

Document de recherches



Victoria Wilhelm

2GDA

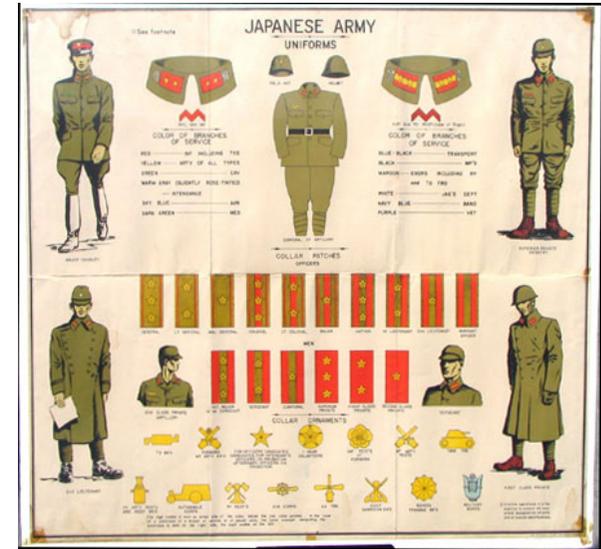
Ligne du haut et image de gauche de la ligne du dessous : cartes postales de la période 14/18, représentant des marraines de guerre
En bas à droite et au centre : munitionnettes



Ces images m'ont permis de me représenter le style vestimentaire classique des femmes de cette époque, ce qui m'a permis de créer le personnage de Louise



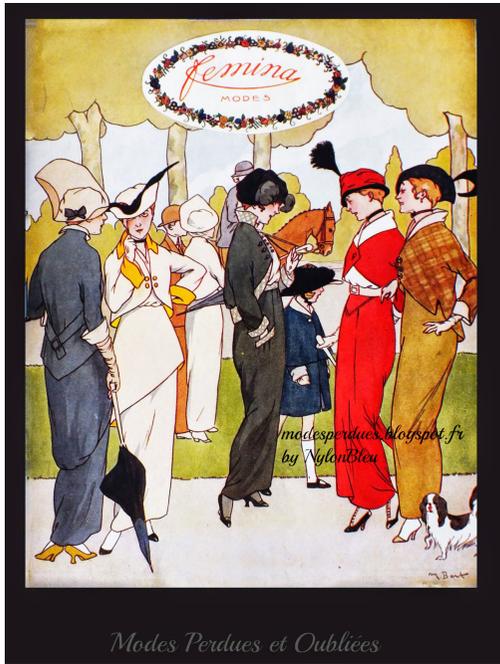
Uniformes divers de la Grande Guerre



Ces images présentent des uniformes de plusieurs pays et forces armées : la Légion Étrangère, le Japon (qui a eu un rôle de ravitaillement durant cette guerre), la France, la Grande-Bretagne et la Russie.

Ces uniformes ne m'ont pas été utiles dans la réalisation de tous mes personnages, je me suis principalement servie des uniformes britanniques, afin de dessiner Meallan, le soldat irlandais.

Mode féminine citadine de l'année 1914, qui m'a permis de créer le personnage de Solange, la vampire parisienne.



Modes Perdues et Oubliées



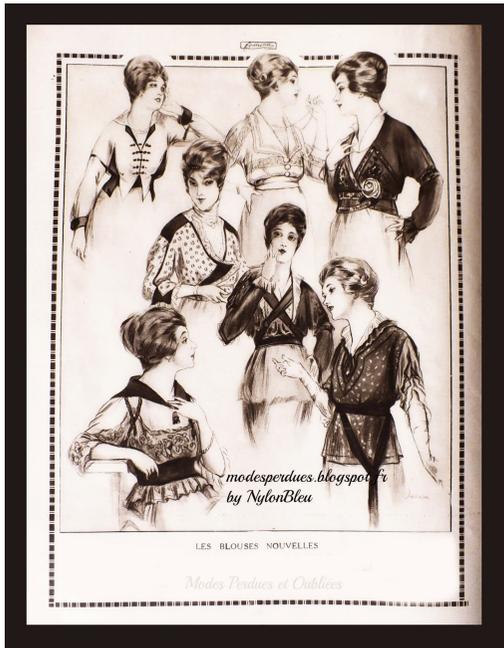
Modes Perdues et Oubliées



Modes Perdues et Oubliées



Modes Perdues et Oubliées



Modes Perdues et Oubliées



Modes Perdues et Oubliées



Modes perdues et Oubliées

Ces vêtements traditionnels m'ont permis de créer Odette, Saya et Akane, qui sont habillées selon leur localisation géographique (Bretagne et Rhône-Alpes).



