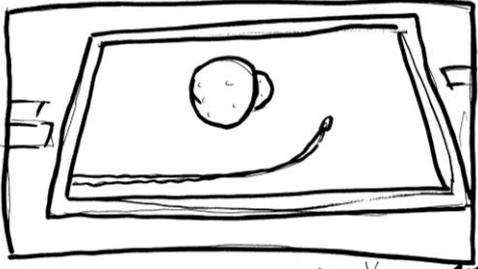


1. Réveil du Capitaine Durand

(On se la joue d'abord cool, sobre, classique: on est dans un film de SF, oui, mais de la SF par le petit bout de la lorgnette)

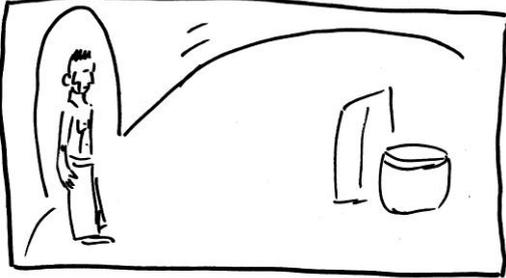
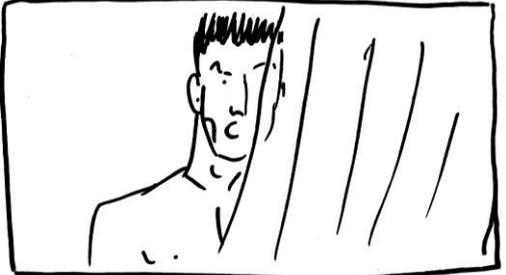
(Annexes décor A01, son C01, lumière G01)

1.1A.	<p>Une fenêtre donne sur un ciel de nuit, avec DEUX lunes. Un vaisseau spatial s'y dirige vers le ciel. (Première image du film : nous sommes certes dans un film de SF, mais vu par la petite fenêtre.) (Annexes fx B01, son C02)</p>	
1.1B.	<p>On s'éloigne de la fenêtre en TRAV ARR + PANO PLAN LARGE Le Capitaine Durand et Mylène sont couchés dans un lit. Le plan couvre toute la séquence.</p>	
1.2A	<p>PLAN EPAULE du Capitaine Durand, qui réfléchit puis qui regarde Mylène</p>	
1.2B.	<p>PANO On suit le Capitaine Durand qui embrasse Mylène</p>	
1.3	<p>GROS PLAN de Mylène. SUBJECTIF du Capitaine Durand, depuis le 1.2A.</p>	

2. Le Capitaine Durand consulte une futurologue

(On continue à se la jouer film de SF modeste)

(Annexes décor A02, lumière G02, son C03)

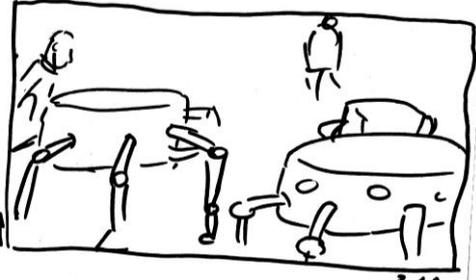
2.1A.	<p>MASTER PLAN LARGE Le Capitaine Durand entre dans ce qui semble d'abord être une salle d'eau très zen. Droite cadre, une cuvette de toilette...</p> <p><i>(Annexes costumes F01)</i></p>	
2.1B.	<p>PANO SUR LE MOUVEMENT DU CAPITAINE DURAND ... Mais en fait, il y a deux cuvettes, face à face!</p>	
2.1C. FX	<p>Quand le Capitaine Durand s'assied, TRAV AVANT : on se rapproche de lui jusqu'au PLAN PIED. Quand le visage de la diseuse de bonne aventure apparaît, 2-SHOT DE PROFIL.</p> <p><i>(Annexes FX B02)</i></p>	
2.2 FX	<p>Ce plan commence quand Capitaine Durand s'assied: CHAMP PLAN POITRINE CAPITAINE DURAND avec AMORCE TRANSLUCIDE de l'hologramme.</p>	

