

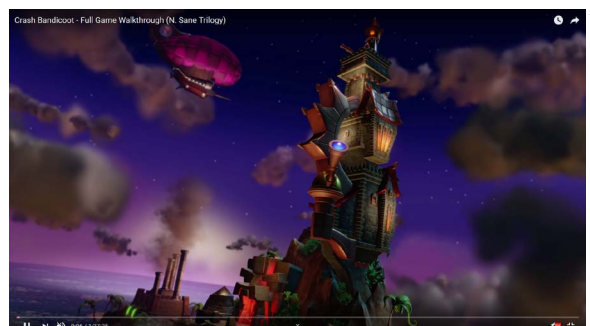
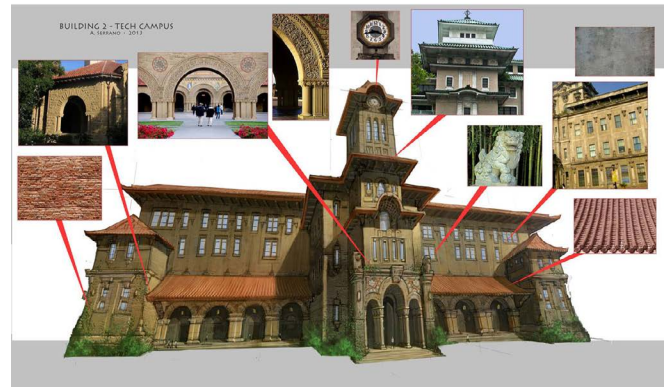
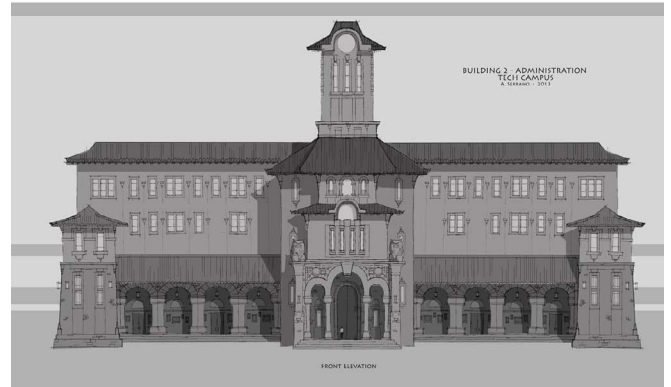
LA MONTÉE DU MAL



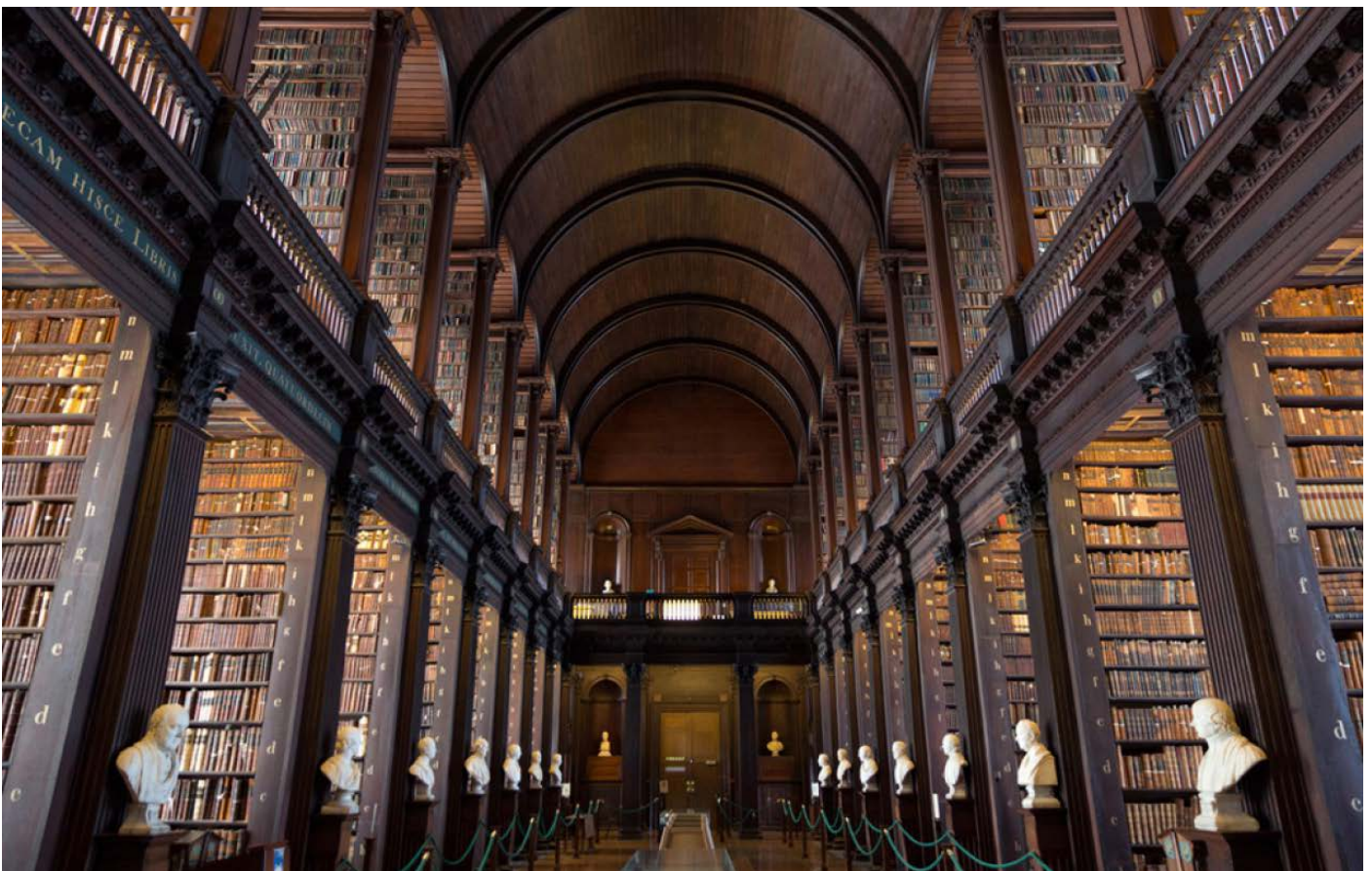
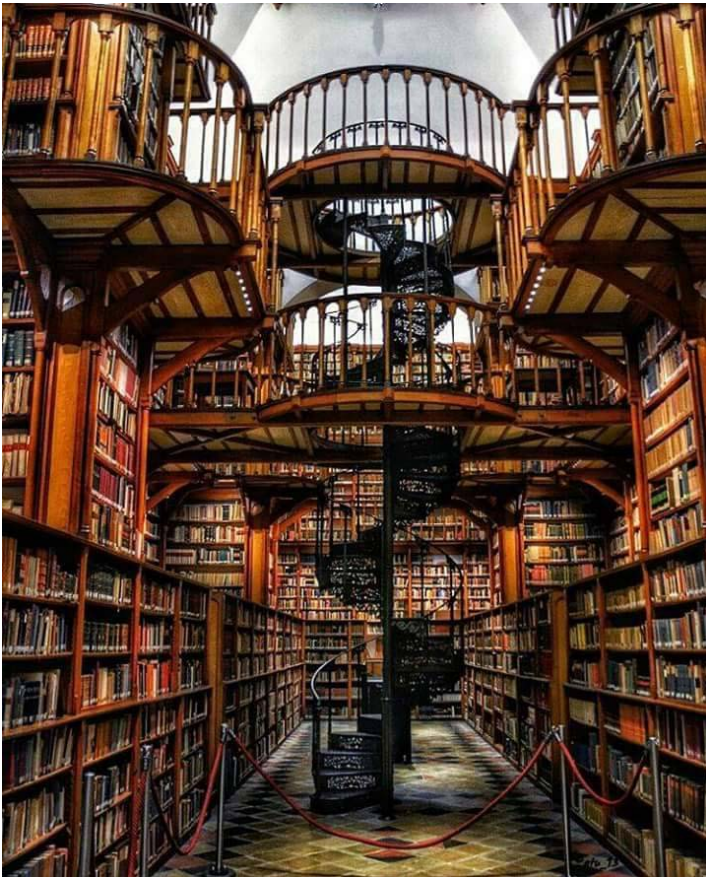
Mélissa Alvarez