Bretagne (deux images ci-dessus)



Rhône-Alpes



Midi-Pyrénées



Provence-Alpes-Côte d'Azur



Dauphiné



Ardèche



Rhône-Alpes

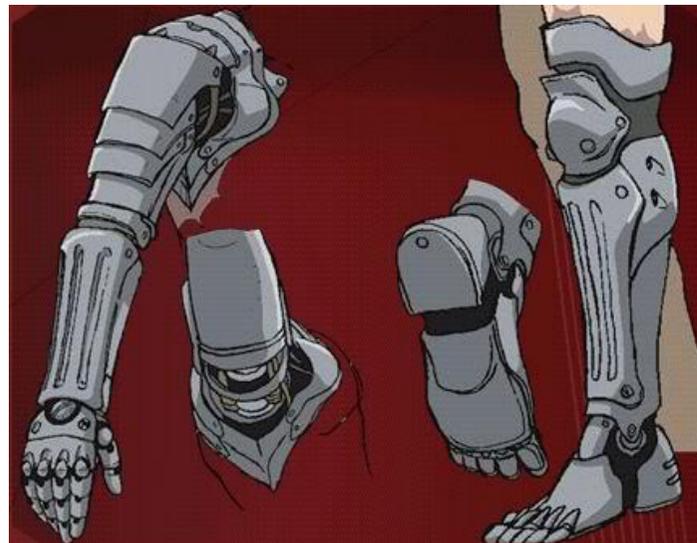
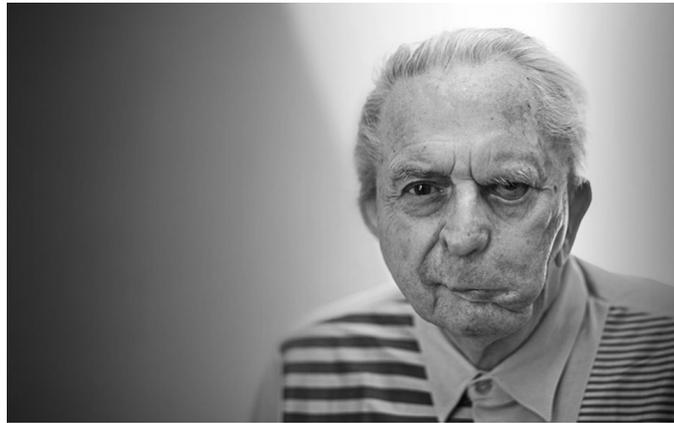
Prothèses post-14/18, prothèses de style steampunk & gueules cassées



Ces illustrations et photos m'ont permis de trouver de l'inspiration pour Meallan, le soldat irlandais dont la moitié du corps est mécanisée, et pour Armand, le médecin gueule cassée.

J'ai cherché des photos de béquilles de la Première Guerre mondiale, et des photos de gueules cassées. La photographie au centre de la page date cependant de la Seconde Guerre mondiale, mais elle correspondait plus à l'idée que je me faisais d'Armand : j'ai donc décidé de l'utiliser malgré l'anachronisme.

Mes sources d'inspirations pour la mécanisation de Meallan viennent de l'animé japonais *Full Metal Alchemist* et de divers cosplays steampunk.



Kitsune (en bas), textiles japonais traditionnels (en haut), qui ont servi à faire les soeurs kitsune.



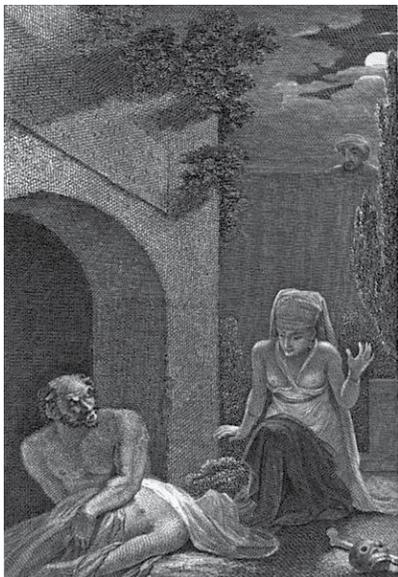
Au Japon, le terme kitsune (renard) désigne aussi bien un renard qu'un être du folklore. Dans ce dernier cas, le kitsune est un esprit surnaturel (yōkai) animal polymorphe, tout comme le tanuki (chien viverrin). Le kitsune a souvent été associé à Inari, une divinité shintoïste, comme étant son messager.

Un kitsune peut prendre forme humaine. Les formes communes prises par les kitsune incluent des belles femmes, des jeunes filles ou des hommes âgés. Dans certaines histoires, les kitsune ont des difficultés à cacher leur queue quand ils prennent forme humaine ; chercher une queue, quand le renard est ivre ou ne fait pas attention, est une méthode ordinaire pour discerner leur véritable nature. D'autres capacités surnaturelles communément attribuées aux kitsune incluent la possession, une bouche ou des queues qui génèrent du feu ou des éclairs.

Il y a deux classifications communes de kitsune. Les zenko sont des renards célestes bienveillants associés au dieu Inari. De l'autre côté, les yako tendent à être espiègles voire malicieux.