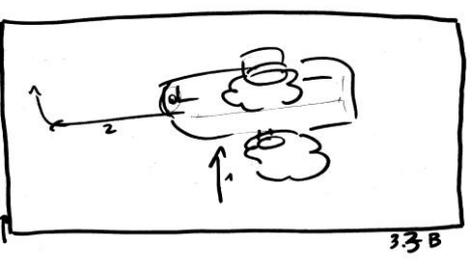
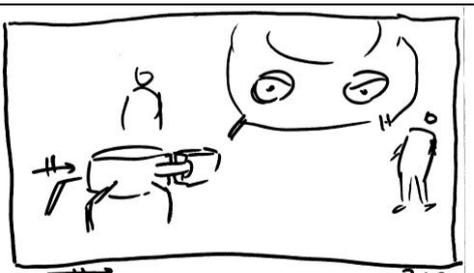
2.3.	Même action que le 2.2. CHAMP EPAULE du Capitaine Durand.	
2.4. FX	Même action que le 2.2. CONTRECHAMPS DU 2.2.	
2.5. FX	Même action que le 2.2. CONTRECHAMPS DU 2.5.	

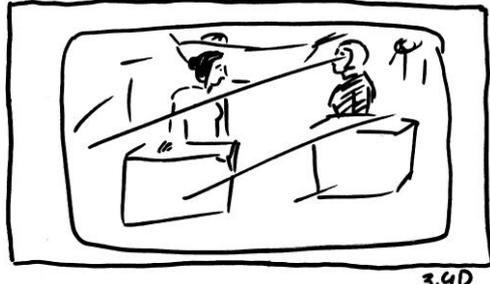
3. Le spatioport d'Ourson V !

(Là, tout d'un coup, on est en pleine SF! Ca en jette!)

(Annexes décor A03, FX B03, son C04, musique D01, lumière G03)

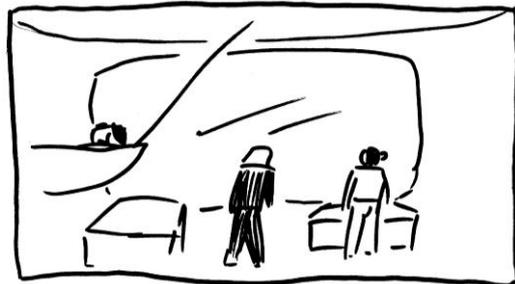
3.1A. FX	TRAV LATERAL GAUCHE. On suit deux robots arachnaïdes se disputent une caisse. Après cinq crocodiles, ON MONTE : GRUE VERS LE HAUT Jusqu'à... (Annexes son C05, réalisation E01, accessoires H01)	
3.1B.	... Un PLAN D'ENSEMBLE DU SPATIOPORT. (Annexes accessoires H02, H03)	

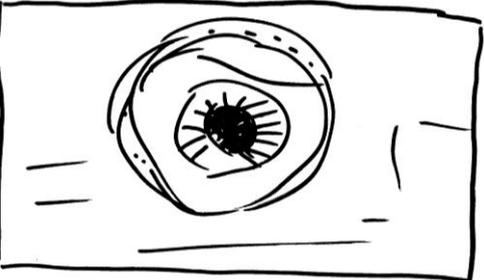
3.2A.	TRAV LATERAL DROITE: On part du parchemin d'un Employé du Spatioport... (Annexes costumes F02, accessoires H04)	
3.2B.	TRAV LATERAL, à hauteur de vaisseaux spatiaux : les vaisseaux discutent entre eux... (Annexes son C07)	
3.3A. FX	PLAN LARGE : les vaisseaux spatiaux en rang...	
3.3B.	PANO VERTICAL : on suit un des vaisseaux spatiaux qui décolle. (Annexes son C07)	
3.4A. FX	TOP SHOT sur deux marchands qui discutent...	
3.4B.	GRUE VERS LE BAS. Arrivé en bas, on suit, en premier plan, un robot arachnoïde qui s'est perdu... Jusqu'à l'Albatros.	

