

IDD ANIMATION 2015-2016

LA GRAINE DE LÉO : SCENARIO DU FILM

Séquence I (Prologue, séquence d'ouverture). Un monde elfique et végétal.

Au début, le spectateur voit une forêt. La caméra avance à travers cette forêt et laisse soudain apparaître un monde elfique dans lequel se développe une architecture exclusivement végétale, faite de maisons, cabanes et voies de circulations en arbres, feuilles et fleurs. Au centre de ce monde, sur une colline surplombant la cité, on voit se dresser un immense arbre auquel partent des centaines de sortes de « branches-tunnels ». Dans ces tunnels glissent des lots de graines, comme sur des toboggans, jusqu'à atteindre l'intérieur des maisons.

N° du plan	Cadrage ¹	Dispositif de prise de vue ²	Contenu narratif (ce qui se passe, ce que l'on voit à l'écran)	Effets sonores (ce que l'on entend : bruitages, musique)
I /1	PM	ZAV (ou TRAV ?) à travers la forêt	Avancée dans la forêt, jusqu'à l'arrivée aux abords du monde elfique, un monde très lumineux, qui brille dans la brume matinale. Le feuillage latéral peut s'écarter.	Bruit du vent dans les feuillages, sons de forêt (chant des oiseaux, par exemple)
I /2	PE	TR HORIZ Gauche → Droite	Découverte du monde elfique, au niveau des façades, des rues. On découvre le cadre de vie très végétal des elfes, leurs occupations quotidiennes.	Rue animée, son d'une foule + feuillages, (d'eau ? si fontaine ou rivière).
I /3	PE	TR VERTIC Bas → Haut	La caméra montre progressivement la colline, de sa base embrumée vers le sommet, jusqu'à atteindre le pied d'un arbre. A l'arrière-plan, lever de soleil.	Bruit de la ville s'estompe peu à peu → Bruit de brise légère.
	PM	TR VERTIC Bas → Haut, puis TR OBLIQUE Bas gauche → Haut droit + ZAR	Large tronc d'arbre, depuis sa base : la caméra s'élève le long du tronc, tout en laissant peu à peu apparaître le feuillage latéral puis les premières branches-tunnels.	Brise légère dans les feuillages, puis premiers bruits de graines qui roulent.
I /4	GP	TR d'accompagnement, le long d'une branche-tunnel	Sortant du feuillage, une branche-tunnel : un lot de graines apparaît et commence à rouler. Dans un 1 ^{er} temps, la caméra suit le parcours de ces graines.	Graines qui roulent.
	GP → PGE	ZAR, depuis le lot de graines jusqu'à une vue générale (arbre + réseau des branches-tunnels + monde des elfes) A la fin de ce plan : fondu au noir vers séquence II	Dézoom progressif de la caméra, depuis ce lot de graines jusqu'à une vue générale, laissant d'abord apercevoir le dense réseau de branches-tunnels, puis l'arbre immense entouré de tout ce réseau, puis la ville à laquelle il est relié. La brume s'est totalement levée. TITRE, en surimpression : LA GRAINE DE LÉO	Bruit des graines > bruit du vent dans les feuillages > bruit de la ville animée Musique pour l'apparition du titre

1 On indique dans cette colonne le choix de cadrage pour la prise de vue : PGE, PM, PRP, GP, etc. (avec ou sans amorce).

2 On indique dans cette colonne les choix relatifs à l'angle de prise de vue (PL, CPL), au mouvement de la caméra (TRAV, PAN, Zooms, etc.), aux effets vidéo (flou, ralenti, etc.) et aux transitions vidéo (CH/CCH, fondu, etc.). On peut également donner des précisions concernant la profondeur de champ (1^{er} plan, 2^{ème} plan, 3^{ème} plan...arrière-plan).

Séquence II. Les graines quotidiennes.