Illustration d'une goule (ci-dessous), tatouages berbères (au centre et en bas à droite), hyène rayée (à droite) ayant servi à créer Dayazell.

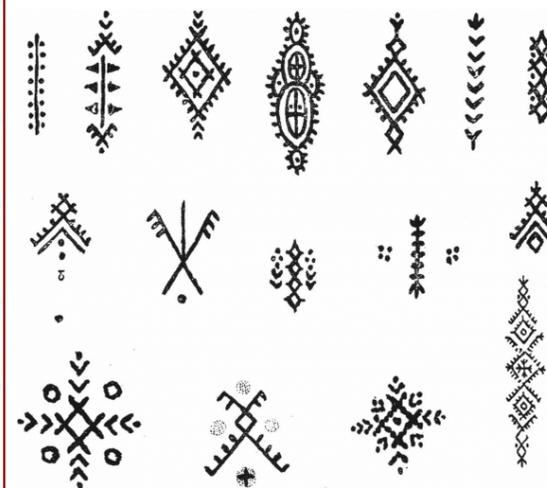


Les djinns sont des créatures surnaturelles issues de croyances de tradition sémitique. Ils sont en général invisibles, pouvant prendre différentes formes (végétale, animale, ou anthropomorphe) ; ils ont une capacité d'influence spirituelle et mentale sur le genre humain (contrôle psychique : possession), mais ne l'utilisent pas forcément.

La goule est une créature monstrueuse du folklore arabe et perse qui apparaît dans les contes des Mille et Une Nuits. Elles forment une classe de djinns et sont donc à ce titre l'engeance du diable, Iblis. Les goules changent de forme, prenant le plus souvent l'apparence d'une hyène ou celle d'une femme, mais elles sont reconnaissables à leurs pieds fourchus. La goule affectionne les cimetières où elle déterre les cadavres pour s'en nourrir, et peut être trouvée dans d'autres endroits peu fréquentés.

La *hyena hyena*, ou hyène rayée, peuple une grande partie du nord-est de l'Afrique, du Moyen-Orient et une partie de l'Inde. On la trouve dans divers milieux comme les savanes arides, les forêts, les broussailles, les rochers et les régions montagneuses qui lui fournissent de nombreux abris.

	L'hirondelle	Annonciatrice du printemps, c'est un symbole de féminité et de fécondité.
	Le Serpent <i>Azrem</i>	Le Serpent représente la vie dans ce qu'il y a de plus primitif. C'est une force vivifiante qui anime le monde et le fertilise. Dans la symbolique berbère, il n'est en rien négatif.
	Le Lézard <i>Tazermemuyt</i>	Forme atténuée du serpent, cet animal pacifique est considéré comme bénéfique. C'est un habitué de la maison qu'il protège contre les mauvaises influences.
	La Salamandre	Elle est associée à l'eau, dans laquelle elle vit, et à la lune. c'est un symbole de profondeur de régénération, de transformation et de croissance.
	Le Scorpion <i>Tighirdem</i>	Symbole ambivalent, il représente à la fois la mort et le mal, mais aussi le courage et l'endurance. Son corps enfermé dans une amulette préserve du mauvais œil.
	L'araignée	Symbole Féminin, qui représente la vie laborieuse, la patience et l'harmonie.
	La Mouche	Constamment en mouvement, harcelant hommes et bêtes, elle représente la vivacité et son ardeur, la capacité de se multiplier à l'infini.
	Le Hanneton	C'est le symbole du mouvement, de la rotation et de l'envol.
	L'abeille	Symbole de labeur et de minutie, elle représente le bonheur familial et l'abondance. Le miel est symbole de douceur de vie et de longévité.



Soldats inconnus : infographie

Personnages de base



Emile



Fille d'Emile

ARTWORKS D'ORIGINE (UBISOFT)



Revenires

Lyso de

chapeaux 1918/18

Idees:

Personnage femin:

- Munitionnette
- Marraine de guerre
- Espionne?
- Divo?



raie
Suave
+ petit français

Ecole
dentelle

Bretagne
général
d'un soldat
français

Personnage masculin:

- "Gueule cassée"
- Escorte?
- Pilote ou parachutiste



accorde

Diva
(Maurice?
antaise)
le ou ange-français?