Recherches lieux

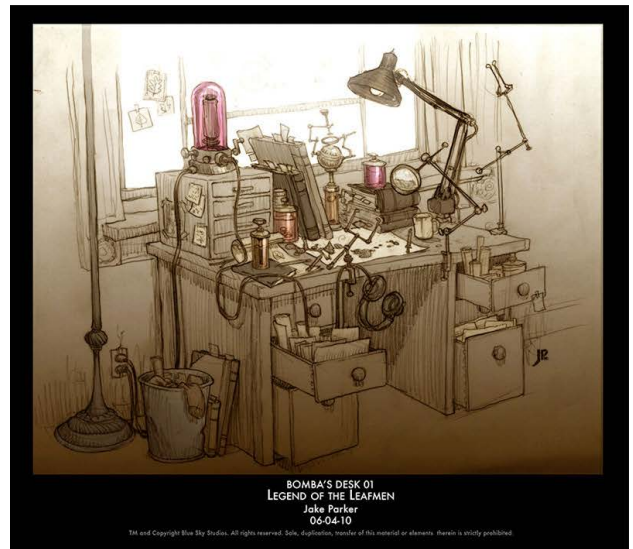
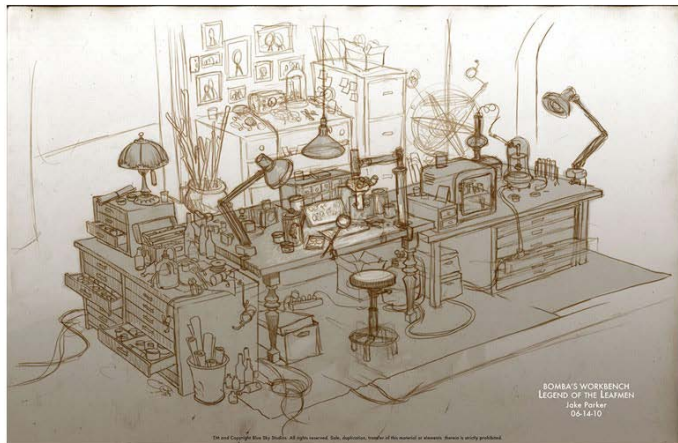
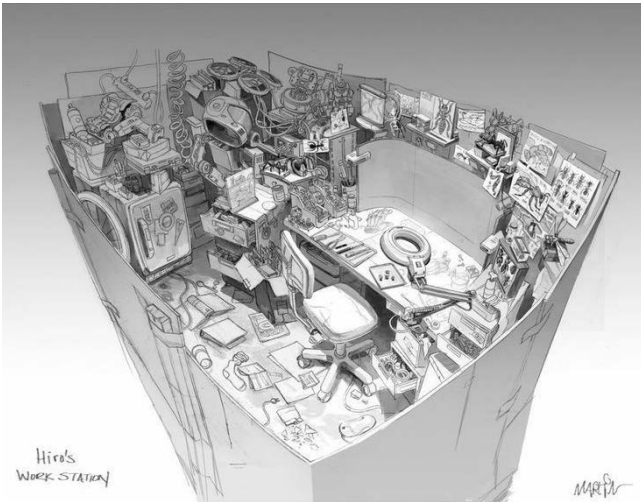
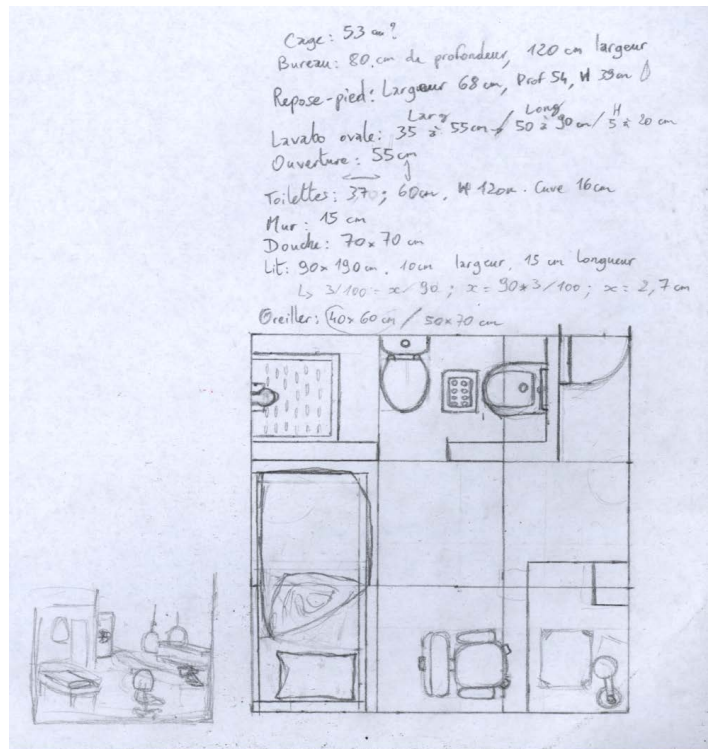
L'école :



