

Vincent Galiano

Scénariste / Narrative Designer

**Contact**

✉ [vincent.galiano@mailbox.org](mailto:vincent.galiano@mailbox.org)

★ Site personnel: [www.vincentgaliano.com](http://www.vincentgaliano.com)

★ Blog voyage: [www.nomadephoto.fr](http://www.nomadephoto.fr)

## Sommaire

- Introduction - p.3
- Résumé du jeu « Travel » - anglais - p.4
- Résumé du jeu « Space Rogue » - anglais - p.6
- Résumé du jeu « Best Zombie Friend Forever » - anglais - p.7
- Résumé du long-métrage « À l'horizon les ténèbres » - p.8
- Extrait n°1 du long-métrage « Aiôn, le temps des fantômes » - p.10
- Extrait du pilote de la série « Tempus Fugit » - p.14
- Extrait n°2 du long-métrage « Aiôn, le temps des fantômes » - p.18
- Extrait du court-métrage « Bhavanga » - p.21
- Quête pour RPG de type « heroic fantasy » - anglais - p.23
- Nouvelle « A white ghost in the moonlight » - anglais - p.26
- CV - p.28

### Notes

*Les différents extraits ont été formatés pour aller ensemble et ne reflètent pas nécessairement leur formatage d'origine. J'utilise principalement Scrivener pour écrire mais j'utilise Fade In Pro pour l'écriture de scénarios. Le formatage a donc été légèrement modifié par moment (de Fade In Pro à Scrivener).*

## Introduction

Mon nom est Vincent Galiano (un pseudonyme). Né en 1982, je suis scénariste spécialisé dans le cinéma et le jeu vidéo, avec une expérience en post-production audiovisuelle et une formation en mise en scène et écriture cinématographiques. J'ai passé de nombreuses années à perfectionner l'art de la narration et du récit, ce qui me rend particulièrement compétent pour :

- ✓ écrire un long-métrage;
- ✓ travailler sur une série;
- ✓ développer une histoire interactive centrée sur le gameplay;
- ✓ écrire des dialogues et des descriptions;
- ✓ analyser les scénarios d'autres auteurs (script-doctoring).

Actuellement photographe et vidéaste auto-entrepreneur après plusieurs années à travailler dans l'audiovisuel à Paris, la situation sanitaire et la récente politique sur le logement en France m'ont poussé à me former au développement de jeux vidéo (Unity, C#, mobile, pixel art, cinématographie sur Unity) et plus particulièrement au "narrative design".

J'aime les drames forts, les personnages complexes et ambigus et les mondes étranges et fantastiques. Je suis inspiré par David Lynch, Stanley Kubrick, Apichatpong Weerasethakul ou encore Andreï Tarkovsky. Dans le domaine des jeux vidéo j'apprécie particulièrement les œuvres d'Hideo Kojima, Hidetaka Miyazaki et Neil Druckman. D'autres jeux qui m'ont marqué sont Life is Strange, Journey et What remains of Edith Finch.

J'écris en français et en anglais.

Je peux fournir certains scénarios complets sur demande :

- « Aiôn, le temps des fantômes » - long-métrage;
- « Bhavanga » - court-métrage;
- « Tempus Fugit » - pilote de série.

# TRAVEL

*Genre: simulation RPG*

*Platform: PC/Mac/consoles*

*Market: adults - travel lovers - explorers (Bartle taxonomy)*

## **Story**

In *Travel* you play a newbie traveler who leaves his home to travel around the world, from place to place. You start with a small budget and a first destination of your choice. From there, your goal is to meet new friends, find a new destination to go to and earn enough money to live and travel. A few places you travel to are Vang Vieng in Laos, Venice in Italy, Koh Rong Sanloem in Cambodia, Paris in France and the Paraiso del Burro in Spain. Will you choose to hitchhike and travel slowly or earn a lot of money and visit expensive cities?

## **Genre**

*Travel* is a 2D simulation RPG made in pixel art, inspired by Stardew Valley and my travels. This original game takes place in various places around the world. The game explores our need to wander, meet next people and discover new cultures.

## **Gameplay**

You first create your character and choose a storyline from a selection (like classes in traditional RPGs). Your character has four different stats that he can improve throughout the game: cognitive ability (learning new skills and be able to make money with them), social skills (meeting new friends, haggling), physical condition (hiking, ability to skip a meal, energy), and travel-specific skills (hitchhiking, problem solving, avoiding scammers). During the game you also learn new skills. Your backpack contains a bit of money, a camera and some other items, some clothes. You choose what you bring and the size of the backpack. The more you bring the bigger is your backpack, the heavier and slower you are.

Then the game begins in an airplane going to your first destination.

Each place you visit has:

- several NPCs you can talk to, be friends with,

locals or travelers;

- a couple of restaurants and stores to buy food and gear;
- one place to sleep;
- some collectibles;
- an educational aspect about travel: you can learn meditation, web design, a new language, ukulele, yoga or hitchhiking for example;
- a mini-game or event (a trek, a party, etc).