Soldat anglais
ou (irlandais?)

plumes

Edmond?

mode perdue & blogspot - de primitive 16-18



Personnages d'origine, Louise, Solange, Meallan, Odette et Ferdinand

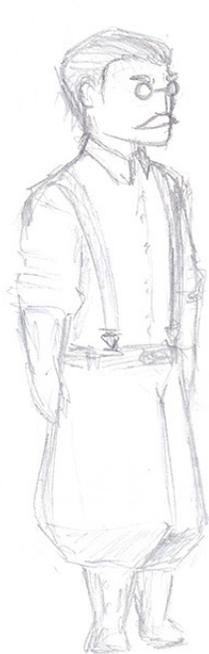
Prénoms 1916

♀ (in France) ♂

- Marie
- Jeanne
- Madeleine
- Marguerite
- Yvonne
- Suzanne
- Genevieve
- Marcelle
- Louise
- Renée
- Lucienne
- Denise
- Raymonde
- Andrée
- Yvonne
- Paullette
- Odette
- Georgette
- Yvonne
- France
- Hélène
- Geneviève
- Elisabeth
- Mauricette
- Albertine
- Paullette
- Lucienne
- Mauricette
- 1916

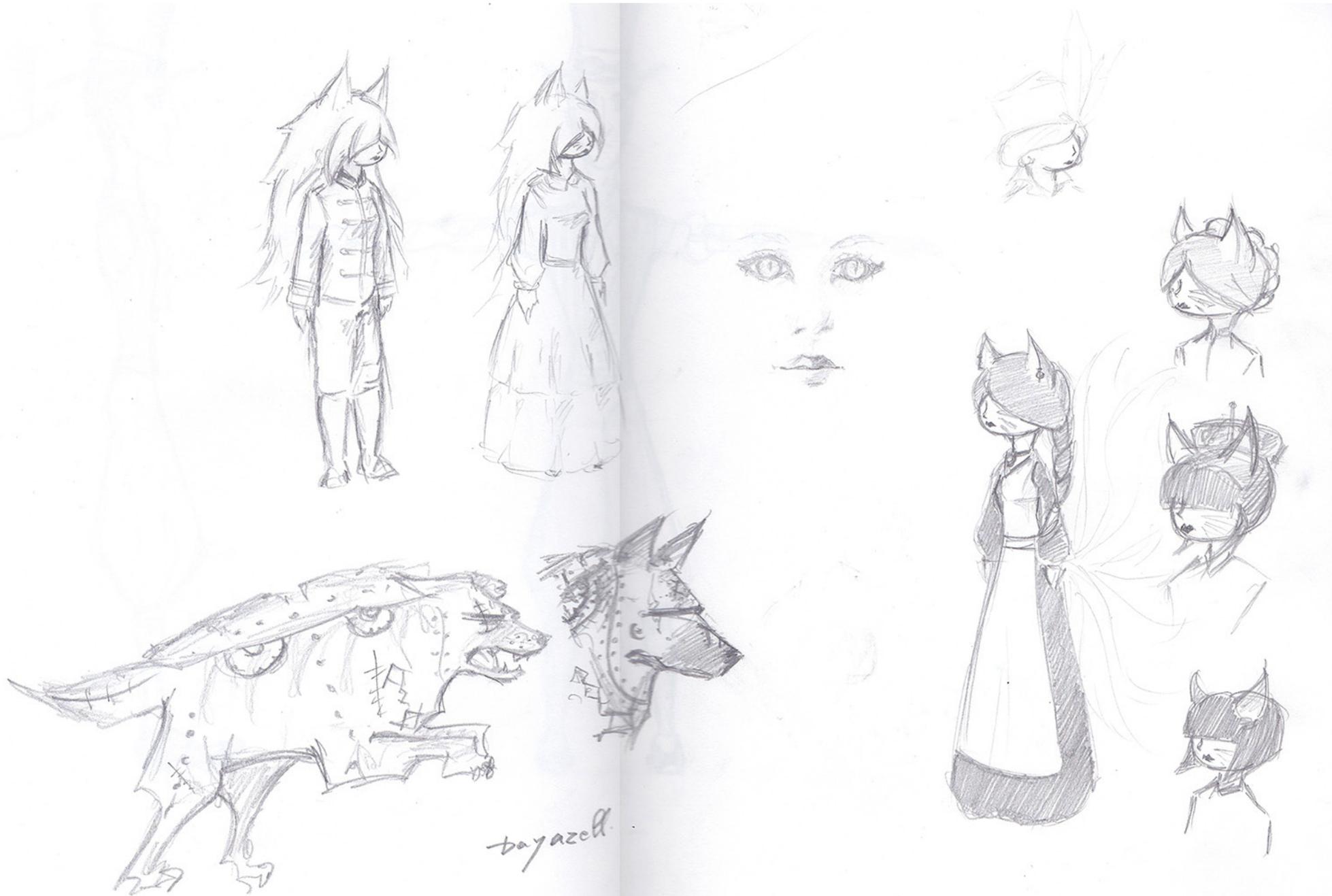
- Jean
- André
- Pierre
- Marcel
- Louis
- René
- Henri
- Joseph
- Georges
- Roger
- Maurice
- Paul
- Robert
- Raymond
- Albert
- Charles
- François
- Lucien
- Emile
- Michel
- Victor
- Auguste
- Claude
- Jacques
- Guy
- Guy
- Alphonse
- Ferdinand
- Aimé
- Armand