3.4C.	On se rapproche de l'Albatros. (Annexes FX B05)	
3.4D.	On se rapproche du grand hublot. Derrière, Laurence Vernier et Hélène discutent.	

4. Dans la timonerie, Laurence Vernier et Hélène parlent des machinistes belges

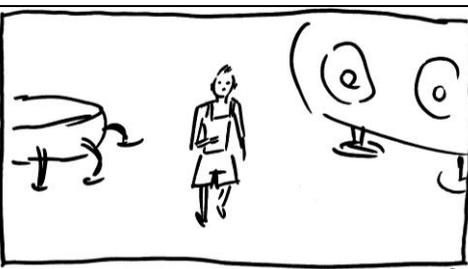
(Annexes décors A04, costumes F03, son C08, lumière G04)

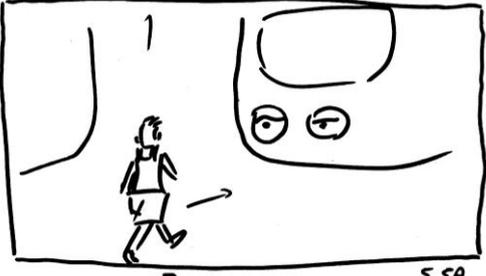
4.1.	SUBJECTIF COURTE FOCAL: Toute la séquence, vue par l'Oeil de l'Albatros. (annexes costumes F04, F05, réalisation E02)	
4.2A	On suit Laurence Vernier en PLAN AMERICAIN en laissant Hélène quitter et rentrer dans le champ.	
4.2B	A un moment, en PREMIER PLAN FLOU: Christophe Belvak dort dans un hamac... (Annexes costumes F06, accessoires h05)	

4.2C	<p>Laurence Vernier et H�el�ene avec l'Oeil de l'Albatros en DEUXIEME PLAN... Les deux femmes se retournent vers l'�eil. Le plan se termine apr�es quelques r�epliques de dos.</p>	
4.3A	<p>Strat�egie similaire au 4.2., mais ici c'est H�el�ene qu'on suit en PLAN POITRINE, en laissant Laurence Vernier sortir et entrer du champ.</p>	
4.3B	<p>L'Oeil de l'Albatros, en SECOND PLAN, parle ; les deux femmes se retournent vers lui. Ici aussi, le plan se termine apr�es quelques r�epliques de dos.</p>	
4.4	<p>« PLAN LARGE » de l'Oeil de l'Albatros.</p>	
4.5	<p>« PLAN RAPPROCHE » de l'Oeil de l'Albatros.</p>	
4.6	<p>TWO-SHOT H�el�ene et Laurence Vernier, � partir du moment o� elles se sont tourn�es vers l'�eil. CONTRECHAMP, plus ou moins, du 4.4.</p>	

4.7	<p>PLAN EPAULE de H�el�ene, � partir du moment o� elle s'est tourn�e vers l'Oeil. C'est donc, plus ou moins, un CONTRECHAMPS du 4.5.</p>	
-----	--	--

5. Guillaume, le machiniste, n'est pas belge, mais il entre quand m me   bord de l'Albatros

5.1A FX	<p>A travers la vapeur, une silhouette myst�rieuse... Fantomatique...</p>	
5.1B	<p>... Et c'est Guillaume, en short et t-shirt, un peu ridicule !... TRAV ARR sur son mouvement vers nous. (Annexes costumes F07)</p>	
5.1C	<p>On laisse Guillaume GAGNER sur nous jusqu'au PLAN NOMBRIL. (Le bedoeling: garder sa main et le caillou dans le champ.) (Annexes accessoires H06, son C09)</p>	
5.2 FX	<p>TRAV ARRIERE. PLAN EPAULE de Guillaume. Ce plan raconte qu'il n'est PAS belge.</p>	

5.3	GROS PLAN de la main de Guillaume avec le caillou. (Pas d'effets spéciaux pour le caillou. Peut-être essayer un effet d'étalonnage très léger, au rythme des phrases avec l'accent belge que prononce le caillou ? A essayer.)	
5.4	GROS PLAN du caillou.	
5.5A FX	PLAN LARGE de dos de Guillaume s'approche de l'Albatros. On l'accompagne jusqu'à...	
5.5B	... Un PLAN LARGE : Guillaume devant l'Oeil. Cet oeil doit ici sembler menaçant...	
5.5C	TRAV LATERAL + ARRIERE. Guillaume monte dans l'Albatros. (Annexes accessoires H07)	
5.6.	GROS PLAN de l'œil de l'Albatros.	