On retrouve notre lot de graines, qui poursuit sa descente jusqu'à arriver à l'intérieur d'une habitation. On voit 4 elfes (2 parents + 2 enfants) qui récupèrent chacun un lot de graines dans des petits paniers, celui-ci sortant du bout d'un tuyau à travers la paroi du mur du salon. Chaque membre d'une famille elfique a son propre tuyau, avec décoration personnalisée pour chaque tunnel et nom de l'elfe : en alphabet elfique ?). Cette famille d'elfes sort de chez elle et se rend dans deux lieux. Sur la route, on voit d'autres elfes portant un panier. Chacun jette la poignée de graines à divers endroits ; aussitôt poussent des ensembles végétaux. De nombreux elfes font de même, durant toute la journée. La nuit tombe.

N° du plan	Cadrage	Dispositif de prise de vue	Contenu narratif (ce qui se passe, ce que l'on voit à l'écran)	Effets sonores (ce que l'on entend : bruitages, musique)
II /1	PDE→PM	ZAV, depuis l'extérieur d'une maison jusqu'à l'intérieur	Façade d'une maison, avec fenêtre ouverte. La caméra pénètre dans la maison par la fenêtre : on arrive dans le salon.	Bruit d'extérieur → son d'intérieur (musique de salon, son d'horloge ?)
II /2	GP	TR HORIZ Gauche → Droite	Sur un des murs du salon, on découvre un alignement de 4 tuyaux : 2 gros puis 2 petits, les deux derniers présentant une décoration enfantine. A la sortie de chaque tuyau, un petit panier, avec le prénom de l'elfe (<u>en alphabet elfique ?</u>)	Son d'intérieur
II /3	GP		On voit un lot de graines qui roule et entre dans cette maison, <u>par le toit ?</u>	Graines qui roulent.
II /4	GP	Même plan que II/2	Des graines sortent des tuyaux, diversement distribuées dans les réceptacles (<u>peut-être moins de graines pour les adultes, et davantage de graines pour les enfants ?</u>)	Bruit lointain des graines, qui se précise à l'arrivée des graines dans les paniers.
II /5	PRP/PRT ?	Vue de profil sur les elfes.	Visages souriants, quatre membres d'une famille d'elfes s'approchent des tuyaux.	Son d'intérieur + bruits de pas.
II /6	GP	PL ?	Ils récupèrent chacun leur lot individuel de graines. A l'écran, on voit 4 mains qui s'emparent des petits paniers.	Son d'intérieur Bruit de graines prises dans la main.
II /7	PM	Elfes vus de face.	Même vue que II/1 : façade de l'habitation. On voit sortir tour à tour les 4 elfes. Leur visage affiche un large sourire. Dehors, 2 feuilles sont posées au sol.	Bruit d'extérieur + bruits de pas.
II /8	PM	Elfes vus de profil.	Ils grimpent 2 par 2 sur les 2 feuilles et s'envolent, dans deux directions différentes.	Bruit des feuilles qui volent + vent.
II /9	PDE	Elfes vus de profil.	La mère et le fils traversent la ville. On voit d'autres elfes faisant de même, avec des paniers assez identiques.	Bruit des feuilles qui volent + bruit de vent + rue animée.
II /10	PDE	Elfes vus de profil.	La mère et le fils arrivent au-dessus d'une rivière : les graines qui y sont jetées produisent instantanément des fleurs aquatiques. La mère et le fils font demi-tour.	Rivière. Bruit des feuilles qui volent + chime pendant le lancer de graines. Bruit des graines tombant dans l'eau. Bruit végétal pendant croissance.
II /11	PDE	Elfes vus de profil.	Le père et sa fille arrivent aux abords d'une forêt : ils y jettent les graines, qui poussent instantanément. A l'arrière-plan, d'autres elfes font de même, avant de faire demi-tour. Les visages des elfes sont très souriants.	Bruit des feuilles qui volent + forêt. Chime pendant le lancer de graines. Bruit végétal pendant croissance.
II /12	PGE	A la fin du plan, fondu au noir jusqu'à la séquence III.	Monde des elfes, vue générale. Le soleil parcourt le ciel, pour aller progressivement se coucher. De tous coins, à différents moments, on entend les sons des graines semées qui poussent. La nuit tombe, le calme s'installe, la ville s'endort.	On entend des chimes + bruits de croissance par dizaines, en plusieurs lieux. Puis bruits nocturnes (ambiance extérieur soir)

Séquence III. Léo, un elfe maladroit et isolé.