When you arrive at a new place, you must find a place to sleep and some food. By doing various activities, you earn points to improve your stats. You can stay in one place as long as you want, walking around, making a bit of money thanks to what you've learned or travel fast and visit lots of places. You can discover new places to travel to via NPCs.

There's always internet to communicate with your family and friends through a social media. There you can see where are your new friends and join them if you want.

A world map shows the destinations you discovered. There is more than twenty destinations to visit at first. Between two destinations, a small animated scene shows some of the photos you took.

You can go back home whenever you want, ending the game.

# SPACE ROGUE

*Genre: science-fiction roguelite*

*Platform: PC/Mac/consoles*

*Market: teenagers/adults - sci-fi fans - killers/explorers  
(Bartle taxonomy)*

## **Story**

In Space Rogue, you play a young man waking up in a huge spaceship invaded by aliens. Stuck in a time loop, you need to investigate what happened, find the remaining survivors and eliminate the aliens in order to reach the command center, end the loop and send a distress message.

## **Genre**

Space Rogue is a 2D third person roguelite adventure game made in pixel art, with a RPG view. It takes place in a vast spaceship lost in the universe. The game mixes the fun and fast action pace of Enter the Gungeon with the survival horror of Alien Isolation or Dead Space. The fast run and the simple mechanics make the game easy to play for short sessions, ideal for busy people who can't spend hours playing a video game.

## **Gameplay**

In each run of 20 minutes, you can explore the different areas of the spaceship, get weapons, eliminate all sorts of weird aliens of all sizes and shapes and find documents that will help you understanding what happened. Each zone of the spaceship has a boss that you need to defeat to get access to the command center. After each run the character can be « upgraded » in the safe zone. The player can also find DNA modifiers that will give the characters special abilities (invisibility, dash, steel shell). The survivors you find become playable characters with different qualities: some will be good at exploring and hiding, others will be great soldiers.

# BEST ZOMBIE FRIEND FOREVER

*Genre: dungeon escape / adventure / beat'em all*

*Platform: mobiles*

*Market: teenagers/adults - zombie fans - killers/archivers  
(Bartle taxonomy)*

## **Story**

In BZFF, you play a... zombie! In a devastated city, you try to survive with your zombie mates. You know, eating brains and other body parts, walking slowly with nowhere to go, singing with your beautiful guttural voice... But your best friend is kidnapped by humans! You need to find your way out of the city, avoid all the humans and reach the military zone where your friend is kept.

## **Genre**

BZFF is a fun 2D escape game with a side view. The character goes from left to right, avoiding or killing the humans to go to the next part. Humor is at the center of the game. BZFF tries to have an original and fun view on what has been seen way too much for the last decades.

## **Gameplay**

The goal of the game is to reach the end and save your friend. There is five different zones to cross: the city center, the suburbs, the countryside, the forest and the military zone. Each zone has human enemies, some inspired by famous films and series. There are also traps and places to hide. You can play BZFF as a beat'em all, killing all humans, or try to save your friend without killing anyone.

The zombie has a few skills: he can bite enemies, use objects to hit and throw, hide in dark corners, dress up or play dead. Along the way, he can find useful or purely cosmetic objects. Eating the brain of an enemy makes him stronger but less controllable. That's one the main gameplay point: the player doesn't completely control the zombie. For instance if the player doesn't move, the character will randomly go towards the left or the right. The zombie doesn't have a life bar, as he's already dead. Instead, he can be hurt and slowed down. He can lose his arms and legs. He can be killed if he's hit at the head (he can wear hats and helmets he finds to protect himself).

## À l'horizon, les ténèbres (résumé long-métrage)

A plus de 70 ans, Madeleine se demande à quoi bon continuer à arpenter les couloirs labyrinthiques de l'immense maison de retraite dans laquelle elle vit depuis quelques années. Son comportement difficile et erratique l'a isolée de son entourage. D'autres pensionnaires trouvent du réconfort là où ils peuvent comme Momo, dont l'humour est apprécié de tous, ou Joseph, celui sur qui compter pour tout ce qui touche aux nouvelles technologies. Autrefois grand voyageur, Georges apprécie les rares discussions en ligne sur le monde avec son petit-fils. Il profite de ses dernières années avec Denise, une pensionnaire pleine de vie mais atteinte de la maladie d'Alzheimer. Henri apprécie que son fils Max et sa famille continue de venir lui rendre visite de temps en temps.

Lorsque cette journée d'hiver prend fin, les premiers souffles d'une tempête de neige titanesque se font entendre. La nuit s'annonce longue et les pensionnaires qui n'ont pas pu passer la nuit ailleurs ne peuvent compter que sur Laura, une jeune aide-soignante qui s'est prise d'amitié avec Madeleine, et Marie, une auxiliaire de vie d'une cinquantaine d'années un peu bourrue mais qui continue de faire un travail exemplaire.