5.7	PLAN POITRINE de Guillaume qui parle à l'Albatros.	
5.8	GROS PLAN de Guillaume qui parle à l'oeil. Ce plan dévoile l'effroi qu'il éprouve devant ce majestueux vaisseau, effroi qu'il cache plus ou moins bien.	

6. Mylène et le Capitaine Durand marchent dans un couloir

(Tension (légère), tant pour le Capitaine que pour le spectateur : mais vers où nous dirigeons-nous, *godverdorie* ?)

(Annexes décors A05, lumière G05)

6.1A	TRAV AVANT, PLAN PIED, DE DOS : On suit le Capitaine Durand, qui suit Mylène dans le couloir. (Annexes costumes F08, F09)	
6.1B FX	ON S'ARRETE... Le Capitaine Durand suit Mylène dans la portelanière. (Annexes FX B06)	
6.2A	TRAV ARR : On précède le Capitaine Durand et Mylène, FACE, PLAN AMERICAIN.	

6.2B FX	ON S'ARRETE. Mylène et le Capitaine Durand entrent.	
6.3	Début du 6.2. en plus proche : TRAV ARRIERE, jusqu'à avant la portelanière. 2-SHOT FACE PLAN EPAULE (le plus près possible avec une focale plutôt courte, mais sans déformation) du Capitaine Durand et de Mylène. Le <i>bedoeling</i> de ce plan : percevoir leurs sentiments l'un pour l'autre, ainsi que l'appréhension (légère) du Capitaine Durand.	

7. Dans la plantation de portes

(Endroit mystérieux et étonnant pour le Capitaine Durand ; endroit quotidien pour Mylène.)

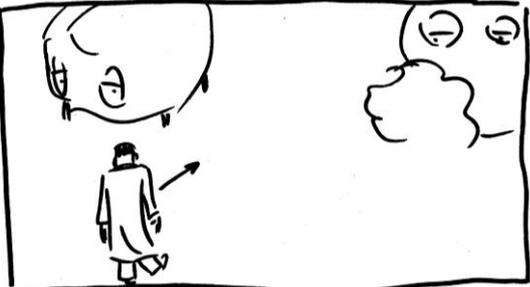
(Annexes décors A06, son C10, lumière G06, accessoires H08)

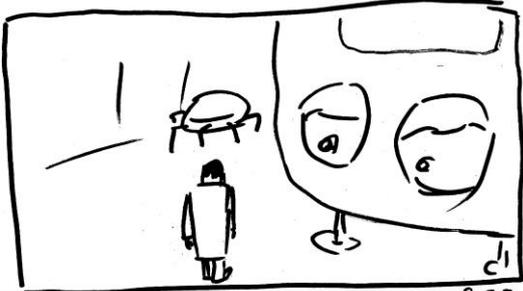
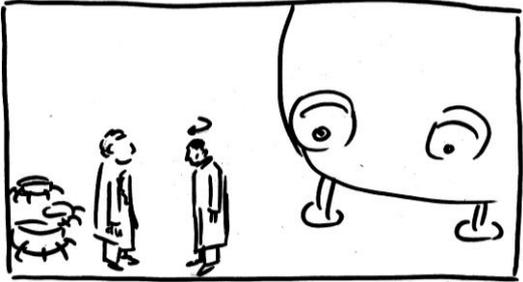
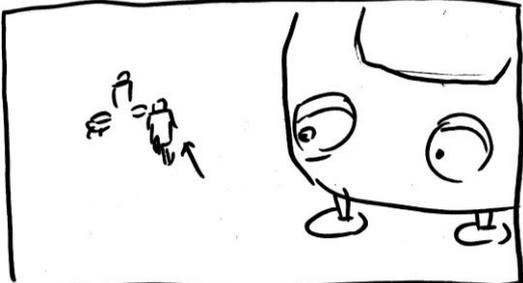
7.1	COURTE FOCAL : SUBJECTIF du Capitaine Durand sur la plantation de portes.	
7.2	LONGUE FOCAL, PANO A DROITE ET A GAUCHE : SUBJECTIF du Capitaine Durand sur la plantation de portes. (Une autre solution que le 7.2.)	

