

PIRATE BAY

TOME 1 : LA QUÊTE DES ÉTOILES

Mots clefs

Chasse aux trésors / Géocaching – Equipe d’aventuriers
Space Opéra – Pirates – Enigmes

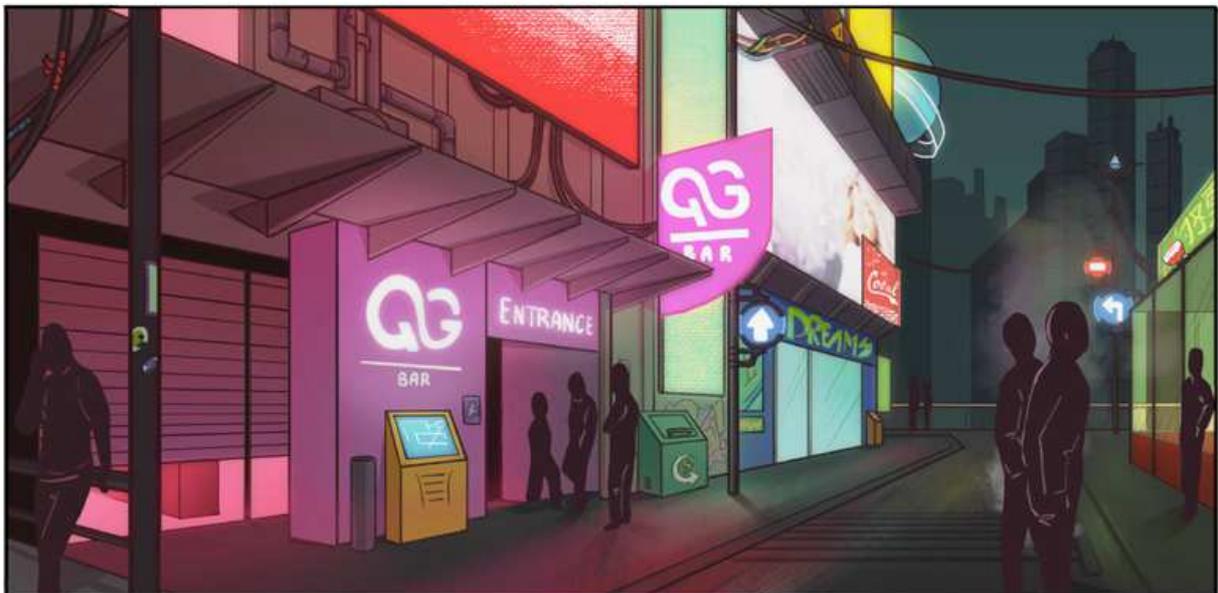
Histoire complète – 64 planches – Série possible –Aventure – Humour – Science-fiction

Influences

Le club des 5 d’Enid Blyton, L’île au trésor de Robert Louis Stevenson,
Les mystérieuses cités d’or, Albator, La planète au trésor, Indiana Jones

Pitch

Un groupe d’amis rencontrés sur les bancs de l’école se retrouvent bien des années plus tard pour se lancer dans la recherche intergalactique d’un trésor caché par l’ancêtre de l’un d’entre-eux. Cette première quête va leur donner le goût de l’aventure et leur faire croiser la route d’un personnage peu recommandable, qui deviendra leur Némésis.



Synopsis

Sur la planète forestière ENOLA, Nathanaël, Ethan, Malika et Thadeus, jouent dans le grenier de la demeure des parents de ce dernier. Ils trouvent alors le message holographique d'un ancêtre de l'enfant qui leur donne des indications pour découvrir un lieu où sont cachés des objets précieux et mystérieux. Très excités sur le moment, les 4 amis imaginent une équipée épique. Mais très vite la mort du père de Nathanaël, dans le pillage et la destruction de son vaisseau spatial par un pirate sanguinaire, les rappelle aux dures réalités.

De nombreuses années plus tard, lors d'une soirée sur ASTRADIA, les 4 amis se rappellent, avec délectation, leurs rêves d'enfant et décident d'assouvir cette quête restée inachevée. Au départ, ils voulaient juste s'amuser un peu mais très vite, ils se retrouvent face à des aventures extraordinaires qui vont à la fois les attirer tout autant que les dépasser. Entre énigmes à résoudre et péripéties en tout genre, leurs investigations vont les amener à explorer des planètes et des cultures très différentes.

Au cours de leurs voyages, ils vont faire de belles rencontres mais également entrer en contact avec des personnages peu recommandable. C'est le cas, par exemple, du capitaine Bennett, qui va, dans un premier temps, les aider dans leurs recherches avant de leur montrer son vrai visage : séducteur et amical en apparence, celui-ci est en fait un pirate de l'espace sournois et avide de richesses qui deviendra leur pire ennemi lors du dénouement.

Croyant avoir échappé aux griffes de ce terrible capitaine, ils utiliseront un objet laissé par l'aïeul de Thadeus (une clef de cristal) pour accéder aux trésors tant convoités. Néanmoins, ils auront la surprise de le voir réapparaître et essayer en vain de mettre la main sur les objets de valeur.

C'est cette première expérience qui incitera les 4 amis à débiter une carrière de « chasseurs de trésor » et qui les opposera régulièrement au capitaine Bennett dans les possibles épisodes suivants.



Les personnages principaux

Nathanaël ROAHTD :

Il s'agit d'un homme à la musculature athlétique. Il est d'un naturel fonceur et courageux, rien ne peut l'arrêter lorsqu'il s'est fixé un but à atteindre. Sa confiance en lui est insolente. Très sociable, il connaît le sens du mot amitié. Il est sentimental et rêveur à ses heures perdues.



Curieux et intelligent, il aime innover en sortant des sentiers battus. Il a une sainte horreur de la monotonie.

Au début de l'histoire, il est technicien dans un astroport, un job qui commence à l'ennuyer profondément et qu'il quittera sans hésiter lorsque Malika proposera de réaliser leur rêve d'enfant : trouver le trésor du vieux Ned.