La bibliothèque :



La chambre :

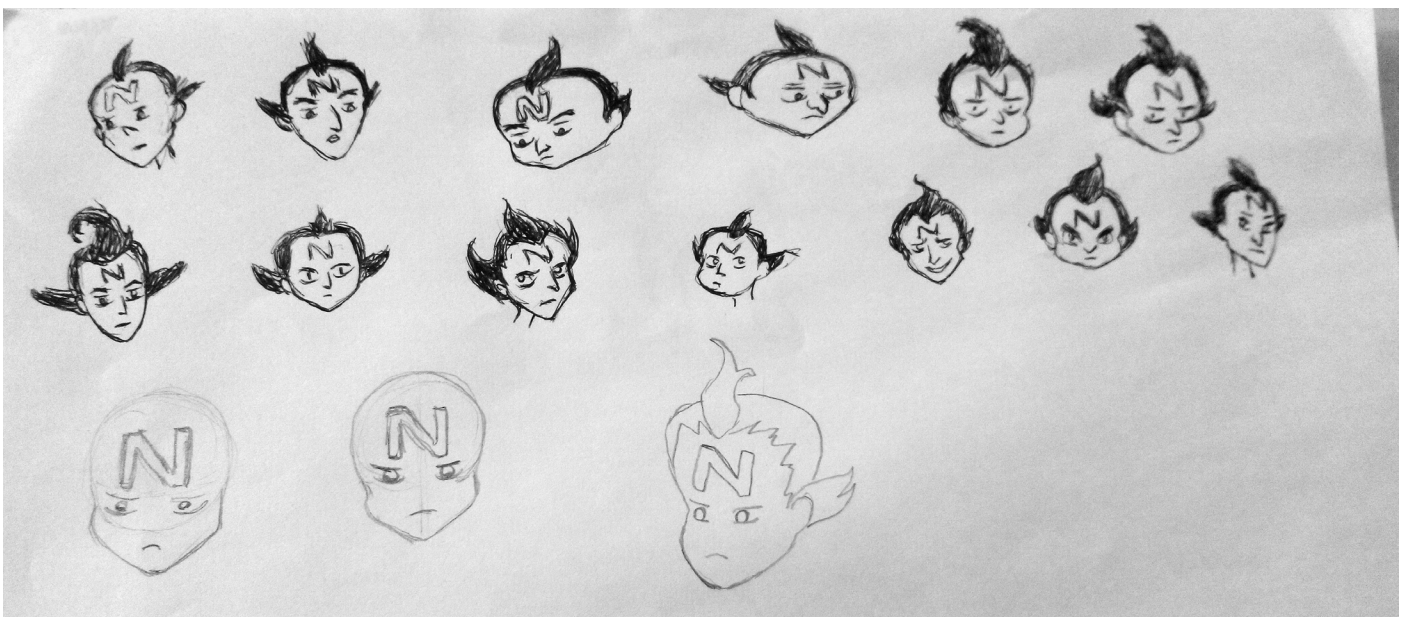
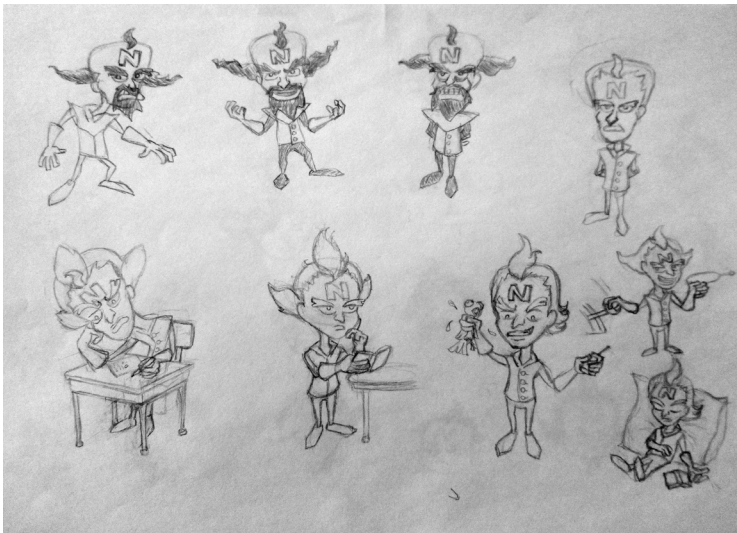


Le bazar :

