et une femme passent en volant sur un poisson. ... hé, vous pouvez me prendre ? (vous allez au lieu G. Vous êtes au bord de la mer, dans un port. Tout semble normal... sauf une chose : dans l'eau flotte un immense canard jaune. Vous riez et marchez le long du quai, qui mène à une porte. Vous entrez et arrivez au lieu H : une pièce où des chiens jouent au poker.)

b) Vous cherchez une porte, mais il n'y a qu'un escalier. Vous montez et trouvez enfin une porte. Vous regardez une dernière fois ce monde étrange...puis vous arrivez au... (vous arrivez au lieu H : une pièce où des chiens jouent au poker)

Dans tous les cas, vous êtes dans la pièce avec les chiens.

Choix :

a) Oh mon dieu, mais qu'est-ce que c'est que ça ! Partons vite ! (vous retournez au **FIN2**: Vous rentrez chez vous. Vous déposez vos sacs de courses, enlevez votre manteau. Vous êtes très fatigué·e. Il faut encore préparer le dîner... et la journée se termine.

b) Bonjour, vous jouez ? Quand est-ce que je pourrai vivre ça encore ? ...Le jeu est amusant, les chiens bluffent et plaisantent. À la fin, vous gagnez une montre. Elle est très belle, mais étrange - comme si elle fondait. Vous l'aimez beaucoup et décidez de la remonter. Au dernier tour de clé, vous comprenez que vous marchez de nouveau sur le sentier enneigé dans le bois, et que l'on voit déjà les immeubles au loin. Mais où est la porte ? et la clairière ? peut-être derrière... ou peut-être pas. Pensif·ve, vous rentrez chez vous. Vous déposez vos sacs de courses, enlevez votre manteau et voyez la montre à votre poignet. Elle est belle, un peu étrange, comme liquide. Vous souriez.