Il a toujours voulu vivre des aventures et sillonner les galaxies, comme son père avant lui. Celui-ci était capitaine d'un vaisseau spatial pour le compte de la guilde des diamantaires. Il est mort alors que Nathanaël n'avait que 9 ans : son vaisseau a été sabordé par un pirate qui l'a pillé et détruit avant de prendre la fuite. Il garde toujours dans ses affaires, le dernier holo-message qu'il a reçu de son père, peu de temps avant sa disparition.

C'est le plus âgé de la bande, il a quelques mois de plus que ses camarades. Il prend rapidement la place de moteur et de leader dans l'aventure.





Thadeus BROWNS :

C'est dans le grenier de ses parents, que les 4 amis ont découvert la capsule holographique donnant des indications pour trouver l'endroit où se trouvent des objets précieux et mystérieux.

C'est une forte tête qui n'aime pas se soumettre et il a souvent des réactions impulsives. C'est néanmoins, un homme profondément bon qui ne voit pas forcément le mal qui l'entoure. Fidèle, avec une grande honnêteté et un sens moral aigu, c'est un ami sur lequel on peut compter et qui pourrait même aller jusqu'au sacrifice. Il a des difficultés à rester en place, ce qui l'a amené à beaucoup voyager depuis qu'il a pris son indépendance. Il a le sens des affaires, qu'il a mis à profit pour financer ses excursions.

Au moment de leurs retrouvailles sur ASTRADIA, il vient tout juste de rentrer d'ALTAÏS, où il négociait des gisements de TERRINIUM pour le compte d'une multinationale. Ses voyages lui ont permis d'assouvir sa curiosité en lui donnant la possibilité de découvrir de nombreuses civilisations. Il porte un intérêt particulier aux personnes ainsi qu'aux différentes cultures qu'il rencontre.

Son machisme l'amène parfois à faire preuve d'un manque évident de psychologie à l'égard des femmes.



Ethan HERCKOOL :

Dynamique, sociable et enthousiaste, il a tous les atouts pour être un bon communicant. Il s'adapte facilement à toutes les situations et n'a aucun mal à s'intégrer. Attentionné, il possède un grand sens de l'écoute et n'hésite pas à conseiller son entourage.

Sa générosité et sa gentillesse le poussent toujours à faire tout son possible pour aider ses proches. Lorsqu'il est face à un obstacle, son intelligence lui permet de le contourner judicieusement.

Parfois impulsif, il se met en colère lorsqu'il se sent incompris.

Néanmoins, il sait prendre du recul pour mesurer les conséquences de ses actes et se ressaisit rapidement.

Soucieux du lendemain, c'est une personne réfléchie, rigoureuse et travailleuse. Il cumule un job étudiant avec ses études en identité graphique et visuelle, pour financer sa formation.

Un peu trop sérieux parfois, il suit ses amis au début, à contrecœur, parce qu'il ne veut pas avoir le regret d'être passé à côté de quelque chose. Mais au final, il apprécie vraiment cette aventure qui lui permet entre-autre de passer du temps avec Malika, pour laquelle il a une certaine attirance depuis leur plus jeune âge.

Lorsqu'il est amoureux, il est romantique, attentionné mais a tendance à être possessif. Son visage d'ange en fait le « beau gosse » du groupe.





Malika LATVANTY :

Elle est née sur la planète ENOLA mais ses parents sont tous deux originaires de SUNKYU, une petite planète du système d'AGUEFA où tous les habitants ont la peau verte, caractéristique dont elle a hérité.

Femme forte et autoritaire, elle aurait la carrure pour diriger le groupe si la place n'était pas déjà prise par Nathanaël. Elle n'en demeure pas moins séduisante et raffinée. Elle déborde d'énergie et sait communiquer sa joie de vivre.

Ambitieuse, elle se destine à être pilote de vaisseau spatial mais fait une pause dans sa formation car elle la trouve trop théorique. Elle ne peut donc pas servir de pilote sur cette expédition, ce qui va obliger les amis à louer les services de Bennett, puis par la suite, du capitaine de l'HYPERION V4.

Malgré sa nature audacieuse, elle garde la tête sur les épaules et dissimule ses émotions au point de paraître distante, voire insensible. Sous son apparence froide et prétentieuse se cache en fait une femme sincère. Franche, elle n'hésite pas à dire ce qu'elle pense au risque de blesser les autres. Honnête et dévouée, elle respecte ses engagements.

Secrètement amoureuse d'Ethan, elle est prête à tout pour lui, mais ne lui montre pas. Son plus grand défaut est d'être impatiente, ce qui fait qu'elle a du mal à finir ce qu'elle entreprend. C'est la plus jeune de la bande mais peut-être aussi la plus téméraire.





Raphaël BENNETT (Capitaine) :

La quarantaine, les cheveux « poivre et sel », il porte des vêtements inspirés des pirates du 17^{ème} Siècle. Il est le capitaine du vaisseau spatial l'ASTRAGRAAL.

Au début de l'aventure, on pense qu'il s'agit d'un honnête pilote de vaisseau de transport. En fait, c'est une couverture qui masque divers trafics et activités un peu louches.

Les forces militaires intergalactiques le surveillent de loin car il serait responsable de la disparition de plusieurs voyageurs, qu'il aurait préalablement dépouillé de leurs valeurs avant de les éliminer.

Affable et séduisant, il attire les sympathies. On lui donnerait le bon dieu sans confession. Cela n'en demeure pas moins qu'il s'agit d'une façade qui cache en réalité une personnalité avide, manipulatrice et très dangereuse qui ne sert qu'un seul intérêt, le sien. Pour arriver à ses fins, il demandera à l'un de ses hommes, à l'allure patibulaire, d'aborder les 4 amis pour pouvoir se poser en sauveur. Ceci afin de leur donner confiance pour mieux les attirer dans ses filets.

Pendant l'aventure, il essaiera en vain de « séduire » les amis, pour qu'ils se confient à lui. Même si Malika et les autres ont confiance en lui pour les conduire à bon port, ils resteront discrets sur l'objet de leur quête.