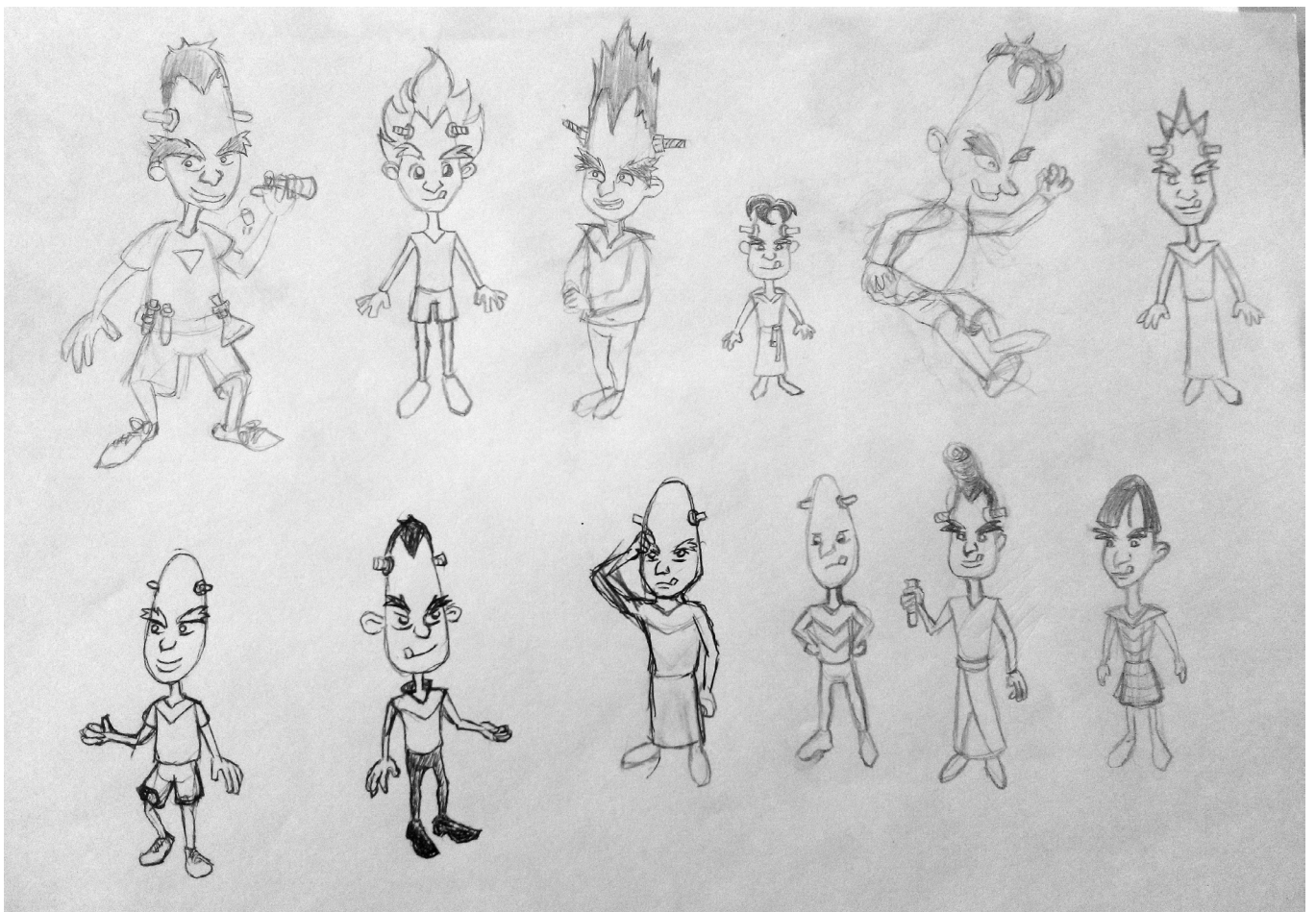
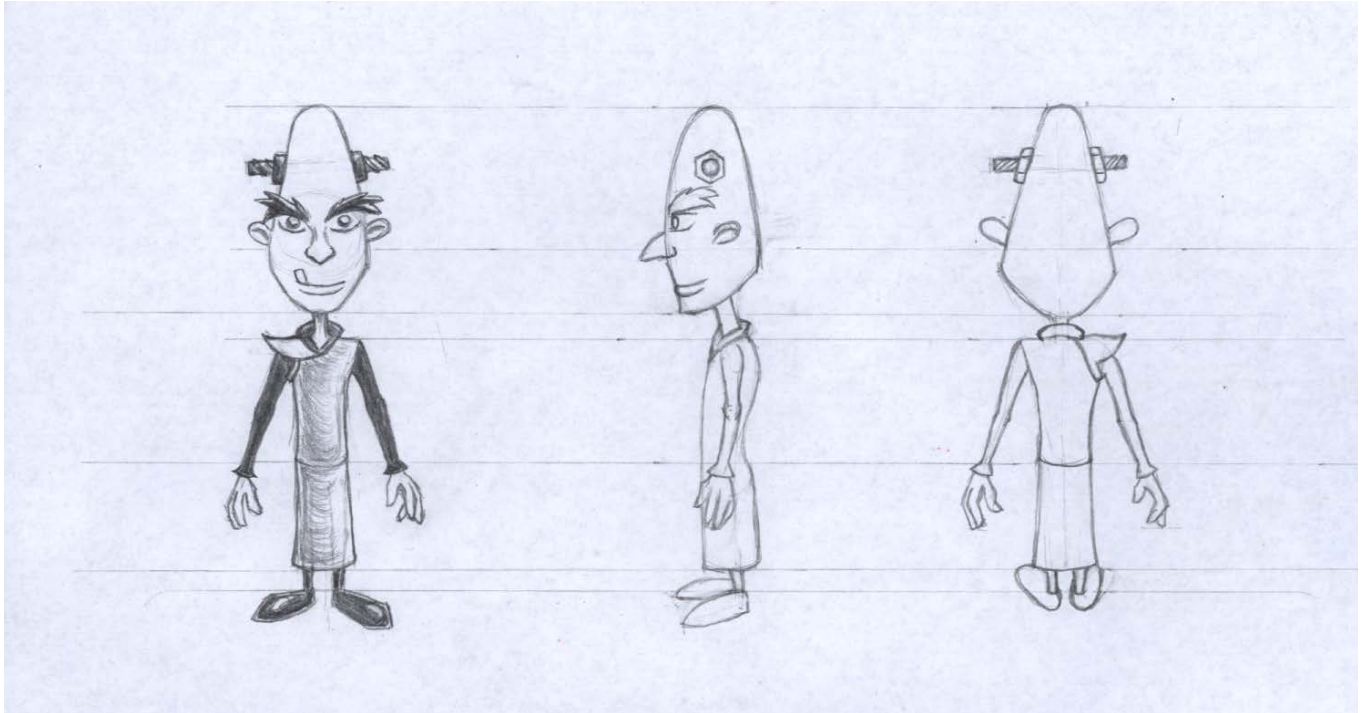