Pendant la tournée du soir, Henri est retrouvé mort dans son lit. Alors que Marie essaie de joindre la famille du défunt, Laura laisse quelques pensionnaires insomniaques (Georges, Momo, Joseph et Denise) lui dire adieu. Ils savent que la mort rôde ici et peut surprendre n'importe qui n'importe quand.

Lorsque qu'une vieille femme décède quelques dizaines de minutes plus tard, Madeleine s'interroge sur ces morts qui ne semblent pas naturelles. Elle s'associe aux autres insomniaques pour percer le mystère. Madeleine suspecte d'abord Marie. Ils s'organisent pour la surveiller. Pendant qu'ils l'observent travailler, Momo disparaît. Madeleine retrouve plus tard son corps inerte: un tueur sévit dans la maison de retraite...

Marie tente d'appeler les secours mais les communications extérieures sont coupées à cause de la tempête. Denise critique les décisions de Madeleine qui veut trouver le tueur. Pour elle ils devraient plutôt se cacher et attendre les secours. Elle laisse le reste de la bande et part se cacher, suivi par Georges.

La maison de retraite est soudain plongée dans le noir. Le générateur électrique a été éteint manuellement. Marie part le



rallumer pendant que Laura regroupe les patients dans la salle à manger. Mais les lumières ne se rallument pas: Marie se fait tuer.

Cachés dans un petit local ménager à l'étage, Georges et Denise parlent d'un futur commun. Le tueur attaque. Georges est poignardé en sauvant Denise. Elle s'échappe mais au détour d'un couloir, oublie où elle est et se fait massacrer à son tour.

Joseph, Madeleine et Laura tendent un piège au tueur, qui n'est autre que Max, pris d'une folie meurtrière après avoir tué son père pour faire des économies financières. Le piège échoue, Joseph se fait tuer, Madeleine est laissée pour morte et Laura s'échappe, le tueur à ses trousses. Alors qu'il s'apprête à frapper Laura, Madeleine le surprend et le tue.

Le jour se lève. Les secours s'activent pour libérer l'entrée. Madeleine sort et croise dans la foule le regard sa petite-fille qu'elle s'empresse d'enlacer, les yeux bordés de larmes.

Premier extrait du scénario de long-métrage « Aiôn, le temps des fantômes ». Il s'agit du début.

OUVERTURE AU NOIR

1 EXT. FORÊT - JOUR

1

Une brume épaisse recouvre une forêt dense, aux arbres hauts. Le silence est total.

Une VIEILLE FEMME au teint pâle, aux cheveux blancs et aux yeux vitreux en sort lentement. Elle porte de vieux haillons déchirés, marche pieds nus.

Elle tient fermement un vieux livre dans ses bras, serré contre sa poitrine comme si sa vie en dépendait: son livre de temps. Elle tient tout aussi fermement un crayon artisanal dans une main.

Quasiment aveugle, elle avance difficilement. Chaque pas semble demander plus d'effort que le précédent.

Elle balbutie, murmure des mots incompréhensibles.

Le livre qu'elle porte commence à glisser, les bras de la vieille femme se desserrent.

En marchant elle heurte un arbre de l'épaule mais ne réagit pas. Elle continue de marcher lentement.

Ses bras se relâchent un peu plus et le livre glisse finalement, pages ouvertes contre le sol.

La vieille femme continue son chemin, mais quelques mètres plus loin elle s'arrête un instant, regarde ses bras ballants. Elle cherche autour d'elle, regarde le sol.

Hébétée et perdue, elle panique un peu, gémit, se met à genoux et tâtonne autour d'elle.

Elle s'arrête rapidement. Se relève.

Elle reprend enfin sa lente marche en laissant échapper un long râle.

FONDU AU NOIR

TITRE: AIÔN - LE TEMPS DES FANTÔMES

OUVERTURE AU

NOIR:

2 EXT. FORÊT - JOUR

2

Un paysage vallonné recouvert de forêt. Au loin, des montagnes enneigées.

Tout est immobile, le ciel est couvert, blanc.

Tout au fond d'une profonde vallée se trouve une petite clairière. En son centre, une cabane en bois.

3 EXT. CABANE - SALON - JOUR

3

Une montre cassée repose sur une étagère.

4 EXT. FORÊT - JOUR

4

Le livre de la vieille femme est posé au sol.

Une main le ramasse, caresse la couverture usée, feuillette rapidement: à l'intérieur se trouvent des phrases manuscrites souvent illisibles d'une écriture torturée et irrégulière. La main glisse le manuscrit dans une besace en toile.

Le visage marqué d'un ERMITE, homme sans âge (il pourrait avoir 50 ans comme 30), apparaît, immobile, partiellement caché par une barbe dense et des cheveux mi-longs qui lui couvrent le front. Seules ses yeux clairs ressortent. Son regard est paisible mais bien présent. Sa respiration est lente et lourde, de la buée sort de sa bouche.

L'ermite, grand et mince, aux épaules carrées, marche d'un pas lent et assuré parmi d'immenses arbres filtrant le peu de lumière présente. Seul le bruit de ses pas vient perturber le calme régnant.