A la fin de l'aventure, les 4 amis vont le blesser grièvement à la main. Le fait qu'il perde à la fois le trésor et l'usage de sa main droite, feront qu'il voudra se venger et deviendra leur ennemi juré.



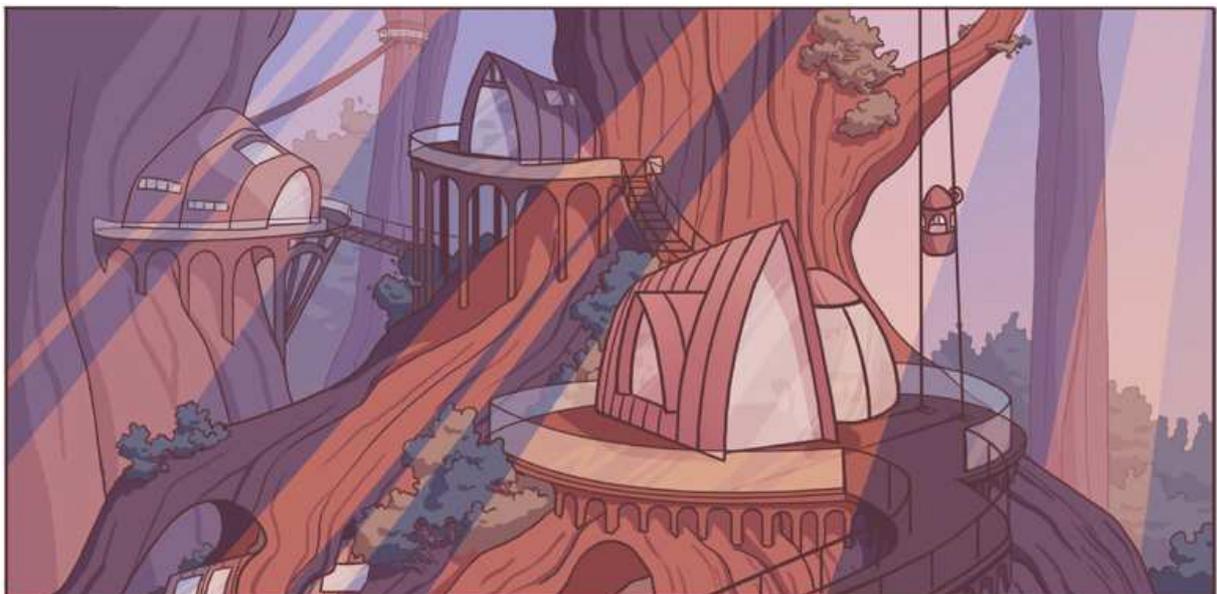
Intérêt et potentiel du sujet

Qui n'a jamais rêvé de se lancer dans une chasse aux trésors ? Promesse d'aventures passionnantes et de mystérieuses récompenses, née de l'imaginaire hérité de notre enfance, qui nous poursuit toute notre vie. C'est pour cela que ce sujet parle aussi bien aux enfants, qu'aux ados ou aux adultes. Il y a toujours eu un certain engouement pour les chasses aux trésors que ce soit dans la littérature ou à la télévision mais aussi depuis quelques années avec des activités de geocaching qui se pratiquent seul ou en famille, à travers le monde. La France ne fait pas exception à la règle.

Lorsque l'on parle de découvreurs de « trésors oubliés » on pense tout de suite à Indiana Jones ou Lara Croft, qui sont plutôt les héros principaux des quêtes qu'ils accomplissent. Ce n'est pas le cas ici, puisqu'il s'agit d'une équipe de 4 amis, une somme d'individualités qui rassemblent des compétences et connaissances aussi variées que complémentaires afin d'aboutir à la découverte d'objets extraordinaires dans un univers dépayant, inventé pour l'occasion.

Les voyages galactiques présentés ici vont permettre de faire rêver le lecteur afin qu'il s'évade de son quotidien, par la pensée. C'est avant tout un divertissement même si l'on transmet des notions importantes comme la diversité culturelle, la tolérance, la solidarité ou encore l'écologie.

Le premier tome est construit sous la forme d'un récit complet. Le lecteur ne sera donc pas frustré car il n'aura pas à attendre avant de connaître la suite et la fin de l'aventure de nos 4 amis. La fin ouverte de l'album permet de laisser imaginer une suite aux aventures de nos héros. En effet, c'est ce premier album qui permettra d'évaluer s'il convient d'en faire une série, en fonction des résultats obtenus.



Séquenceur du 1^{er} Tome

Séquence 1 : Découverte du message de la capsule holographique.

Séquence 2 : Attaque et destruction du vaisseau spatial du père de Nathanaël.

Séquence 3 : Annonce de la mort du père de Nathanaël.

Séquence 4 : Retrouvailles des 4 amis et explication de la quête à mener.

Séquence 5 : Rapport fait à un mystérieux personnage.

Séquence 6 : Préparatifs du voyage à entreprendre.

Séquence 7 : Première étape, ELEANYS.

Séquence 8 : Retour au vaisseau pour nos héros et trajet pour la prochaine étape.

Séquence 9 : Atterrissage d'un mystérieux équipage sur ELEANYS et investigation sur les raisons de l'escale du vaisseau de Bennett.

Séquence 10 : Deuxième étape du voyage, HAVIAA.

Séquence 11 : Ouverture du coffre et découverte d'un nouveau message.

Séquence 12 : Attaque d'un vaisseau par des pirates.

Séquence 13 : Le mystérieux vaisseau les observe de loin, sans intervenir.

Séquence 14 : Secours aux rescapés du vaisseau attaqué et détours par REDWICK.

Séquence 15 : Trajet et arrivée sur BABLELIUM.

Séquence 16 : Filature par les hommes du mystérieux vaisseau.

Séquence 17 : Les 4 amis se répartissent les tâches.

Séquence 18 : Découverte de la clef de Cristal et départ de BABLELIUM.

Séquence 19 : Voyage pour SUNKYU.