Recherches de personnages

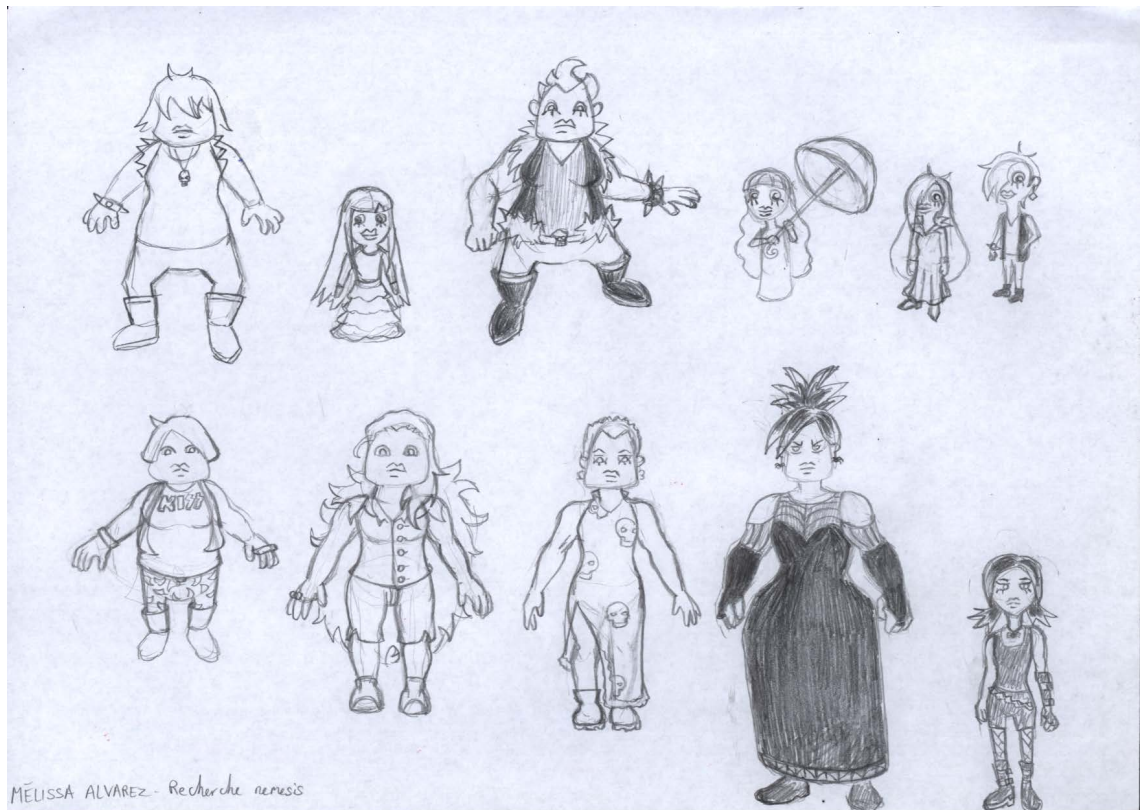
Neo Cortex :



Nitrus Brio :



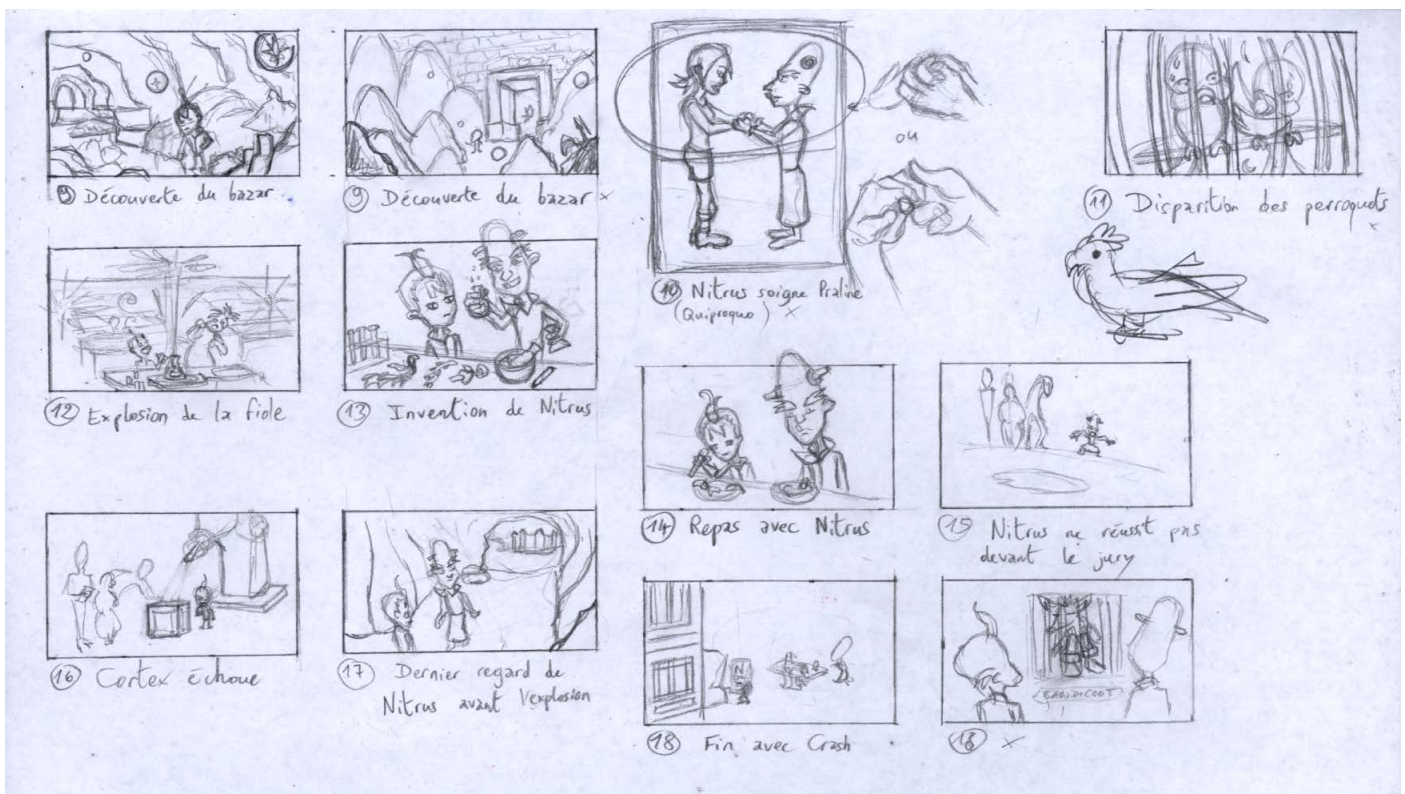
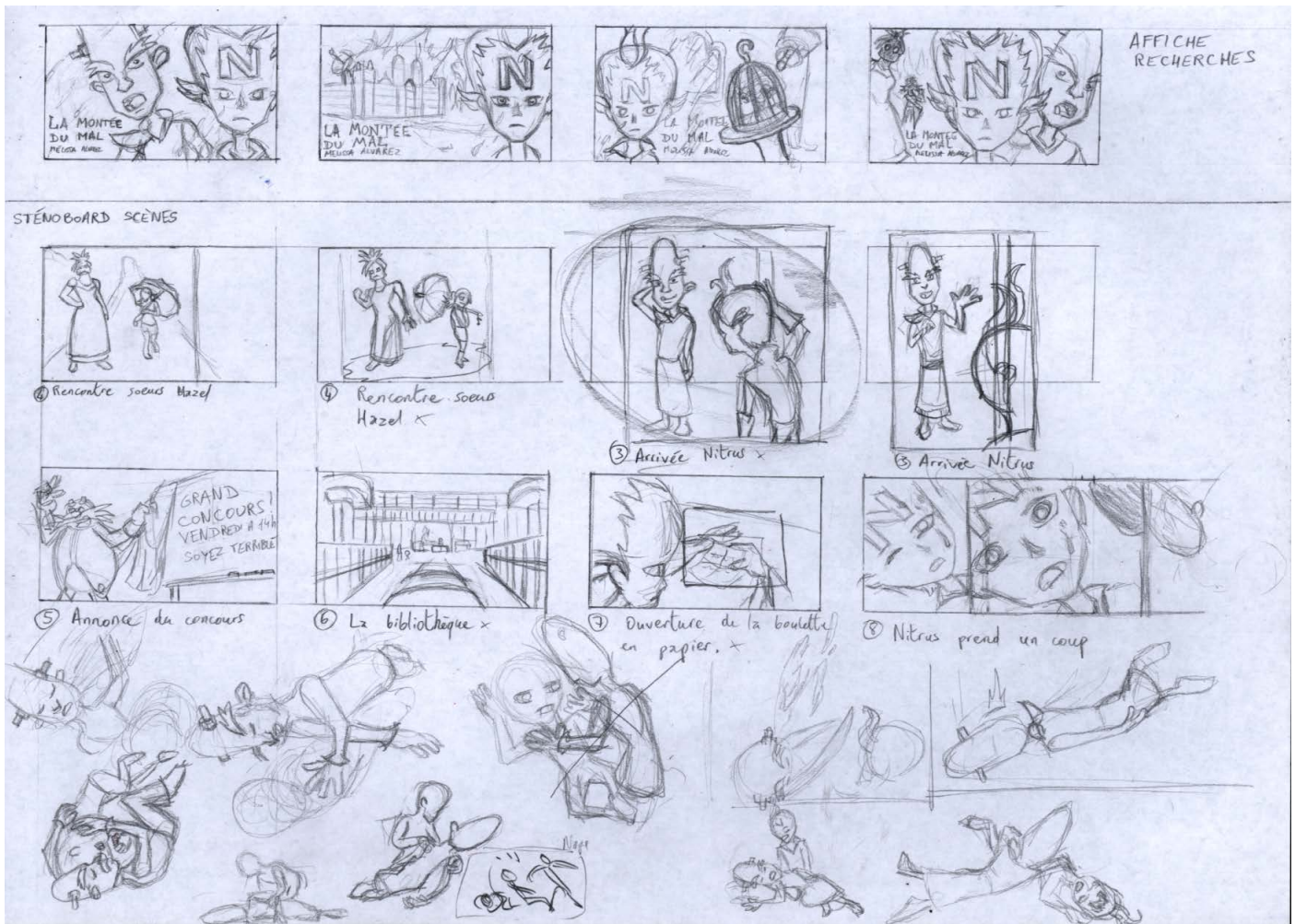
Soeurs Hazel :