Lahat (de l'ahat, signifie "combat")
 Euro (Eu → chien, Ro → ch. de bata. Co.)
 Eber (de l'iberia, "flambe")
 ◦ Tengal (Tu = "dage", Gal = "brave / vaillant")
 Joll ("Borgne")
 ◦ Healtan ("lumineux" / "brillant")
 ◦ Osheem (de l'oise de a. j. m. "Ptit Oye")
 Uaine ("jeune guerrier")



◦ Louise

Personnage abandonné, Armand, Louise (croquis réaliste)



Essais de kitsune abandonnés, Dayzell, Akane, essais de coiffures



«Réunions»





Saya



Akane

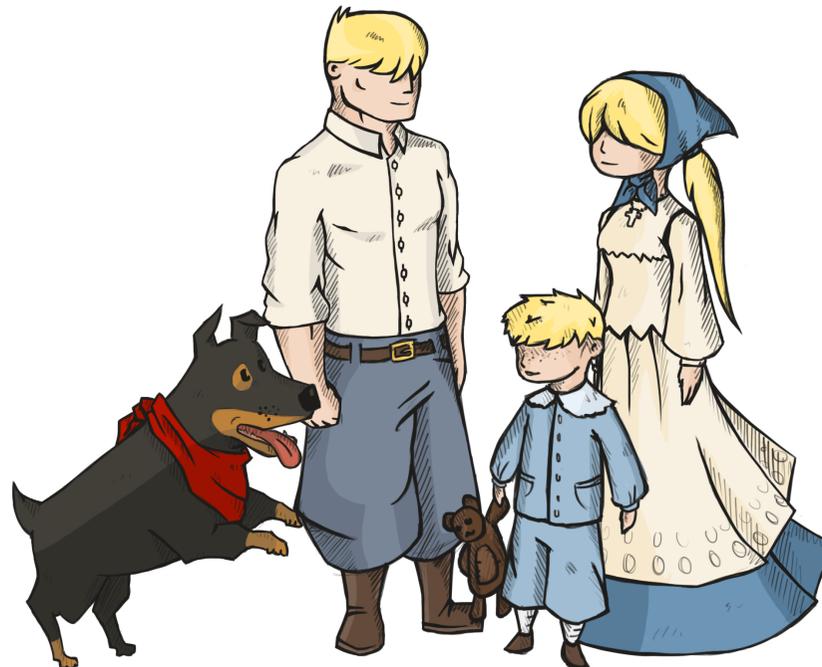
Solange, Dayazell, Saya et Akane (encre de Chine)

SOLDATS INCONNUS

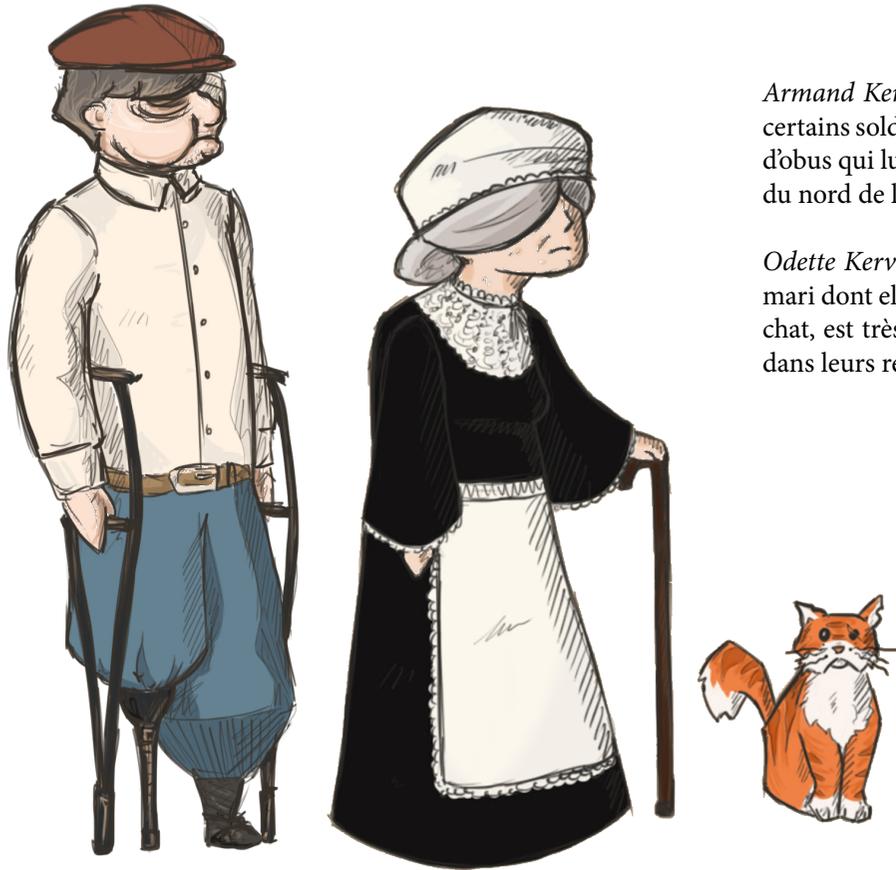
- Secrets de la Grande Guerre -

RÉSUMÉ :

Janvier 1919. Louise, une jeune marraine de guerre tente de retrouver la trace de son soldat à travers une France en ruine. Sa quête l'amènera à découvrir les dessous terribles du conflit sanglant qui vient de s'achever, et la conduira à traverser le pays pour dévoiler les secrets inimaginables des chefs de guerre du monde entier pour rétablir la justice et faire honneur à tous ceux qui sont morts pour la paix.