Séquence 20 : Retour sur ses origines pour Malika.

Séquence 21 : Recherche dans les mines de soufre.

Séquence 22 : Bennett et les 4 amis s'affrontent pour récupérer le trésor.

Séquence 23 : Bennett est grièvement blessé mais réussi à s'échapper.

Séquence 24 : Les amis se retrouvent et se projettent déjà dans leurs prochaines aventures.

Description et story-board/encrage de la planche 1 **DECOUVERTE DU MESSAGE DE LA CAPSULE HOLOGRAPHIQUE** **(SEQUENCE 1)**

1^{ère} case : Case d'exposition. Plan large, vue de face du toit d'une maison avec la partie haute de la façade. On remarque de la végétation tout autour. Il s'agit d'une maison dans les arbres.

RECITATIF : ***Planète ENOLA***

2^{ème} case : Travelling avant. Vue d'un escalier dans la maison, qui amène à un grenier, un peu poussiéreux.

RECITATIF : ***Dans la maison des Browns***

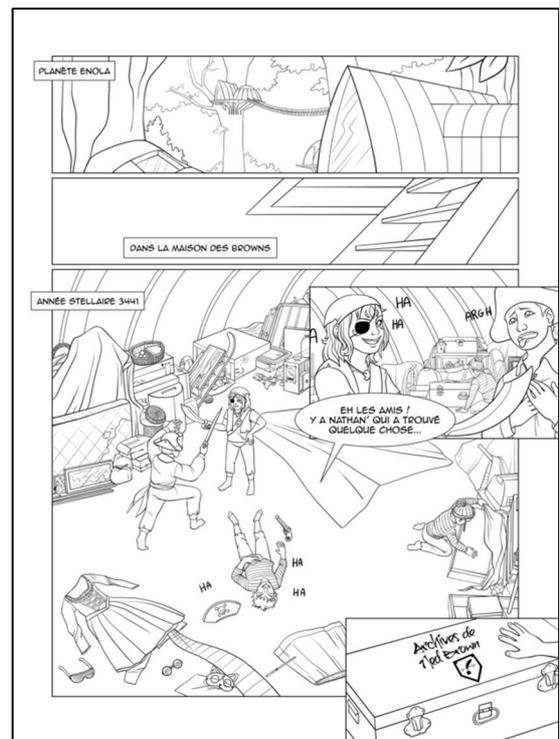
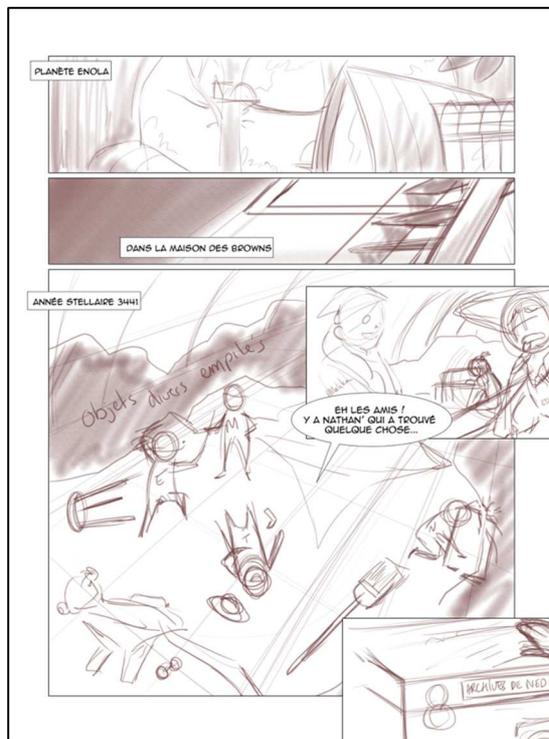
3^{ème} case : Vue en contre-plongée du large grenier où jouent 4 enfants (3 garçons et 1 fille), âgés de 8 à 9 ans. On peut voir des malles, des vieux vêtements entreposés, des livres anciens...

RECITATIF : ***Année stellaire 3441***

4^{ème} case : Plan rapproché des enfants. On voit au premier plan, 2 enfants déguisés (1 garçon et 1 fille) en train de jouer. Au fond de la pièce on distingue Nathanaël en train de toucher un coffre.

VOIX de Thadeus (hors-champs) : « **Eh les amis ! Y a Nathan qui a trouvé quelque chose...** »

5^{ème} case : Gros plan sur la main de Nathanaël qui dépoussière un vieux coffre. On y voit écrit sur le devant « **ARCHIVES DE NED B** » et dessiné sur le dessus le blason des Browns.



Couleur planche 1

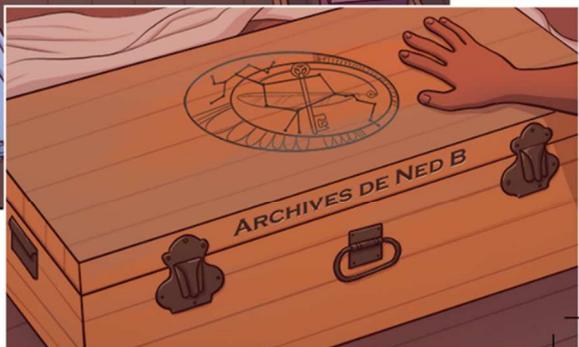
PLANÈTE ENOLA



DANS LA MAISON DES BROWNS



ANNÉE STELLAIRE 3441



Description et story-board/encrage de la planche 2

DECOUVERTE DU MESSAGE DE LA CAPSULE HOLOGRAPHIQUE (SEQUENCE 1)

1^{ère} case : Plan large, on voit Nathanaël à genoux devant le coffre. On devine que les 3 autres, attirés par ce qu'il fait, s'approchent. Nathanaël les appelle : « **Venez-voir ce que j'ai trouvé... Une capsule holographique...** »

2^{ème} case : Gros plan sur la capsule holographique dans la main de Nathanaël, au-dessus du coffre plein de papier, de cartes et d'objets.