Comparating des personnages :



Sténoboard :



Illustrations :







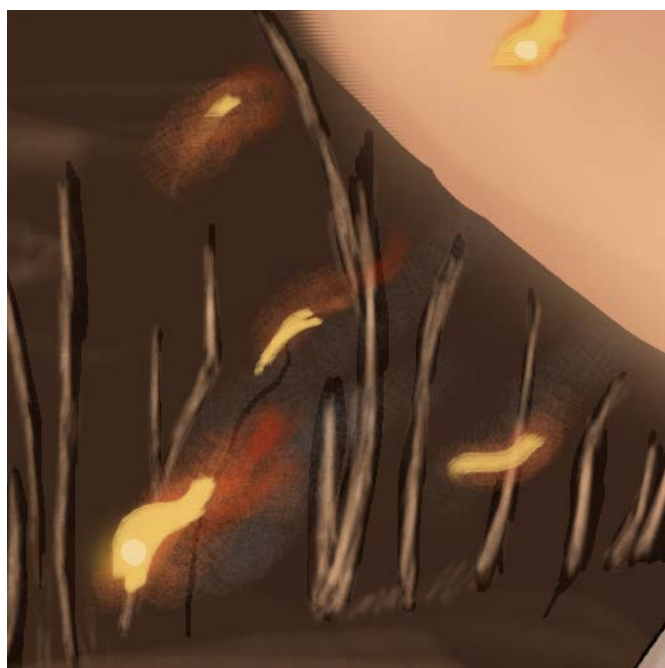


Couvertures

LA MONTÉE DU MAL



Mélissa Alvarez



Scénario :

Pitch

Cortex et son ami Nitrus sont de jeunes surdoués de huit ans, ils entrent dans un lycée dédié à former les futurs génies du mal. L'annonce d'un important concours va générer une rude concurrence au sein de l'école. Leur amitié y survivra-t-elle ?

Synopsis

Cortex et son ami d'enfance Nitrus arrivent sur recommandation dans un lycée qui forme les futurs super-méchants. Durant cette première semaine leurs liens seront mis à dure épreuve. Lors de son premier jour, Cortex rencontre deux sœurs à la popularité bien établis qui deviennent leurs nemeses et se servent d'eux comme bouc-émissaire. Un concours est annoncé pour la fin de la semaine. Le gagnant aura droit au financement de son laboratoire après ses études. Après les cours, Cortex accompagné de Nitrus découvrent un peu plus leur environnement en trouvant la bibliothèque.

Le lendemain les nemeses commencent à harceler Cortex et Nitrus. Cortex peut réagir ou non aux insultes. A la fin de la journée il esquisse des croquis précis d'un futur rayon dimensionnel.

Le lendemain la classe a un cours de sport (clin d'œil avec les trois paternes dans les jeux vidéos.)

Les méchants se déchaînent. Nitrus intercepte une balle que Cortex aurait dû se prendre. Le joueur peut choisir de se venger ou d'en référer à l'autorité de l'école. Dans tous les cas ils se font prendre en embuscade par les nemeses qui les frappent jusqu'à ce qu'ils perdent connaissance.

A son réveil Cortex va chercher Nitrus mais va trouver un bazar/décharge de pièces pour ses futures inventions.