Le spectateur découvre l'appartement d'un elfe, vivant seul (un seul tunnel sur le mur, au-dessous duquel on peut lire le nom Léo, avec un alphabet spécial ?). Cet elfe récupère son lot de graines et sort de chez lui. Sa démarche, sa tenue, sa coiffure montrent qu'il est un elfe maladroit, tête en l'air, différent des autres, un peu à part. Il tombe en glissant sur une fleur-peau-de-banane, il se relève puis tombe à nouveau. Des elfes situés aux alentours se moquent de lui. Malgré cela, Léo va semer ses graines quotidiennes. Retour de Léo chez lui et tristesse.

N° du plan	Cadrage	Dispositif de prise de vue	Contenu narratif (ce qui se passe, ce que l'on voit à l'écran)	Effets sonores (ce que l'on entend : bruitages, musique)
III /1	PM	Vue de profil sur Léo.	C'est le matin. On découvre un elfe (Léo) dans son habitation. Léo prend son petit-déjeuner. Il entend le son des graines (hors-champ) qui arrive au loin. Il finit sa boisson puis se déplace vers la gauche, en direction d'une autre pièce : sa chambre.	Bruits de petit-déjeuner (cuiller dans une tasse), son d'une radio ?
III /2	GP	TR d'accompagnement	On suit un lot de graines roulant sur une branche-tunnel et arrivant chez Léo.	Graines qui roulent.
III /3	GP		Sur le mur de la chambre, on ne voit qu'un seul tuyau (on voit le prénom Léo, en alphabet elfique ?). Des graines arrivent et tombent dans le réceptacle.	Bruit des graines d'abord lointain, qui se précise quand elles chutent dans les paniers.
III /4	PM ou PRT, PA ?		Léo récupère les graines tombées dans le réceptacle.	Graines prises en main.
III /5	GP	PL, ZAV	On voit les graines dans la main de Léo. Il les met dans une bourse.	Graines déposées dans une bourse.
III /6	PM	Vue de face sur Léo.	Depuis l'extérieur de la maison, on voit Léo sortir de chez lui, décoiffé.	Ambiance d'extérieur + bruit de porte qui s'ouvre et se referme + bruit pas
III /7	PM/PDE ?	Vue de profil sur Léo.	De profil, on voit Léo qui marche maladroitement dans la rue, en sifflant (G → D).	Il siffle approximativement
III /8	PM/GP ?	PR/GP sur les pieds ? TRAV HORIZ d'accompagnement ? <u>Netteté sur fleur-banane ?</u>	Sur son chemin, une « fleur-peau-de-banane », sur laquelle Léo glisse sur une « fleur peau-de-banane » (mise au point passagère, avec floutage du reste du plan) puis chute à même le sol, à proximité d'une flaque de boue.	Bruit de pas + glissade + chute au sol. On entend des rires moqueurs provenant du hors-champ.
III /9	PM	1 ^{er} plan : Léo, de profil : 2 ^{ème} plan : un groupe d'elfes moqueurs, vus de face.	Léo se relève en s'appuyant sur ses mains et chute une nouvelle fois, à cause de la boue ! A l'arrière-plan, 3 elfes désœuvrés se moquent de Léo : ils ont 3 tailles différentes (frères Dalton) et mâchent des feuilles, des chewing-gums végétaux.	Bruit de pas + chute dans la boue Rires moqueurs plus nombreux (cette fois-ci, dans le champ)
III /10	PRT/PRP ?	TR HORIZ Gauche → Droite	On voit mieux les visages des elfes et leurs doigts moqueurs pointés vers Léo.	Rires, moqueries
III /11	GP/PRP ?	Vue de profil sur Léo.	Visage abattu de Léo, qui poursuit sa route, malgré les moqueries persistantes.	Quelques rires subsistent et s'estompent.
III /12	PM	Vue de profil sur Léo.	Léo se trouve devant un amas de rochers. Il sort les graines de sa bourse, les sème et elles poussent aussitôt.	Bruit de graines prises dans la main + chime + croissance végétal.
III /13	GP	A la fin de ce plan, fondu enchaîné vers III/14	Sourire, satisfaction qui se lit sur le visage de Léo.	
III /14	PM	Vue de dos sur Léo.	C'est le soir. Léo rentre chez lui. Même décor que III/6.	Ambiance d'extérieur soir. Bruits de pas.
III /15	PM	ZAR + TR oblique depuis le visage de Léo vu de profil jusqu'au ciel nocturne. Puis fondu au noir.	Intérieur de la chambre de Léo, avec fenêtre donnant sur la lune. On voit le visage inquiet et triste de Léo (larmes ?). Il est couché dans son lit, mais n'arrive pas à trouver le sommeil et repense aux moqueries qu'il a subies.	Bruits de la nuit, puis rires moqueurs en reverb (ou écho).