Personnages



Armand Kervinec : 75 ans. Médecin au front et blessé de guerre, il a été témoin d'expériences faites sur certains soldats, et, écoeuré par ce type de médecine, comptait retourner chez lui. Hélas, touché par un éclat d'obus qui lui a coûté une jambe et une partie de son visage, il s'est retrouvé coincé dans un camp militaire du nord de la France.

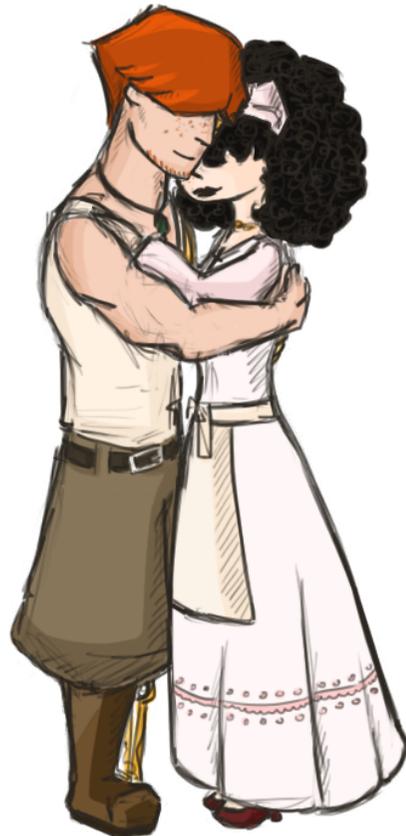
Odette Kervinec (née Grand-Lin) : 76 ans. Une paysane bretonne, mariée à Armand. Inquiète pour son mari dont elle n'a plus aucune nouvelle, elle partira à sa recherche en compagnie de Louise. *Ferdinand*, son chat, est très affectueux : il est automatiquement apprécié de ceux qu'il croise. Il suivra Odette et Louise dans leurs recherches.

Personnages



Louise Amegrande : 21 ans. Elle fut la marraine de guerre de Meallan et exerce le métier de serveuse dans une auberge . C'est une amie de longue date de Marie, l'épouse de Karl. Elle décide de partir à la recherche de son soldat irlandais après avoir perdu contact avec lui six mois avant la fin de la guerre. C'est une jeune femme extrêmement altruiste ; elle est également têtue et astucieuse, et est prête à tout pour retrouver Meallan.

C'est le personnage principal de cet opus.



Personnages



Meallan Ó Broin : 23 ans. C'est un soldat irlandais envoyé en France. Il a échangé de nombreuses lettres avec Louise, avant d'être blessé par un éclat d'obus. Depuis, il a subi une lourde opération, et ses membres manquants ont été remplacés par des substituts de métal. Cette opération n'a pas été faite avec son accord, et doit rester secrète du fait de son caractère expérimental très dangereux : il a donc été confiné dans un camp militaire dans le nord de la France. Il s'y lie d'amitié avec Armand et Solange. Du fait de sa condition de presque-prisonnier, il ne peut envoyer de lettre à Louise pour lui communiquer sa situation.

Personnages



Solange Villebois : 148 ans. Elle est une vampire ayant vécu une centaine d'années à Paris. Elle a été capturée par le gouvernement français et envoyée de force sur le front, avec l'assurance d'être exécutée à la moindre désobéissance. Tout d'abord réticente à l'idée de combattre pour de simples mortels, elle comptait s'enfuir au plus vite. Mais confrontée au désespoir des soldats, elle fut prise de pitié, et décida de rester à leurs côtés et de chanter pour eux afin de leur redonner le sourire. Elle s'est souvent retrouvée dans des situations extrêmement douloureuses, sa peau étant souvent exposée au soleil : les brûlures que cela a entraîné ne semblent pas s'estomper avec le temps. Cependant, malgré tous ses efforts, elle ne fut pas relâchée après l'armistice, et s'est liée d'amitié avec Meallan et Armand sur leur lieu de captivité où elle est retenue par des chaînes aspergées régulièrement d'eau bénite. Elle a rencontré Akane et Saya lors de ses « tournées », tandis que les deux Kitsune étaient en fuite vers le Rhône-Alpes.