VOIX d'un des enfants (Hors-champs) : « **Allez, vite Nathan' !!! Essaie de l'allumer...** »

3^{ème} case : Plan large, les 4 enfants se trouvent assis en rond autour de l'hologramme d'un vieux monsieur (Ned Browns) en train de parler. Ils écoutent avec attention le message projeté. Ned s'adresse à son auditoire : « **Si vous écoutez ce message, c'est que je suis probablement mort ! J'ai passé toute ma vie à sillonner la galaxie à la recherche d'objets rares qui sont le reflet de notre civilisation.** ». Ned continue son discours : « **Ne sachant pas à qui me fier, j'ai décidé de cacher ce trésor dans un endroit sûr. A la fin de mon message, je vous donnerai des indications nécessaires pour les retrouver. Mais...** »

4^{ème} case : Gros plan sur le visage souriant, plein d'enthousiasme et d'admiration de Nathanaël.

VOIX de Ned (hors-champs) : « **...Pour savoir si vous...** »

5^{ème} case : Gros plan sur le visage souriant, plein d'enthousiasme et d'admiration de Thadeus.

VOIX de Ned (hors-champs) : « **... êtes dignes de contempler...** »

6^{ème} case : Gros plan sur le visage souriant, plein d'enthousiasme et d'admiration de Malika.

VOIX de Ned (hors-champs) : « **... ces « trésors », il vous faudra d'abord...** »

7^{ème} case : Gros plan sur le visage souriant, plein d'enthousiasme et d'admiration d'Ethan.

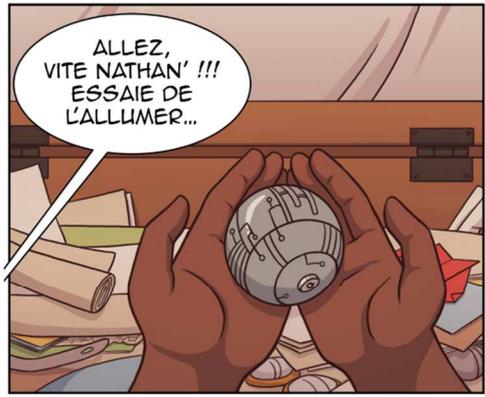
VOIX de Ned (hors-champs) : « **... faire preuve d'astuces et d'un peu d'« huile de coude »...** »



Couleur planche 2



VENEZ-VOIR CE QUE J'AI TROUVÉ... UNE CAPSULE HOLOGRAPHIQUE...



ALLEZ, VITE NATHAN' !!! ESSAIE DE L'ALLUMER...



SI VOUS ÉCOUTEZ CE MESSAGE, C'EST QUE JE SUIS PROBABLEMENT MORT ! J'AI PASSÉ TOUTE MA VIE À SILLONNER LA GALAXIE À LA RECHERCHE D'OBJETS RARES QUI SONT LE REFLET DE NOTRE CIVILISATION.

NE SACHANT PLUS À QUI ME FIER, J'AI DÉCIDÉ DE CACHER CES MERVEILLES DANS UN ENDOIT SÛR. À LA FIN DE MON MESSAGE, JE VOUS DONNERAI LES INDICATIONS NÉCESSAIRES POUR LES RETROUVER. MAIS...



...POUR SAVOIR SI VOUS...



... ÊTES DIGNES DE CONTEMPLER...



... CES « TRÉSORS », IL VOUS FAUDRA D'ABORD...



... FAIRE PREUVE D'ASTUCES ET D'UN PEU D' « HUILE DE COUDE »...

Description et story-board/encrage de la planche 6

LES RETROUVAILLES (SEQUENCE 4)

1^{ère} case : Plan large d'une rue et de la devanture d'un restau/bar, d'une grande ville moderne et high-tech. Le temps a passé pour Nathanaël, Ethan ainsi que pour Thadeus qui se retrouvent et discutent ensemble. On ne voit pas les amis mais on les entend. Nathanaël demande : « **Alors Ethan, tes études te plaisent toujours ?** » Ethan lui répond : « **C'est tout à fait ce que je voulais faire... en plus, mon école est l'une des meilleures de cette planète ! Malheureusement, c'est aussi l'une des plus chères... Il faut que je bosse à côté pour me la payer...** ». Il continue : « **Au fait, quelqu'un a des nouvelles de Malika ?** » Thadeus s'adresse à Ethan : « **T'inquiète, joli cœur ! Elle est censée arriver sous peu...** »

RECITATIF : *Quelques années plus tard...*

2^{ème} case : Gros plan de la main de Nathanaël levant son verre. Il s'adresse à tous en disant : « **En attendant qu'elle nous rejoigne, trinquons à la santé de Thadeus, de retour d'un de ses voyages** »