Séquence IV. La graine mystérieuse.

Un matin, Léo récupère ses graines au réveil, les fourre dans sa bourse et sort de chez lui. Mais, à nouveau, il trébuche sur quelque chose, après avoir réussi à éviter une fleur-peau-de-banane ; à nouveau, il est la risée des autres elfes. Il se penche pour voir de quoi il s'agit. A sa grande surprise, il découvre une plaque de chocolat ! L'air de rien, notre elfe soudain gourmand la range, non sans maladresse, dans une poche et fait demi-tour chez lui pour la manger tranquillement, loin des regards indiscrets. De retour chez lui, il dévore plusieurs carreaux de chocolat mais, d'un coup, il croque quelque chose de dur. Il sort alors de sa bouche ce qu'il découvre être une étrange graine. Imaginant peut-être qu'elle pourrait faire pousser un cacaoyer, il met cette graine dans sa bourse, rejoignant ainsi le lot des graines qu'il avait récupérées à la sortie de son tunnel. Il sort de chez lui et va planter ses graines (où ? un peu à l'écart de la ville ?) Il plante la graine mystérieuse à part, afin de constater ce qu'elle donnera. Curieusement, à l'emplacement de celle-ci, rien ne pousse, alors que tout autour, les autres graines ont donné des fleurs au parfum délicieux, que Léo hume avec bonheur. Léo hume alors le sol, là où a été plantée la graine mystérieuse : odeur inédite, assez désagréable (en réalité, il s'agirait de l'odeur du béton, du ciment, de la brique, mais Léo ne connaît pas cela). Léo quitte les lieux.