Personnages



Saya Matsuno : 19 ans. C'est la sœur aînée d'Akane. Elle a été envoyée en France pour combattre du fait de ses pouvoirs de kitsune, et a protégé sa sœur pendant la plupart de leurs combats. C'est elle qui a décidé qu'elles devaient s'enfuir avant qu'il ne leur arrive malheur, malgré les risques d'une telle désertion. Elle a donc dû planifier leur évasion avec soin, et est parvenue à les conduire en lieu sûr grâce à son ingéniosité. Son but est de mener une vie tranquille dans les montagnes où elles se sont établies : elle ne fait pas confiance aux humains, et tente de les tenir à distance le plus possible.

Akane Matsuno : 15 ans. Sœur de Saya, cette kitsune a été envoyée contre son gré sur le front français depuis le Japon avec cette dernière. Après avoir été confrontées aux horreurs de la guerre et à l'animosité des soldats qui les traitaient comme des monstres pendant deux longues années, elles ont décidé de s'enfuir quelques semaines avant la fin de la guerre, craignant d'être tuées à l'armistice (sage décision). Elles se sont réfugiées en Rhône-Alpes, s'installant dans une petite bâtisse en montagne et cohabitant avec des moutons. Elles font partie des dernières créatures légendaires forcées à combattre encore en vie, avec Dayazell.



Dayazell : 97 ans. C'est une goule mâle envoyée sur le front français depuis l'Afrique du Nord. Surnommé «le dévoreur blanc» par ses ennemis comme par ses alliés, il a réduit en lambeau des centaines de soldats avant de se nourrir de leur cadavre au cours de ses combats. Malgré le fait que les goutes s'attaquent naturellement aux morts, cette situation déplaît énormément à Dayazell : il souffre d'être traité comme un être inférieur et d'être tenu en laisse comme un simple chien, souvent regardé avec dégoût. À la fin de la guerre, il fut décidé que toute créature légendaire utilisée au cours du conflit devait disparaître : Dayazell se retrouva alors confronté à un officier pointant une arme sur son crâne, et, pris de rage et de panique, il parvint à se libérer de ses chaînes et sauta à la gorge de son bourreau. Il s'enfuit ensuite, et, poursuivi pour le meurtre sauvage d'un gradé, il se retrouva vite chassé par des hommes oublieux du nombre de victoires qu'il leur avait obtenu pendant la guerre. Dans sa fuite, il croisa la route des sœurs kitsune, avec lesquelles il voyagea et se cacha pendant quelques semaines. Il partit ensuite de son côté, souhaitant atteindre la côte sud de la France, après avoir informé Akane et Saya de son intention de s'établir aux alentours de Marseille.

Il se cache actuellement dans des falaises aux abords de la ville, volant des vivres aux maisons des environs et attendant qu'une occasion se présente de retourner en Afrique.



SOLDATS INCONNUS

- Secrets de la Grande Guerre™ -

SCÉNARIO COMPLET:

Louise Amegrande, une jeune serveuse, s'inquiète de n'avoir pas reçu de nouvelles de Meallan, un soldat irlandais dont elle était la marraine de guerre. Elle décide donc d'aller rendre visite à son amie Marie à St Mihiel, sachant que son époux Karl a été un temps prisonnier d'un campement français : elle espère donc qu'il ait vu passer des troupes britanniques au cours de son séjour.

Karl se souvient en effet d'avoir croisé un groupe de soldats anglophones, qui était accompagné d'un médecin breton du nom de Kervinec avec qui il avait discuté quelques temps. Après quelques recherches, ils finissent par trouver les adresses de plusieurs familles répondant à ce nom dans le Morbihan. Karl étant le seul à connaître le visage du médecin, il décide alors d'accompagner Louise qui espère retrouver la trace de son soldat grâce à lui. Après quelques rencontres infructueuses avec des Kervinec n'ayant aucun lien avec le médecin, le duo trouve la maison de son épouse. La vieille femme, nommée Odette, n'a pas eu de nouvelles de son mari Armand depuis qu'il a été touché par un obus à quelques semaines de l'armistice. Elle est extrêmement inquiète mais est persuadée qu'il est toujours en vie quelque part : elle ne peut hélas conduire jusqu'au lieu dont est partie sa dernière lettre, n'ayant pas son permis, et aucun de ses voisins ne veut l'aider, persuadés qu'Armand est décédé.

Louise décide alors de partir avec elle vers Hesdin dans le nord de la France, d'où a été posté le dernier message d'Armand, tandis que Karl rentre à St Mihiel auprès de sa femme et de son fils.

Une fois arrivées à leur destination, les deux femmes tentent de se renseigner sur les potentielles bases armées ayant été établies dans la région et apprennent qu'un campement sous haute surveillance interdit aux civils est établi à quelques kilomètres.