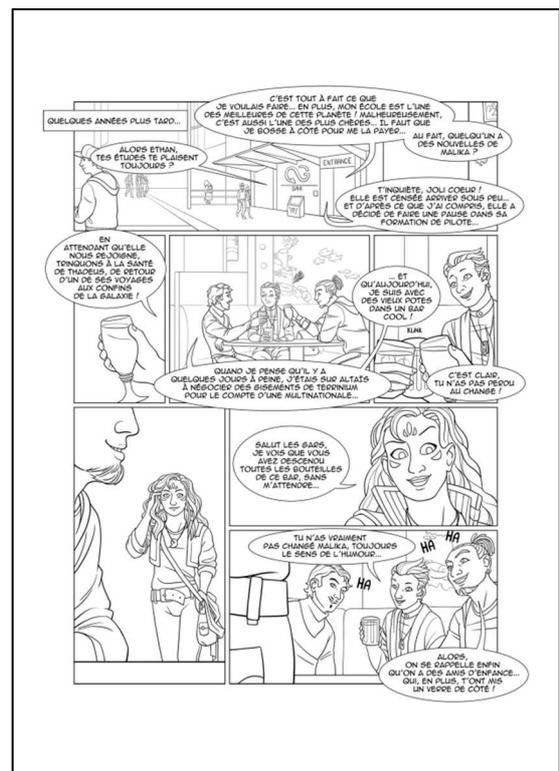
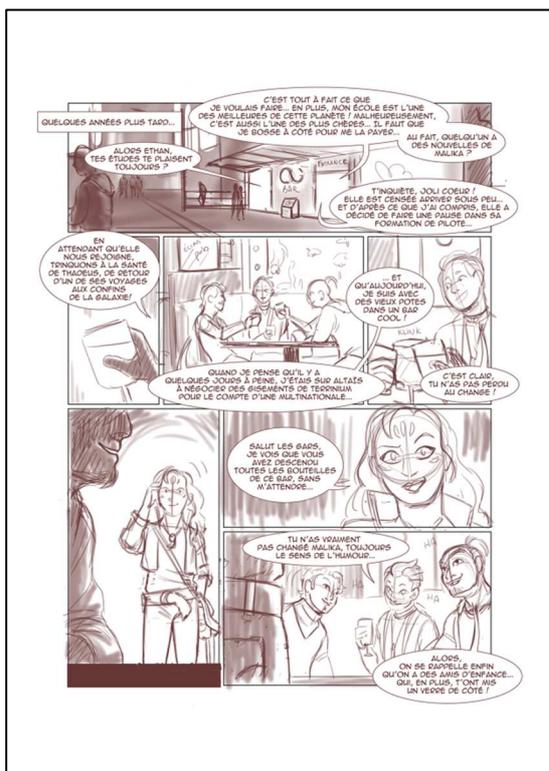
3^{ème} case : Plan large de l'intérieur du restau/bar. On aperçoit les 3 garçons assis à une table, en train de discuter en levant leurs verres. Thadeus dit : « **Quand je pense qu'il y a quelques jours à peine, j'étais sur ALTAÏS à négocier pour le compte d'une multinationale...** »

4^{ème} case : Gros plan sur le visage d'Ethan. Thadeus (Hors champs) continue sa tirade : « **... et qu'aujourd'hui, je suis avec des vieux potes dans un bar cool !** ». Ethan lui répond : « **C'est clair, tu n'as pas perdu au change !** »

5^{ème} case : Plan moyen de Malika entrant dans le restau/bar.

6^{ème} case : Gros plan sur le visage souriant de Malika. Elle s'adresse à tous « **Salut les gars, je vois que vous avez descendu toutes les bouteilles de ce bar, sans m'attendre...** »

7^{ème} case : Plan large en contre-plongée de la table des 4 amis dans le restau/bar. Les 3 garçons rigolent : « **AH AH AH** ». Ethan s'adresse à elle : « **Tu n'as vraiment pas changé Malika, toujours le sens de l'humour...** ». Nathanaël s'adresse aussi à elle : « **Alors, on se rappelle enfin qu'on a des amis d'enfance...qui, en plus, t'ont mis un verre de côté !** »



Couleur planche 6

QUELQUES ANNÉES PLUS TARD...

ALORS ETHAN, TES ÉTUDES TE PLAISENT TOUJOURS ?

C'EST TOUT À FAIT CE QUE JE VOULAIS FAIRE... EN PLUS, MON ÉCOLE EST L'UNE DES MEILLEURES DE CETTE PLANÈTE ! MALHEUREUSEMENT, C'EST AUSSI L'UNE DES PLUS CHÈRES... IL FAUT QUE JE BOSSE À CÔTÉ POUR ME LA PAYER...

AU FAIT, QUELQU'UN A DES NOUVELLES DE MALIKA ?

T'INQUIÈTE, JOLI COEUR ! ELLE EST CENSÉE ARRIVER SOUS PEU...

EN ATTENDANT QU'ELLE NOUS REJOIGNE, TRINQUONS À LA SANTÉ DE THADELUS, DE RETOUR D'UN DE SES VOYAGES

... ET QU'AUJOURD'HUI, JE SUIS AVEC DES VIEUX POTES DANS UN BAR COOL !

QUAND JE PENSE QU'IL Y A QUELQUES JOURS À PEINE, J'ÉTAIS SUR ALTAÏS À NÉGOCIER POUR LE COMPTE D'UNE MULTINATIONALE...

KLINK

C'EST CLAIR, TU N'AS PAS PERDU AU CHANGE !

SALUT LES GARS, JE VOIS QUE VOUS AVEZ DESCENDU TOUTES LES BOUTEILLES DE CE BAR, SANS M'ATTENDRE...

TU N'AS VRAIMENT PAS CHANGÉ MALIKA, TOUJOURS LE SENS DE L'HUMOUR...

HA HA HA

ALORS, ON SE RAPPELE ENFIN QU'ON A DES AMIS D'ENFANCE... QUI, EN PLUS, T'ONT MIS UN VERRE DE CÔTÉ !

Description et croquis de la planche 10 **MYSTERIEUSE RENCONTRE (SEQUENCE 5)**

1^{ère} case : Gros plan sur une photo des 4 amis en train de discuter à la sortie du restau. On distingue clairement leurs visages. On entend une personne (hors champs) dire : « **Ce sont eux ?** ».

2^{ème} case : Plan moyen d'un homme (Jack) assis sur un tonneau dans une taverne située dans une cave mal éclairée. Il parle à l'autre homme (Bennet), dont on devine les formes mais que l'on ne voit pas : « **Oui, ce sont les jeunes dont je vous ai parlé. Je les ai photographiés à leur insu...** ».