Après un moment d'émerveillement Cortex continue de chercher Nitrus, il aura une surprise en le retrouvant. Suite à cette surprise il s'enfermera dans sa chambre et construira son rayon. Il sacrifiera les animaux qu'il a mis de côté pour arriver à ses fins.

Le lendemain Nitrus veut discuter avec Cortex. Le professeur déclare alors un exercice avec des binômes aléatoires. Cortex et Nitrus se retrouvent chacun avec une nemeses. Après quelques mots et minutes de travail la fiole du groupe de Cortex produit de la fumée et des petites explosions. Cortex est exclu du cours pour avoir semé le chaos. Il peut choisir d'aller à la bibliothèque ou au bazar. Dans sa chambre il teste le prototype d'une bombe capable de détruire l'école.

Le vendredi matin tout les participants installent leurs inventions, après une pause repas ils passent devant les jurys. Les machines de Cortex et Nitrus sont dysfonctionnelles.

Leurs nemeses se moquent de ce forfait et comble de tout l'une d'elle gagne le concours. Fou de rage Cortex fabrique une bombe et propose à Nitrus d'explorer les grottes à l'extérieur de l'école pour trouver des matériaux et leur changer les idées.

Alors que les deux acolytes s'éloignent l'école explose.

Cortex conclut ce qu'il a retiré de cette semaine. Un épilogue nous apprend le point de vue de Nitrus quelques temps plus tard alors qu'ils ont leur propre laboratoire.

Approche du personnage

Cortex et Nitrus sont au début loyaux à la cause des méchants mais plus le sort va s'acharner contre eux plus Cortex deviendra chaotique. Les univers des Crash Bandicoot sont habituellement loufoques et drôles avec des méchants tour à tour clownesque ou vraiment méchant. Chercher les origines de la construction d'un individu m'intéresse. J'ai décidé de passer par le harcèlement à l'école pour expliquer comment son manque d'empathie et ses traits de psychopathies se sont accrus.

Dans un des opus de la série il existe un moment dans les scènes effacées où ils sont dans un monde inversé et rencontrent un gentil Cortex. Le Cortex original le descend dès la première phrase. Bien que cette scène semble drôle dans l'animation je n'ai pas voulu aller par là.

Je veux qu'on découvre un méchant son univers d'une autre manière et peut être donner envie de jouer aux opus originaux avec quelques références. Il y aura quand même dans le dialogue des moments plus légers pour contraster avec la violence de leur quotidien. J'ai choisi ce personnage car il fait parti d'un des premiers antagonistes que j'ai pu avoir dans l'univers du jeu vidéo.

Timeline

L'action se situe avant les Crash Bandicoot, l'épilogue se termine d'ailleurs avec la création de Crash.

Liste de scènes à dessiner (si possible) :

Plan large de l'école

Chambre de Cortex

Arrivé de Nitrus

Rencontre des nemesis

L'annonce du concours

La bibliothèque

Ouverture d'une boulette en papier

Nitrus prend une balle à la place de Cortex

Découverte du bazar

Nitrus soigne la nemesis

Disparition d'un perroquet

Explosion de la fiole

Invention de Nitrus

Repas avec Nitrus

Nitrus ne réussit pas devant le jury

Cortex échoue

Nitrus regarde une dernière fois l'école pendant que Cortex s'enfonce dans une grotte

Cortex et Nitrus face à Crash Bandicoot.

Au final les dessins réalisés sont le plan large de l'école, l'arrivée de Nitrus, la rencontre des némésis, la boulette en papier, la découverte du bazar, Nitrus soigne Praline, les perroquets, Cortex et Nitrus face à Crash Bandicoot.

Fiches de caractérisation des personnages (selon le background des jeux)

Docteur Neo Cortex

Caractérisation physique :

Corps (posture) : Petit avec une grosse tête. Il est assez droit et fier. Ses mains appuient certains de ses propos mais il bouge peu préférant des expressions faciales exagérées.

Traits du visage : Peau jaune, cheveux et barbe noire, mâchoire carrée. Il a un N majuscule tatoué sur le front. Il a constamment des cernes.

Habitudes vestimentaires : Il porte une blouse de scientifique courte ainsi que des gants en caoutchouc jaune (ou rouge sombre voir noir selon les opus). Ainsi qu'un pantalon et des chaussures noires. Parfois le haut de sa blouse est orné d'un plastron ou d'une colerette.

Cicatrices : Son tatouage sur le front.

Age : Indéterminé entre 25 ou 40 ans selon les opus. Ici il s'agira de le faire plus jeune.

Caractérisation sociologique :

Nom : Neo Periwinkle Cortex Surnoms : Docteur Neo Cortex, Neo Cortex, N. Cortex, Docteur Cortex or simplement Cortex.

Classe sociale : Fils cadet d'une famille de clowns, il l'a quitté suite à un «accident» pour le milieu scientifique.

Langage, vocabulaire : Il a un langage courant, il devient familier lorsqu'il veut quelque chose (une faveur ou vous détruire). Il est très condescendant.

Famille : Morte. Il a quelques collègues Nitrus Brio et N.Gin voir Nefarious Tropy. Uka Uka le terrorisera longtemps. Plus tard il aura une «nièce» Nina Cortex. Ainsi que de nombreux sbires qu'il a créés.

Profession : Scientifique du mal

Caractérisation comportementale/psychologique :

Rapport aux autres : Se sert des autres, il n'y a que Uka Uka qu'il sert sous la peur.

Manies/Tag : Il a un rire particulier «Mwuhahahahahaha !!». Ainsi qu'un pistolet avec plusieurs options.

Défauts psychologiques et moraux : Il a des traits de psychopathie. Impulsif, égoïste. Il peut être timide ou confiant et parler fort. Il est imprudent et inconscient. C'est un manipulateur hors pair pour obtenir ce qu'il veut. Il est nerveux voir à vif en cas de danger. Obstiné, il ne tire jamais de leçons de ses erreurs. Il peut être momentanément poltron avant de se ressaisir.

Rêve secret/ idée fixe : Dominer le monde, amasser des cristaux pour ses armes. Secret/

Fantôme/Blessures : Des gens du cirque lui ont tatoués le N sur le front. Il a tué tout le cirque et les élèves de son lycée dans de mystérieuses explosions. Il était haï à l'école même s'il dira toujours le contraire, il veut prouver qu'il peut dominer le monde face à ceux qui l'ont ridiculisés. Il a envoyé ses perroquets dans une autre dimension. Il a eu une liaison amoureuse.

Scénario : Faire jouer au joueur la période du lycée voir le préquel de la création de Crash.