Le duo s'y rend, et Louise décide de s'infiltrer la nuit pour tenter de retrouver Armand. Déjouant la vigilance des gardes, la jeune femme se cache dans le quartier des prisonniers. À sa grande surprise, elle y trouve un vieil homme défiguré, une jeune femme enchaînée et un jeune homme dont la moitié du corps a été remplacée par des éléments mécaniques. Louise reconnaît alors Armand d'après une photo aperçue chez Odette, malgré son visage ravagé, et, pleine d'espoir, lui demande si il sait où est passée la troupe britannique qu'il accompagnait à St Mihiel. Le jeune homme jusqu'alors silencieux intervient, disant avec un fort accent irlandais qu'il a fait lui-même partie de ces soldats, et se présente : il se nomme Meallan O'Brien, et est prisonnier de ce camp depuis huit mois. Louise, d'abord abasourdie, s'effondre en larmes lorsqu'elle réalise qu'elle a retrouvé son soldat. Après quelques instants de liesse, il lui explique qu'ils sont emprisonnés ici car en savent trop sur les dessous de la guerre : le gouvernement a permis de pratiquer de la chirurgie expérimentale afin d'implanter des membres mécaniques sur des blessés de guerre graves afin d'en faire des soldats bien plus forts qu'auparavant. Si la plupart des cobayes sont morts pendant l'opération, Meallan a survécu et a été renvoyé sur le front. À la fin de la guerre, le gouvernement a estimé que ces expériences ne devaient jamais être connues de la population, principalement du fait de leur haut taux d'échec. Les soldats modifiés furent donc emprisonnés dans des camps comme celui de Hesdin. Tout ceux ayant essayé de s'enfuir ont été retrouvés et exécutés, alors Meallan n'a rien tenté. La jeune femme enchaînée prend alors la parole, et explique à Louise qu'il y a d'autres secrets que la France n'a pas dévoilés à ses citoyens : l'armée alliée a capturé et importé des créatures légendaires et mythologiques des quatre coins du monde pour appuyer ses troupes. Elles furent maltraitées, détestées, massacrées, utilisées comme chair à canon.



SOLDATS INCONNUS

- Secrets de la Grande Guerre™ -

Elle-même étant une vampire, elle fut utilisée comme arme pendant des années. À la fin de la guerre, il a été décidé de les faire disparaître afin de ne pas inquiéter la population. La plupart des créatures ont été exécutées puis incinérées, il ne reste donc presque plus de preuves des actions terribles de l'armée française envers des êtres innocents. Louise, d'abord dubitative, est scandalisée par la situation : elle décide de faire tout son possible pour rétablir la justice et de chercher toutes les créatures en fuite restantes afin de faire en sorte que la France réponde de ses actes. Les quatre compagnons s'échappent alors du campement, non sans difficulté. Odette et Armand, enfin réunis, sont reconduits par Louise chez eux, puis Solange les guide vers le Rhône-Alpes, région vers laquelle des kitsune de sa connaissance lui ont dit se diriger.

Après quelques semaines, le trio arrive enfin à destination, et s'emploie à retrouver les esprits renard qu'il cherche. Il finit par y parvenir après une longue et difficile enquête. Les Kitsune rencontrées par la vampire se nomment Saya et Akane. Elles ont été emmenées hors du Japon pour être jetées sur le front français. Terrifiées par la guerre et par les soldats qui les maltraitent, elles finissent par s'enfuir et se réfugient dans les montagnes, où elles se tiennent à l'écart de la population et tentent de retrouver la paix. Tout d'abord réticentes à faire confiance à des humains, les deux sœurs rassurées par la présence de Solange finissent par accepter d'aider Louise et Meallan à retrouver d'autres créatures : elles leur indiquent qu'une goule s'est établie aux abords de Marseille afin d'essayer de retourner en Afrique du Nord. Le petit groupe part donc à sa recherche, et finit par la retrouver après de longs mois de recherches. La goule, ayant la forme d'une hyène mâle géante, se nomme Dayazell. D'abord réticent à l'idée de laisser des humains l'approcher, il écoute finalement l'histoire de Meallan, et accepte d'aider le duo à dévoiler les secrets de l'armée au peuple. Ils entament alors leur voyage vers Paris en compagnie des quatre créatures rescapées, espérant faire entendre raison au gouvernement français afin qu'il reconnaisse le massacre des êtres légendaires qui ont pourtant aidé à gagner la guerre.

ÉPILOGUE

Février 1922, Vigneulles-les-Hattonchatel.

Après deux ans de lutte pour faire reconnaître leur cause, Louise et Meallan ont enfin atteint leur but. Les créatures et les soldats modifiés sont libres de retourner chez eux, et ont la garantie de pouvoir trouver un logement et un travail comme n'importe quel citoyen si ils souhaitent rester sur le territoire.

Armand et Odette coulent des jours heureux en Bretagne et accueillent Dayazell chez eux.

Solange est devenue une chanteuse renommée à la capitale, tandis qu'Akane et Saya élèvent des moutons et vendent du fromage dans le sud de la France.

Meallan et Louise se sont installés ensemble et attendent leur premier enfant.