Il porte un long manteau en toile grisâtre, à capuche, qui lui descend jusqu'aux chevilles. Il porte en-dessous une chemise blanche aux manches longues et un pantalon en toile foncé. De vieilles bottes usées lui servent de chaussures.

Une hache est accrochée dans son dos et sa besace en toile pend sur son côté droit, à laquelle sont pendues deux grosses gourdes. Sur son côté gauche pend un couteau dans un étui accroché à la ceinture.

Il s'arrête un moment, expire profondément. Lève la tête pour observer le ciel blanc.

5 EXT. CASCADE - JOUR

5

L'ermite est nu, assis au bord d'une rivière. Son dos est partiellement couvert d'une cicatrice circulaire, en forme de roue. A quelques mètres à peine tombe une superbe cascade d'une dizaine de mètres de haut.

Il remplit ses deux gourdes d'eau fraîche, les pose puis entre dans l'eau.

Il fait quelques ablutions, nage jusqu'à la cascade, passe en-dessous.

De derrière il regarde les arbres et les plantes autour de lui déformés par l'eau.

Il replonge.

6 EXT. CASCADE - JOUR

6

L'ermite, nu, urine contre un arbre.

7 EXT. FORÊT - JOUR

7

L'ermite, les cheveux mouillés, marche au milieu des arbres, en regardant le sol partiellement couvert de feuilles autour de lui.

Il arrache quelques orties et autres plantes en prenant soin de récupérer les racines.

Un peu plus loin, il trouve quelques champignons au pied d'un arbre.

8 EXT. CLAIRIÈRE - JOUR

8

Le vent souffle.

L'ermite traverse une petite clairière à l'herbe haute en suivant un petit chemin de terre nu à force d'y marcher.

Au loin, les sommets de hautes montagnes sont partiellement visibles, cachés par des nuages.

Il arrive devant une petite cabane en bois et en terre au toit de chaume d'où dépasse une cheminée. Sur le côté de la cabane une petite parcelle de terre est cultivée et un gros rondin de bois sert de support à la découpe de bûches.

Quelques marches mènent à un porche.

Cet extrait est le début (appelé aussi teaser) du pilote d'un projet de série fantastique appelée « Tempus Fugit ».

OUVERTURE AU NOIR

9 EXT. BOIS - NUIT

9

Le vent souffle dans les branches de grands arbres. Un hibou posé sur une branche s'envole.

Murmures et rires, bruits de pas dans la neige.

PIERRE et sa copine JUSTINE se promènent en riant, main dans la main.

Pierre, 23 ans, est un jeune homme grand aux larges épaules. Son grand sourire sincère, son regard perçant et ses mains fermes de travailleur inspirent la confiance: le gendre parfait. Il porte une paire de jeans et un blouson.

Justine, 19 ans, est un petit bout de femme pleine d'énergie, intelligente et altruiste. L'air innocent, voire naïf, elle sait pourtant se faire respecter quand il faut. Elle porte un long manteau, un bonnet, une paire de gants.

Le couple marche dans la neige, l'un contre l'autre, en évitant de tomber, ivres d'amour.

JUSTINE

Parfois, j'imagine que tous les événements, dans le monde entier, depuis la nuit des temps, se sont enchaînés jusqu'à aujourd'hui, juste pour qu'on vive ce moment-là ensemble.

PIERRE

(riant)  
Se promener dans la neige?

JUSTINE

Tomber amoureux.

Pierre s'apprête à embrasser Justine, celle-ci esquive et le repousse gentiment, en souriant. Elle se baisse, forme une boule de neige, lance un regard espiègle à son ami.

PIERRE

Pas question...

Justine lance la boule qui s'écrase sur le visage impassible de Pierre.

PIERRE  
Tu l'auras voulu!

Justine part en courant, Pierre la suit.

10 EXT. CLAIRIÈRE - NUIT

10

Pierre rattrape Justine qui rit aux éclats.

Il l'attrape et la prend dans ses bras. Ils se regardent droit dans les yeux. Il l'embrasse.

Le vent semble s'arrêter subitement, les arbres se figent.

11 INT. BRASSERIE - NUIT

11

Un poste de radio trônant fièrement sur un petit meuble de bois diffuse du jazz, à côté d'un tourne-disque.

La musique s'évanouit et laisse la place à des grésillements intermittents.

Trois hommes assis à une table devant des chopes de bière se tournent en silence vers la radio et la fixent.

12 EXT. CLAIRIÈRE - NUIT

12

Un silence pesant s'installe.

Justine pose la tête contre la poitrine de Pierre, expire et grelotte.

Pierre la serre fort contre lui pour la réchauffer. Il regarde autour de lui.

PIERRE  
Bizarre...

13 INT. CABANE DU MYSTIQUE - NUIT

13

LE MYSTIQUE, un homme d'environ 45 ans au visage sale, se regarde intensément dans un miroir brisé.

De longs cheveux noirs et longs, sales et une folle barbe fournie entourent son visage osseux et son regard

pénétrant.