Nitrus Brio

Caractérisation physique :

Corps (posture) : Taille moyenne, son corps comme son crâne sont très longiligne.

Traits du visage : Visage en ovale vertical, chauve, sourcils bruns broussilleux, nez écrasé, petite mâchoire inférieure, une dent dépasse de sa bouche en bas à droite.

Habitudes vestimentaires : Il est habillé d'une robe verte sans manches centrée, ses manches sont d'une nuance de vert ou de bleu. Ses chaussures sont brunes ou bleues. Dans certains opus il remplace cet habit coloré pour de simples blouses scientifiques blanches ou grises.

Cicatrices : Aucune par contre il a des boulons en forme d'électrodes de chaque côté du crâne.

Age : Le même âge que Cortex.

Caractérisation sociologique :

Nom : Dr Nitrus Brio

Classe sociale : Inconnue

Langage, vocabulaire : Familier

Famille : Inconnue

Profession : Scientifique et assistant du mal

Caractérisation comportementale/psychologique :

Rapport aux autres : Loyal envers Cortex, il a peu confiance en lui, il préfère travailler sous les ordres d'un plus puissant que lui si possible. Il est le bras droit de Cortex.

Manies/Tag : Il aime mélanger des potions, il se défend parfois avec un pistolet laser bleu en forme d'oiseau. Défauts psychologiques et moraux : Timide et gentil.

Sentiment d'infériorité, menteur par omission. Maladroit mais prudent. Lors du premier opus il bégayait et riait bêtement. (Trop de coups dans la tête ou trop de potions peut être ?). Addictif à ses mutagènes.

Rêve secret/ idée fixe : Réussir ses inventions, dépasser Cortex.

Secret/Fantôme/Blessures : N'a jamais été respecté ou pris au sérieux. Les autres s'approprient ses inventions un jour il ne supportera plus ça et revendiquera chacune de ses inventions et même des inventions qu'il n'a pas fait.

Références probable du personnage : Monstre de Frankenstein, Jekyll et Mr Hyde.

Charlotte Hazel

Caractérisation physique :

Corps (posture) : Grande, musclée, les pieds vers l'extérieur, elle a les cheveux noirs en queue de cheval haute.

Traits du visage : Peau violette, yeux rouges, mâchoire carrée, lèvres épaisses, boucles d'oreilles araignées.

Habitudes vestimentaires : Elle est vêtue d'une longue robe débardeur et de mitaines noires.

Cicatrices : Cicatrice dans le dos comme une brûlure, elle en a d'autres sur ses avant bras qu'elle cache.

Age : 17 ans.

Caractérisation sociologique :

Nom : Charlotte Hazel

Surnoms : La Main Noire, L'Empoisonneuse.

Classe sociale : Milieu aisé

Langage, vocabulaire : Langage familier, courant.

Famille : Sa soeur Praline et son père Honoré Hazel le directeur de l'école.

Profession : Etudiante, future boss.

Caractérisation comportementale/psychologique :

Rapport aux autres : Dure, brusque, elle préfère être crainte que aimé. Elle est protectrice et attentionnée qu'avec sa soeur.

Manies/Tag : «Pousse-toi.» «Dégage.» «Tais-toi et bats-toi !». Elle fait des gâteaux énormes pour sa soeur. Elle se défend très bien au corps à corps mais elle peut aussi lancer des pâtisseries empoisonnées.

Défauts psychologiques et moraux : Sa soeur est son point faible, elle est capable de rentrer dans une fureur destructrice si on lui fait du mal. Elle est sur-protectrice envers elle et réagit par conséquent de manière disproportionnée.

Rêve secret/ idée fixe : Qu'elle et sa soeur remplacent leur père.

Secret/Fantôme/Blessures : En cas d'erreurs dans son apprentissage elle était sévèrement puni. Charlotte a toujours préféré se sacrifier à la place de sa soeur Praline qui ne tiendrait pas face aux violences occasionnelles de leur père. Elle avait une autre soeur Sugar qui est morte ainsi devant ses yeux.

Praline Hazel

Caractérisation physique :

Corps (posture) : Petite, fine, elle a deux couettes noires, le bout de ses cheveux sont rouges.

Traits du visage : Peau violet claire, elle a des cils très prononcés, des lèvres fines, un menton triangulaire.

Habitudes vestimentaires : Elle porte un collier araignée, un débardeur, un short noir. Un gantelet-mitaine, des collants en maille, des bottes hautes avec des sangles. Elle a un parapluie avec lequel elle se bat, il est fait d'un revêtement qui amplifie le son de sa voix et renvoie les projectiles.

Cicatrices : Sur son avant-bras gauche qu'elle cache par un long gantelet/mitaine en cuir.

Age : 15 ans.

Caractérisation sociologique :

Nom : Praline Hazel

Surnoms : Mélopée mortelle, La Sirène.

Classe sociale : Milieu aisé.

Langage, vocabulaire : Langage courant ou soutenu.

Famille : Sa soeur Charlotte et son père Honoré Hazel le directeur de l'école.

Profession : Etudiante, ingénieure habile.

Caractérisation comportementale/psychologique :

Rapport aux autres : Hypocrite, hautaine. Elle adore utiliser sa voix pour séduire ses victimes. Sa voix est mélodieuse, elle peut si elle parle ou chante assez longtemps rendre confus sa victime ou utiliser une technique d'hypnose.

Manies/Tag : «J'espère que nous serons bons amis». Elle touche souvent le bout de ses cheveux quand elle réfléchit.

Défauts psychologiques et moraux : Si son collier en forme d'araignée est cassé sa voix ne fait plus effets. Si c'est son parapluie son champ d'action sera moins large et elle ne pourra qu'esquiver les attaques. Si sa soeur recoit une blessure grave elle peut émettre un hurlement assourdissant paralysant tout le monde avant de devenir aphone.

Rêve secret/ idée fixe : Devenir directrice de l'école et avec sa soeur élever une armée de sbires obéissants.

Secret/Fantôme/Blessures : Elle a toujours vu sa soeur Charlotte tout sacrifier pour elle. Un jour ou elle a failli la perdre elle a décidé de s'interposer, elle en garde une profonde cicatrice sur son avant-bras gauche. Parfois elle entend une autre voix féminine dans sa tête, elle n'ose le dire à personne pas même à Charlotte, il s'agit de l'âme de Sugar qui veille sur elle.

Pour le graph yed détaillant tout les choix, voir le second pdf qui sera joint à celui-ci.