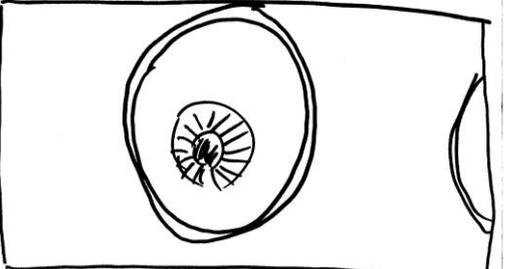
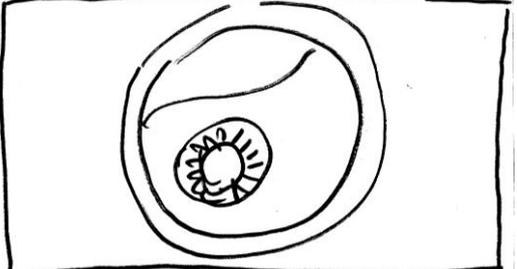
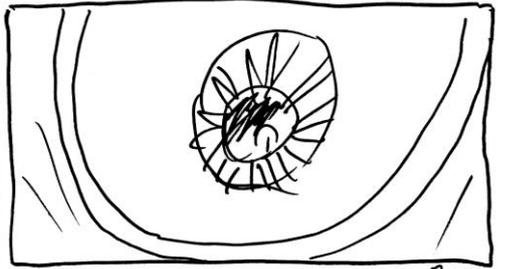
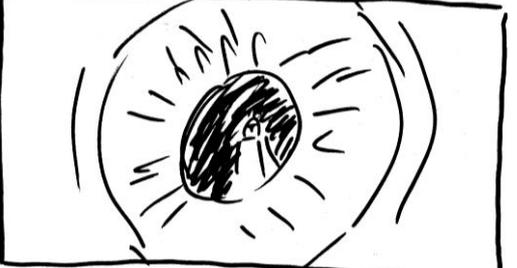
7.3	<p>PLAN GENERAL (surtout pour le début de la séquence.) Le Capitaine Durand et Mylène entrent dans la « plantation de portes »... Un endroit étrange...</p>	
7.4A	<p>MASTER. PLAN EPAULE du Capitaine Durand, quand il entre dans la salle et qu'il est étonné par les portes.</p>	
7.4B	<p>On laisse le Capitaine Durand nous dépasser, en PANO, puis on le suit en TRAV jusqu'à la porte que lui indique Mylène.</p>	
7.4C	<p>Le Capitaine Durand ne parvient pas à ouvrir la porte (l'action doit être claire et lisible !)</p>	
7.5	<p>DÉBUT DE LA SÉQUENCE : Dans le POV du Capitaine Durand, Mylène, de dos, soigne les portes.</p>	
7.6	<p>Devant la porte qui ne s'ouvre pas : PLAN EPAULE du Capitaine Durand quand il se retourne vers Mylène.</p>	

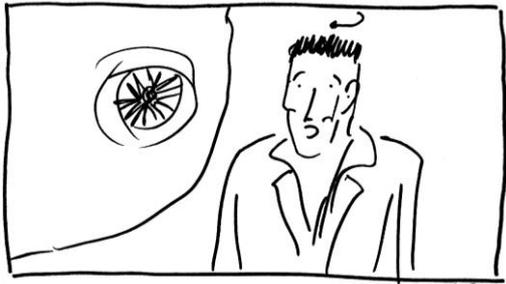
7.7A	Devant la porte qui ne s'ouvre pas : CONTRECHAMPS du 7.6. PLAN EPAULE de Mylène.	
7.7B	On suit Mylène jusqu'au 2-SHOT PLAN EPAULE Mylène s'approche du Capitaine et l'embrasse.	