3^{ème} case : Plan large de l'intérieur de la taverne où l'on voit au premier plan, des hommes (des pirates) en train de rire à gorge déployée. Au fond de l'image, on aperçoit les 2 hommes de l'image précédente en train de discuter. On n'arrive toujours pas à distinguer le visage de l'inconnu (Bennett) à cause de la pénombre. Jack parle à son interlocuteur (les personnages ne parlent pas très fort) : « **...Je les ai entendus parler d'une capsule holographique donnant des indications pour trouver un grand trésor...** »

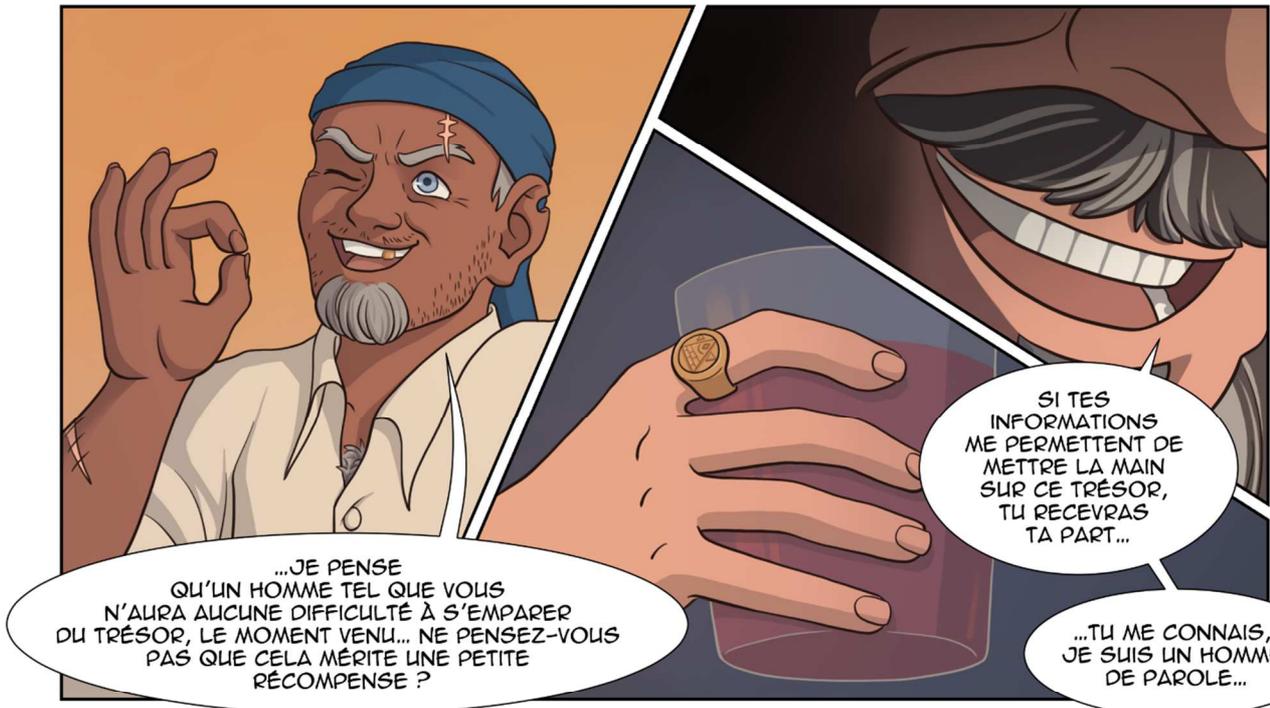
4^{ème} case : Plan moyen en contre-plongée de l'endroit où 2 hommes sont en train de discuter discrètement (Jack est en face de Bennet que l'on ne peut pas vraiment distinguer dans l'ombre). Il continue : « **...Ils ont décidé de se retrouver dans une semaine, à l'astroport...** »

5^{ème} case : Plan américain de Jack qui parle à l'étrange inconnu (Bennet) : « **...Je pense qu'un homme tel que vous n'aura aucune difficulté à s'emparer du trésor, le moment venu... Ne pensez-vous pas que cela mérite une petite récompense ?** »

6^{ème} case : Gros plan sur la main droite portant une chevalière, qui soulève une chope de bière pour boire.

7^{ème} case : Gros plan de la bouche cruelle de « l'homme mystère » (Bennet) qui dit à Jack : « **Si tes informations me permettent de mettre la main sur ce trésor, tu recevras ta part...** ». Il continue : « **...Tu me connais, je suis un homme de parole...** »





Description et croquis de la planche 25 **DESTINATION HAVIAA (SEQUENCE 10)**

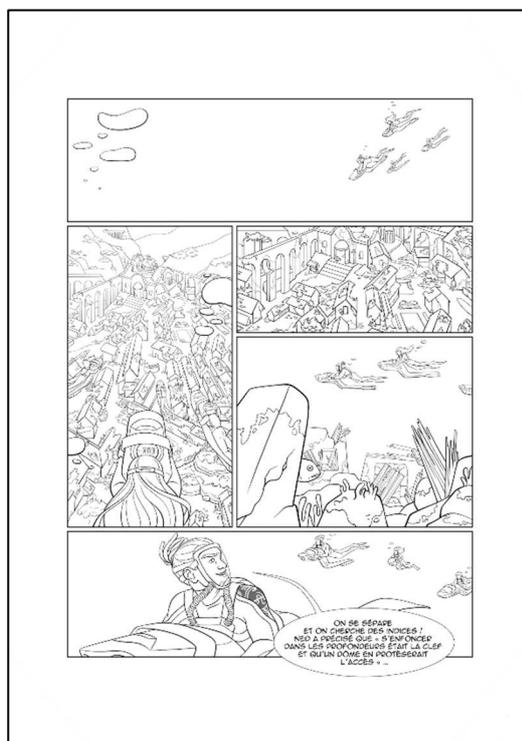
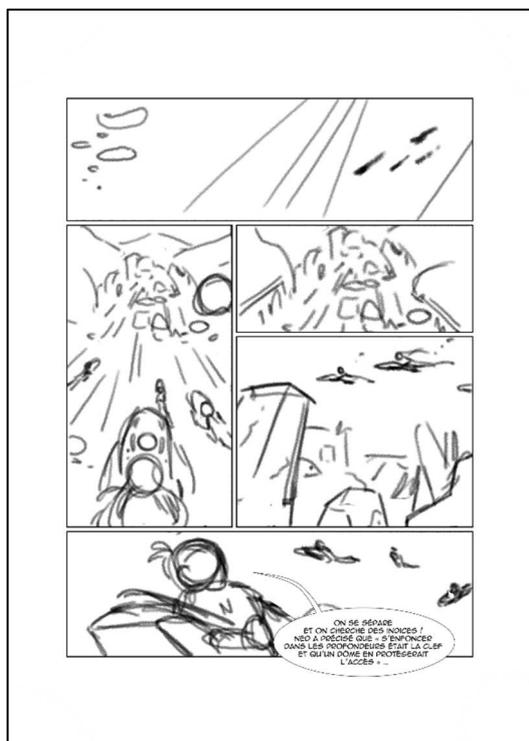
1^{er} case : Plan large de l'océan où les amis descendent vers les profondeurs.