Il pousse un long cri guttural et se cogne la tête d'une main.

14 EXT. CLAIRIÈRE - NUIT

14

Le vent souffle à nouveau.

Toujours dans les bras de Pierre, Justine ouvre les yeux et aperçoit un corbeau perché sur une branche qui s'envole et vient se poser à quelques mètres d'eux.

L'oiseau fait quelques pas sautillants dans la neige.

JUSTINE

Regarde...

Pierre se tourne vers le corbeau.

Justine s'en approche doucement, penchée sur ses jambes, et observe l'oiseau. Pierre reste un mètre en retrait, les mains dans les poches.

JUSTINE

Je le connais celui-là. Suivons-le!

Pierre se baisse un peu et suit Justine.

Accroupie, elle avance doucement, ses pieds s'enfonçant dans la neige.

Ils suivent l'oiseau sautillant sur quelques mètres.

JUSTINE

Je vais l'attraper!

Pierre laisse échapper un petit rire.

Justine plonge soudainement en avant et tombe.

Le corbeau s'envole au-dessus du corps complètement nu et immaculée d'une femme blonde INCONNUE, 28 ans, les yeux grands ouverts. Le corps est enfoncé dans la neige.

Au sol, Justine se retrouve nez à nez avec le visage de la femme, une main touchant du sang ayant couler à l'arrière de sa tête.

Apeurée et surprise, elle s'écarte d'un bond en arrière. Pierre la relève.

PIERRE

Qui est-ce?



Pierre s'agenouille devant le corps partiellement caché par la neige.

JUSTINE

Je sais pas...

Justine, lentement, se baisse et approche la paume de sa main du visage de la femme étendue, la plaçant au-dessus de la bouche et du nez.

JUSTINE

Elle est vivante!

Pierre retire rapidement son manteau et le passe à Justine qui recouvre le corps nu.

JUSTINE

Va chercher de l'aide, vite!

Pierre s'élance.

Justine retire rapidement un maximum de neige autour de l'inconnue et se couche contre elle pour la réchauffer.

Elle regarde le visage endormie.

JUSTINE

Qui est-tu?

FONDU AU NOIR

Second extrait du scénario de long-métrage « Aiôn, le temps des fantômes ». Dialogues entre les deux personnages principaux.

15 INT. CABANE - SALON - NUIT

15

L'ermite et la jeune femme mangent en silence, assis l'un en face de l'autre.

L'ERMITE  
D'où tu viens?

Harmonie hausse les épaules.

L'ERMITE  
Tu faisais quoi avant que je te trouve?

Elle lève la tête, regarde les deux énormes bibliothèques.

HARMONIE  
(montrant les carnets  
entreposés)  
Pourquoi tu gardes?

L'ERMITE  
Les livres?

HARMONIE  
Oui.

L'ERMITE  
Tu n'as pas besoin de savoir.

HARMONIE  
T'as tout lu?

L'ERMITE  
Oui.

HARMONIE  
Pourquoi?

L'ERMITE  
Je cherche quelque chose.

HARMONIE  
Quoi?

L'ERMITE  
Je cherche mon livre de temps. Qui je suis, d'où je viens.

HARMONIE

Pourquoi? Tu l'as perdu?

L'ERMITE

Oui j'ai dû le perdre. Je ne me rappelle pas. Je cherche mon passé, mon histoire.

HARMONIE

(riant)

Tu ne vas pas trouver ça dans les livres!

L'ERMITE

Tu comprends pas.

HARMONIE

Explique alors.

L'ERMITE

J'ai tout oublié. Tout. Mon premier souvenir, c'est ici, dans cette cabane...

INSERT

L'ermite, semblable à ce qu'il est déjà, est allongé au sol de la cabane, les yeux fermés.

L'ERMITE

(V.O.)

Je me suis réveillé, là...

L'ermite ouvre les yeux. Regarde le plafond.

Il se lève, observe la cabane propre, comme si personne n'avait vécu là. Il y a tout de même déjà quelques carnets dans les bibliothèques.

L'ERMITE

(V.O.)

Il y avait déjà quelques livres...

Il s'en approche.

L'ERMITE

(V.O.)

Tout semblait m'avoir attendu, j'étais chez moi...

L'ermite est assis devant la cheminée. Il lit un livre de temps.

L'ERMITE

(V.O.)

J'ai lu les livres en espérant trouver un indice sur ce que je faisais là. Puis j'en ai trouvé

d'autres que j'ai lu aussi, de nombreuses fois. Mais je ne reconnaissais rien. Ce n'était pas moi.

L'ermite regarde par le fenêtre. Un épais brouillard cache toute la clairière.

L'ERMITE

(V.O.)

Je ne savais où aller, j'étais coincé ici. Mais je sentais que j'étais chez moi. Je suis resté.

FIN DE L'INSERT

L'ERMITE

C'était il y a bien longtemps je crois... Des années.

HARMONIE

Si tu veux savoir qui tu es tu t'assois, tu fermes les yeux, tu respires. Tu fais vide. Tu cherches pas dans les histoires des autres.