8. Le Capitaine Durand, sur le tarmac, parle à l'Albatros puis au marchand

8.1 FX	TRÈS LONGUE FOCALE, PANO, PLAN POITRINE. On suit le Capitaine Durand jusqu'à ce qu'il lève la tête vers l'Albatros. L'idée, c'est, par la focale et le son assourdi, l'isoler de tout l'environnement dans lequel il se trouve: il est plongé dans ses réflexions... Ce plan a une autre fonction : nous indiquer que le Capitaine Durand est le héros de cette histoire, que c'est bien lui le protagoniste que nous allons suivre !...	
8.2A FX	MASTER. PLAN LARGE. TRAV AVANT : On suit le Capitaine Durand qui s'approche de l'Albatros.	

8.2B	Conversation entre l'Albatros et le Capitaine Durand.	
8.2C	PANO GAUCHE Conversation entre le Capitaine Durand et le Marchand. <i>(Annexes costumes F10)</i>	
8.2D	Le Capitaine Durand poursuit le Marchand...	
8.3A FX	Conversation entre le Capitaine Durand et l'Albatros. On commence par un PLAN NOMBRI, EN CONTREPLONGEE: ce qui est illogique: les yeux de l'Albatros sont plus hauts que le Capitaine. L'idée est de montrer que le Capitaine, contrairement à Guillaume, n'est pas intimidé par ce grand vaisseau, qu'il lui tient la dragée haute.	
8.3B	Après la conversation avec le Marchand, on se remet à hauteur d'homme.	

8.4A FX	Idem que 8.3A. mais en GROS PLAN.	
8.4B	Idem que 8.3B. mais en GROS PLAN.	
8.5A	CONTRECHAMPS du 8.3A, mais EN PLONGEE.	
8.5B.	On se remet en face, comme pour le 8.3B.	
8.6A	CONTRECHAMPS du 8.4A EN PLONGEE.	
8.6B	On se remet en face, comme pour le 8.4B.	

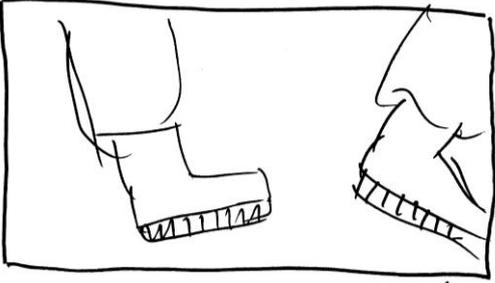
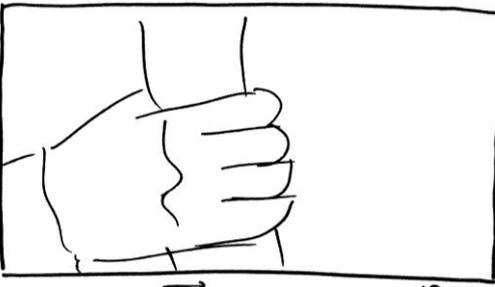
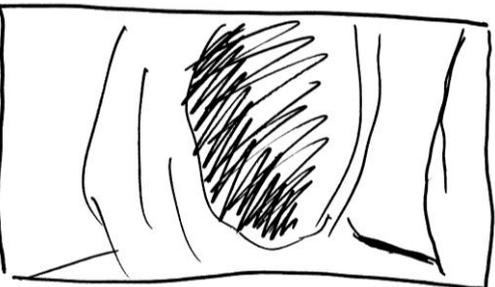
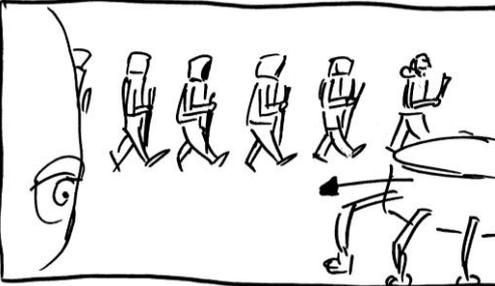
8.7 FX	PLAN POITRINE du CAPITAINE DURAND quand il se retourne et parle au Marchand.	
8.8A FX	2-SHOT du Capitaine Durand et d'un des yeux de l'Albatros. Ils sont le plus possible au même niveau dans le cadre !	
8.8B	TRAV LATERAL Pendant que le Marchand entre dans le champ.	
8.9A FX	Quand le Capitaine Durand se retourne vers le Marchand : PREMIER PLAN, DROITE CADRE : AMORCE du Capitaine Durand en PLAN ÉPAULE SECOND PLAN, GAUCHE CADRE : le Marchand qui s'approche, en PLAN GÉNÉRAL.	
8.9B	On se rapproche, en profitant du mouvement du Marchand vers nous, jusqu'à un CONTRECHAMPS du 8.7.	