2^{ème} case : Plan moyen des amis avec leur véhicule, qui vont vers ce qui semble être une cité engloutie.

3^{ème} case : Plan large de bâtiments en ruines.

4^{ème} case : Vue contre-plongée. Plan moyen, des personnages de Nathanaël et de Malika sur leur véhicule. On aperçoit les rues et les bâtiments en même temps qu'ils avancent. Ils se dirigent vers le centre de la cité.

5^{ème} case : Plan américain de Nathanaël. Il se retourne et dit aux autres : « **On se sépare et on cherche des indices ! Ned a précisé que « s'enfoncer dans les profondeurs était la clef et qu'un dôme en protégerait l'accès » ... »**





ON SE SÉPARE
ET ON CHERCHE DES INDICES !
NED A PRÉCISÉ QUE « S'ENFONCER
DANS LES PROFONDEURS ÉTAIT LA CLEF
ET QU'UN DÔME EN PROTÈGERAIT
L'ACCÈS » ...

Dessinatrice :

ECCHIMA

J'ai été formée pendant 4 ans à l'école Pivaut de Nantes dans les branches Illustration et Bande Dessinée. J'ai obtenu mon diplôme en 2016 et, après avoir rencontré des professionnels à Quai des Bulles la même année, j'ai continué à travailler pour développer mes capacités dans un milieu non restreint.

Depuis 2017, je crée et je collabore à de nombreux projets (notamment des fanzines), ce qui me permet de renforcer mes connaissances sur les contraintes liées à l'impression et de perfectionner mes techniques graphiques.

Je participe également aux 23 heures de la BD depuis 2015, ce qui fait que je reste en contact avec le monde du dessin narratif et que je trouve des solutions pour raconter une histoire dans un temps limité.

Grâce à cela, aujourd'hui je me sens prête à attaquer des projets plus personnels avec des personnages et des histoires originales.

Coordonnées :

Aurélie Preclin

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

XXXXX XXXXXXXX

Tél. XX XX XX XX XX

Mobile. XX XX XX XX XX

E-mail : lily.preclin@gmail.com

Blog : <http://ecchima.tumblr.com/>

Website: <http://lilypreclin.wixsite.com/ecchima>

E-mail du projet : projet.pirateb@gmail.com

Scénariste :

GEPCE

Ma formation initiale en communication a été complétée par une formation à la conduite de projet, quelques années plus tard. Mon expérience professionnelle, quant à elle, s'est orientée dans l'informatique, les NTIC et le E-learning, avant de bifurquer, il y a quelques temps.

En 2015, à l'âge de 42 ans, j'ai décidé de réaliser une reconversion professionnelle en tant qu'aide-soignant et je travaille actuellement à temps partiel, ce qui me permet d'avancer sur des projets personnels comme par exemple la création d'un blog sur la bande dessinée avec des chroniques d'albums qui m'ont plu, des informations pratiques et des pages consacrées aux auteurs : « Artefact, le blog ».

Pourquoi le blog, me direz-vous ? Tout simplement parce qu'à l'origine « Artefact » était une émission radiophonique hebdomadaire sur les ondes de « Radio Campus Lille », dans le début des années 90. L'émission traitait de la Bande Dessinée, qu'elle soit Franco-Belge, US (Comics) ou Japonaise (Manga). Cette belle aventure étudiante dura seulement 1 année mais fut riche en interviews de dessinateurs, de scénaristes, de promoteurs du 9ème art et de chroniques sur des BD que nous lisions chaque semaine.

Mon intérêt pour la bande dessinée, même s'il a été en sommeil pendant de nombreuses années, a été relancé par ce blog qui m'a donné l'envie de réfléchir à d'autres projets dans le domaine. Plus jeune, j'avais pris des cours du soir en art graphique. Néanmoins, étant plus à l'aise avec les mots, j'ai souhaité plutôt m'orienter vers l'écriture de scénarii, une activité que je trouve stimulante.

En 2017, j'ai eu l'opportunité de participer au comité de lecteurs, chargé de choisir le prix de la bande dessinée de science-fiction décerné par la bibliothèque municipale de la ville de Nantes, pour la 18ème édition du festival international de science-fiction de Nantes : « les Utopiales ». Cela m'a donné l'occasion de m'investir dans un projet communautaire en lien avec ma passion. En parallèle, j'ai décidé de contacter plusieurs auteurs de BD afin de leur proposer de répondre à quelques questions et ainsi leur créer une page dédiée, sur mon blog. Cette initiative a eu pour « effet indirect » d'élargir mon point de vue sur différentes méthodes de travail utilisées.

A cette même époque, j'ai également commencé à concevoir et écrire plusieurs projets plutôt destinés à l'édition papier et/ou numérique. L'idée de départ de celui-ci a été inspirée par une expérience de geocaching réalisée avec mon fils lors de vacances d'été. En recherchant un dessinateur pour un autre projet, j'ai eu la chance de rentrer en contact avec Ecchima, une artiste de talent, qui a accepté de me suivre dans l'« aventure » Pirate Bay.

Coordonnées :

Jean-Bernard Andréoletti

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

XXXXX XXXXXXXXXXXXX

Tél. XX XX XX XX XX

Mobile. XX XX XX XX XX

E-mail : gepcebd@gmail.com

Blog : <http://www.artefact-blog-bd.com/>

E-mail du projet : projet.pirateb@gmail.com

Merci de votre attention



projet.pirateb@gmail.com