L'ERMITE

Tu dis n'importe quoi. Où est le tien?

HARMONIE

J'en ai pas. Pas besoin.

L'ERMITE

Tu sais lire? Écrire?

Harmonie hausse les épaules.

L'ERMITE

C'est pour ça alors.

HARMONIE

Non. Pas besoin. Je sais qui je suis moi. J'oublie rien.

L'ermite lance un regard accusateur vers Harmonie et se lève.

L'ERMITE

Il se fait tard. J'ai besoin de repos.

Cet extrait est issu de mon scénario de court-métrage  
« Bhavanga ».

16 INT. CHAMBRE - NUIT

16

Lucas entre dans la chambre et allume la lumière.

La chambre est composée d'une moquette bordeaux, d'un grand lit, d'une lampe sur une table de chevet, d'une petite commode et d'une chaise devant un bureau sur lequel repose une plante verte. Sur le côté de la pièce une porte entrouverte donne sur la salle de bains.

Il éteint la lumière, s'avance lentement vers la lampe de chevet qu'il allume, s'assied sur le lit. Il sort un téléphone portable de sa poche et programme un réveil. Puis il s'allonge confortablement, les yeux vides et fatigués tournés vers le plafond, les paupières se ferment lentement.

INSERT

Plusieurs bulles dans de l'eau, un cri étouffé.

FIN DE L'INSERT

Il ouvre soudainement les yeux, s'assoit en se passant la main sur la nuque. Il se lève et marche fébrilement vers la salle de bains.

17 INT. SALLE DE BAINS - NUIT

17

La salle de bains, d'un blanc éclatant, est composée de toilettes, d'une baignoire et d'un lavabo au-dessus duquel est accroché un miroir.

Il se rafraîchit le visage puis se regarde dans le miroir. Il approche son visage jusqu'à le coller contre le miroir, reste ainsi un court instant puis le décolle et ferme le robinet. En quittant la pièce il jette un rapide coup d'œil à la baignoire d'où sort un peu d'eau.

18 INT. CHAMBRE - NUIT

18

Lucas sort de la salle de bains en fermant la porte et se dirige vers la sortie. Il tend la main pour attraper la clenche mais celle-ci a disparu: il n'y a plus de serrure, plus de clenche, plus de porte. Il recule un peu et touche le mur, tape du poing, cherche une ouverture.

Il colle son oreille contre le mur, écoute.

LUCAS

Hey! Quelqu'un m'entend?

De discrets sanglots saccadés résonnent dans la pièce. LUCAS se retourne lentement, tout en découvrant l'état de la chambre: le sol est trempé, la lumière de la pièce a changé en une couleur verte, la plante a envahi les murs. Une jeune fille blonde, NÉMOSINE, simplement vêtue d'une longue robe blanche trempée, est accroupie à côté du lit et pleure, le visage caché dans les mains.

Surpris, Lucas reste un instant figé puis s'approche très lentement d'elle, ses pieds s'enfonçant dans la moquette imbibée d'eau. Il s'accroupit devant la jeune fille qui frissonne.

LUCAS

Qui êtes-vous? Comment êtes-vous rentrée ici?

Némosine relève la tête et, en ouvrant la bouche, régurgite un peu d'eau. Lucas fronce les sourcils et fait une petite grimace de dégoût.

NÉMOSINE

Némosine.

De l'eau sort à nouveau de sa bouche.

LUCAS

C'est quoi ça? Votre nom? Némosine?

La jeune fille acquiesce.

LUCAS

Qu'est-ce que vous faites ici? On vous a fait du mal?

Il l'attrape délicatement par les épaules pour la relever.

INSERT SONORE

Cri féminin étouffé dans l'eau.

FIN DE L'INSERT SONORE

Lucas la lâche brusquement et fait un pas en arrière. Némosine, apeurée, se relève à l'aide du lit. Il l'observe attentivement, de bas en haut.

NÉMOSINE

Je dois sortir d'ici.

Ceci est une courte quête pour RPG de type « heroic fantasy », inspirée par « The Witcher ».

The PLAYER is an OLD MAGICIAN wandering from village to village, selling his services for a bit of food or money. As the magician walks along a dirt path near a farm, he sees a little girl, MARIA, crying, seating against an apple tree.

OLD MAGICIAN  
Hello there!

Maria raises her head. She keeps on crying. Her face is covered with tears.

OLD MAGICIAN  
How come such a young lady be so sad? When did the joy of youth vanished?

MARIA  
What? It's the apples sir! They are all rotten!

The magician looks at the tree: all the apples are indeed rotten.

MARIA  
Yesterday they were all fine. My mother asked me to pick them up, she promised me a huge apple pie, it's my favorite pie, but...

OLD MAGICIAN  
I love pies too... But what?

MARIA  
I was playing with the neighbors, you know... And we found a strange egg in the forest, the strangest egg I've ever seen in my life! Big and black. We played around and tried to find a nest or something and I completely forgot about the apples... So I wanted to pick them this morning but they were all like that.