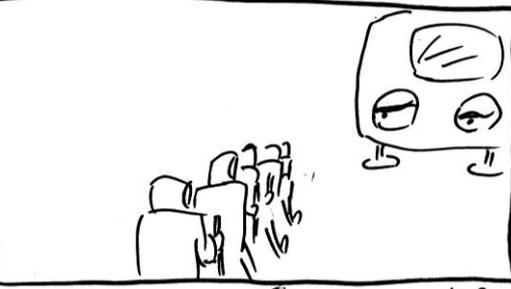
9. Guillaume montre à Hélène et à son équipe qu'il est un bon machiniste

(Annexes décors A09, lumière G07)

9.1	<p>PLAN LARGE de la Salle des Machines (le plus large possible: le bedoeling, c'est de montrer le lieu). Peut-être un LENT MOUVEMENT LATERAL? (Annexes costumes F11)</p>	
9.2A	<p>Guillaume, PLAN NOMBRIL, de dos, actionne les appareils. (On le suit EN PANO.)</p>	
9.2B	<p>Guillaume se retourne vers Hélène et les machinistes belges.</p>	
9.3	<p>CONTRECHAMPS DU 9.2B. Hélène, et derrière elle, les Machinistes. (Hélène et les machinistes doivent sembler intimidants...)</p>	
9.4	<p>RAPPROCHE DANS L'AXE DU 9.3. PLAN EPAULE d'Hélène. Ce plan est là pour qu'on puisse bien lire qu'elle est dubitative, face à Guillaume.</p>	
9.5	<p>2-SHOT PLAN AMERICAIN de Guillaume et d'Hélène. Cette valeur de plan est surtout pour la fin de la séquence : équilibre entre Guillaume et Hélène : Guillaume est accepté comme machiniste !</p>	

10. Arrivée des moines néo-cartésien dans l'astroport(Comme l'arrivée de commandos dans un film d'action) (*Annexes musique D02*)

10.1	<p>TRAV LATERAL :</p> <p>Les pieds des moines. (Garder toujours les mêmes pieds ? Les laisser nous dépasser ?) (<i>Annexes costumes F12</i>)</p>	
10.2	<p>TRAV LATERAL :</p> <p>Les mains des moines. (Garder toujours les mêmes mains ? Les laisser nous dépasser ?)</p>	
10.3	<p>TRAV LATERAL :</p> <p>Les capuches des moines. (Garder toujours les mêmes capuches ? Les laisser nous dépasser ?)</p>	
10.4 FX	<p>TRAV LATERAL :</p> <p>Les moines marchent dans l'astroport</p>	
10. 5A FX	<p>TRAV ARRIERE :</p> <p>Les Moines s'avancent vers nous. Nous les laissons gagner jusqu'à un...</p>	

10. 5B	PLAN EPAULE du Frère Majeur.	
1.6A FX	TRAV AVANT : On suit les Moines DE DOS.	
10.6B	TRAV AV + GRUE VERS LE HAUT : On découvre que les Moines se dirigent vers... L'Albatros !	

NOMBRE DE PLANS : 57

NOMBRE DE PLANS AVEC FX : 23