OLD MAGICIAN  
How far was this egg you saw?

MARIA  
Oh not far sir...  
(pointing a spot in the forest)  
Just there. What kind of bird can

make such a strange egg anyway?

OLD MAGICIAN

None. I'm gonna have a look.

The magician goes in the forest and finds the big black egg nearby. The shell is broken.

The magician follows a trace in the ground that leads him back to the apple tree. Maria is still sitting against the tree.

OLD MAGICIAN

Little girl...

MARIA

My name is Maria.

OLD MAGICIAN

Maria, why don't you go back home?  
I'm gonna have a look at that tree.

Maria gets up and goes towards the house.

The magician inspects the tree. He goes around the trunk, looks at all the rotten apples. He doesn't find any suspicious marks.

He then slowly climbs the tree. Among the branches he inspects every single apple. All the apples are rotten except one. One apple is beautiful and red. The magician reaches for the apple and the moment he touches it, the apple transforms into a huge and black shapeless monster. The magician falls down the tree. He gets up and prepares to fight.

FIGHT

Once the creature is defeated, the magician goes to the house. A 30 years old woman, THE MOTHER, opens the door before he knocks. Maria stands next to her. Inside, the room is simple with a few wooden furnitures but it's very clean and charming. Something is baking in the oven.

THE MOTHER

Oh sir, we've seen you fight this horrible creature, I'm so glad nothing happened to my daughter! Nor to you. Thank you so much!

OLD MAGICIAN

It's fine madam. I was just passing by but I'm glad I could help. I'm afraid the tree will not give you more apples this year, but next year it will be fine.



THE MOTHER

How can we thank you sir?

She looks around the room.

THE MOTHER

I had some money left somewhere,  
let me find it for you.

OLD MAGICIAN

Oh dear, no, you don't have to. But  
I'll be happy to try one of your  
fine pies if you have some. I  
haven't eaten for a while...

THE MOTHER

I have an apricot pie in the oven!  
Please enter!

OLD MAGICIAN

Apricot? My favorite!

The old magician enters the house to share the warm pie  
with Maria and her mother.

## A WHITE GHOST IN THE MOONLIGHT

By Vincent Galiano

*I wrote this short story as a challenge, in about one hour, in 2017.*

He cautiously arrived in the meadow, hands in pocket, haggard eyes. He felt sweaty. The sky was clear and the moonlight spreads all over, turning everything into a blue-greyish fantasy world from one of those science-fiction books he liked so much. The tall trees, so green and majestic during the day, were now dark and threatening. The heavy silence of the night was only broken by the sound of the leaves fighting against the wind coming from the lake. It was a quiet night for once. But would it last?

He stopped exactly as told and turned off his little pocket light.

Coming here was a challenge. He sneaked out his bedroom, walked in front of his parents bedroom without even breathing, got down the noisy stairs as silently as possible and left the house. And then came the real danger: avoiding the soldiers, especially the ones with the dogs. He got lucky this time, and he hoped he'll keep on getting lucky this night.

What time is it?

His silver watch offered by his father for his thirteenth birthday indicated three minutes to midnight. He was early. As always. He was staying there, motionless, rigid back, eyes lost in the fresh grass, arms along the body. He could hear the water banging against an old wooden boat not far from him. He used to play on that boat as a younger kid... His stomach was strangely painful, I probably ate something bad, it's weird, calm down boy...

A distant bomb exploded far away, probably over the town. He jumped. The wind pushed some clouds and the moon hid, plunging the meadow in the dark. Black thoughts appeared.

What if? What if she is with that older guy, the tall one showing off with all the muscles? What if I get caught, here, alone? Or if somebody sees us and rats on us? What if she was just laughing at me earlier? She was, probably. I'm just a regular kid, come on, we just played and talked a bit this afternoon, we met when, three days ago, yes, that's right, she probably don't even remember my name anymore, I'm there in the dark, alone, waiting, I'm looking like an idiot, an idiot who could get caught and killed anytime, I want to go back to bed it's not safe here something's wrong I feel it I...

A footstep on a branch stopped his thoughts. He stood still, mouth slightly opened. The white moon was there again, lighting the meadow, with a soft and warm touch. A shadow came out from behind a tree. There she was, a bright and surreal vision, a white ghost in the moonlight: her blond hair slightly dancing in the wind, her blue eyes looking at him so intensely and peacefully, her nascent breasts risen by her calm breath.

He couldn't move, he couldn't speak. His mouth was dry, his hands were clammy. She slowly moved towards him. He saw a little smile at the corner of her mouth oh no it's a prank, some guys will come out now she's getting closer she's so beautiful they're gonna laugh at me for years I'm dead!

Hey.

She was there, less than fifty centimeters from him, standing still. Another bomb exploded somewhere in town but she didn't even move.

Hey, he answered with a dry throaty sound that didn't look like his voice at all. He quickly wet his dry lips with the tongue. She said something but he didn't listen.

I'm breathing fast, too fast, she's gonna notice I've never kissed before I'm gonna do something stupid, what should I do with my tongue anyway, what if my nose bangs her face, oh no...

Far away bombs turned the sky into a threatening orange. They were loud but somehow he couldn't hear them at all. She approached a little bit more and on the tip of her toes she rose, her face towards his face, her mouth towards her mouth. She closed the eyes, he felt her breath, he closed the eyes too, maybe too much, opened his mouth.

And there, in the middle of a beautiful night, surrounded by threatening trees and lousy bombs, lulled by the warm summer wind and coated by the moonlight, he had his first kiss.

# Vincent GIRARDOT

(Pseudonyme utilisé: Vincent Galiano)

139 route de Madron  
31380 Saint-Jean-L'Herm  
06.74.37.33.29  
[vincent.galiano@mailbox.org](mailto:vincent.galiano@mailbox.org)

## EXPERIENCE PROFESSIONNELLE

- Rédacteur web pour la société Transeo, *depuis septembre mai 2019.*  
Écriture d'articles de 400-600 mots essentiellement dans le domaine du tourisme.
- Photographe / Vidéaste / freelance et nomade, *depuis septembre 2016 - création d'une micro-entreprise en 2018.*  
Réalisations de vidéos d'entreprises, séances photo portraits pour des entreprises ou des particuliers.
- Technicien vidéo, Technicolor ; d'avril 2012 à janvier 2016.  
Vérification des éléments, restauration MTI; à partir de mai 2014 sur la Digital Factory (équipe de 4-5 personnes; évaluation de fichiers vidéo et audio, remise aux normes et montage, mise en ligne des fichiers sur la plateforme).
- Technicien vidéo, TVS ; de juillet 2011 à décembre 2013  
Vérification des éléments.
- Technicien vidéo, Scanlab ; de mai 2010 à septembre 2011  
Vérification des éléments, restauration MTI.
- Assistant-régisseur sur le pilote «Lisa: l'enfant du cirque» produit par THK Riverside, décembre 2005
- Réceptionniste de nuit pour la société d'intérim Adaptel; de septembre 2005 à novembre 2009  
Gestion des départs et arrivées, résolution de problèmes divers et organisation du petit-déjeuner dans de nombreux hôtels parisiens de deux à quatre étoiles.
- Expérience professionnelle dans l'évènementiel (chef de plateau sur le Festival Jules Verne Aventures, captation de concerts et pièces de théâtre), la finance (employé au CRSF de La Poste à Toulouse), le cinéma (projectionniste bénévole au cinéma associatif « Le Méliès », Castelmaurou, 31).

## **FORMATION & ÉDUCATION**

- Diverses formations développement de jeux vidéo sur Unity, 2020
- Formation développement web (HTML, CSS, Javascript, JQuery, Bootstrap, PHP, MySQL, Wordpress) et formation en ligne SEO, 2017
- Formation Assistant de production cinéma au CEFPPF, Paris, 2014  
Gestion des différents dossiers de financement, organisation d'un tournage (ainsi que pré et post-production).
- Formation scénario, Cinécours, 2006
- Conservatoire Libre du Cinéma Français, Paris, 2005  
Seconde année obtenue (moyenne: 16/20); réalisation de trois courts-métrages, participation à d'autres postes sur de nombreux autres films.
- DEUG Sciences de la Matière option Chimie, Université Paul Sabatier, Toulouse, 2003
- Bac S option Physiques-Chimie, Lycée Raymond Naves, Toulouse, 2000

## **COMPÉTENCES**

- Écriture pour films, séries et jeux vidéo, structure en actes, maîtrise des méthodes de Robert McKee, Joseph Campbell, John Truby.
- Logiciels d'écriture utilisés: Scrivener, Fade In Pro, Pages. Connaissance de Twine et Inkle.
- Informatique: création et gestion de sites Wordpress, maîtrise d'HTML et CSS, bon niveau de C#, Unity 2D et 3D.
- Bonne gestion des responsabilités; créatif, autonome, volontaire; aime travailler en équipe, prendre des initiatives, résoudre des problèmes et faire des recherches; assimile rapidement de nouvelles connaissances.
- Anglais lu, parlé et écrit, excellent niveau, 14 ans d'études. Espagnol, niveau oral pour voyager.

## ACCOMPLISSEMENTS & CENTRES D'INTÉRÊT

- Création de plusieurs séries photographiques ([www.vincentgaliano.com](http://www.vincentgaliano.com)).
- Réalisation de vidéos (clips musicaux, documentaire, vidéos expérimentales).
- Ecriture de scénarios de longs-métrages et courts-métrages.
- Voyages: nombreux mois passés en Europe, en Asie et en Amérique du Nord avec des budgets serrés et tenue d'un blog voyage ([www.nomadephoto.fr](http://www.nomadephoto.fr)).
- Activités telles que plongée sous-marine, escalade, marche, yoga, méditation.

Merci!

Merci d'avoir lu, n'hésitez pas à me contacter pour travailler avec vous!