N° du plan	Cadrage	Dispositif de prise de vue	Contenu narratif (ce qui se passe, ce que l'on voit à l'écran)	Effets sonores (ce que l'on entend : bruitages, musique)
IV /1	PM	TR HORIZ Gauche → Droite Vue de profil sur Léo.	C'est le matin. Léo est encore dans son lit. Même plan initial que III/15. Il dort, mais le son des graines arrivant dans le tuyau le sort de son sommeil.	Ronflement puis réveil brusque, avec le son des graines qui roulent dans le tuyau.
IV /2	PA	Vue de profil. Fondu enchaîné en fin de plan.	Léo est debout. Il récupère les graines et les met dans sa bourse.	Graines prises en main + déposées dans bourse. Mêmes sons que III/4 + III/5
IV /3	PM	Vue de face sur Léo.	Il sort de chez lui. Même plan que III/6.	Ambiance d'extérieur + bruits de pas (III/6)
IV /4	PM TR HORIZ (G→ D)	Vue de profil sur Léo. Vue de face sur les 3 elfes, situés au 2 ^{ème} plan.	Même plan que III/9. En marchant et en sifflant (G→ D), alors qu'il se trouve devant les 3 elfes moqueurs, il évite une « fleur-banane », mais, un peu plus loin, il chute en glissant sur quelque chose ! On entend des rires moqueurs hors-champ.	Bruit de pas + sifflement + glissade + chute au sol. On entend des rires moqueurs provenant du hors-champ.
IV /5	PR	Vue de profil sur Léo.	En s'apprêtant à se relever, Léo observe avec curiosité l'objet sur lequel il a glissé.	Son illustrant l'interrogation
IV /6	GP	CPL sur le visage de Léo, vue de face.	Visage surpris de Léo ! Léger sourire, puis ses yeux vérifient les alentours.	Bruit illustrant la surprise...positive !
IV /7	PM/PA ?	Vue de profil sur Léo.	Léo se relève en cachant discrètement l'objet dans une poche. Il fait demi-tour.	
IV /8	PM/PA ?	Vue de profil sur Léo. Vue de face sur les 3 elfes, au 2 ^{ème} plan. Puis fondu enchaîné.	Même plan que III/9. L'air satisfait, en sifflant, Léo passe de nouveau devant les 3 elfes (G→ D), qui ont cette fois-ci un air perplexe.	Bruit de pas + sifflement joyeux.
IV /9	PRT	Vue de profil sur Léo.	Chez lui, Léo est assis à la table de sa cuisine. Il sort l'objet de sa poche.	Ambiance d'intérieur ?
IV /10	GP	PL + ZAV, vue subjective.	Dans ses mains, on voit une plaque de chocolat (avec logo ?) : Léo l'ouvre !	Son « hummm, miam » + son d'emballage

Séquence IV (suite et fin).

N° du plan	Cadrage	Dispositif de prise de vue	Contenu narratif (ce qui se passe, ce que l'on voit à l'écran)	Effets sonores (ce que l'on entend : bruitages, musique)
IV /11	PRP	Vue de face/de profil ?	Léo porte une barre de chocolat à sa bouche et la croque avec gourmandise. Tout à coup, il a une douleur à la dent : de sa bouche, il extrait quelque chose.	Son « hummm, miam » de gourmandise. Léo croque, mâche. Son de douleur.
IV /12	TGP	PL + ZAV, vue subjective.	Léo examine ce qu'il a dans la main : c'est une graine à l'aspect très étrange.	Son évoquant un questionnement (IV/5)
IV /13	PRP	Apparition de la bulle de pensée en semi-transparence	Léo réfléchit un instant : dans une bulle de pensée type BD, on voit une sorte de cacaoyer faisant pousser des tablettes de chocolat ! Léo est réjoui.	Son de réflexion, son/musique agréable, au moment où la bulle de pensée apparaît et s'évapore.
IV /14	PA	A la fin, fondu enchaîné.	Léo ouvre sa bourse à graines et y dépose la graine mystérieuse.	Petit bruit de graines.
IV /15	PM→PRP	Depuis le décor, ZAV sur Léo de profil observant la paume de sa main.	Lieu à définir. Léo pioche dans sa bourse de graines et s'apprête à tout jeter. Mais, au dernier moment, il observe les graines dans la paume de sa main.	Bruit d'ambiance à définir selon le lieu choisi. Son de graines piochées dans la bourse.
IV /16	GP	PL, vue subjective.	Avec son autre main, Léo extrait du lot de graines la graine mystérieuse.	Petit bruit de graines.
IV /17	PM	Vue de profil sur Léo.	Même décor que IV/15. Léo jette (sur la partie droite du plan) le lot de graines « normales », qui font apparaître aussitôt de belles fleurs. Il s'approche d'elles et respire avec bonheur leur délicieux parfum. A la gauche du plan, il dépose avec soin la graine mystérieuse. Il se relève et attend. Rien ne se passe. Pendant ce temps, les autres fleurs se démultiplient. Il s'accroupit et observe attentivement le sol, là où il a planté cette graine.	Chime + bruits de croissance pour les graines « normales ». Son de nez qui sent quelque chose + son de satisfaction. Chime différent pour la graine mystérieuse. Musique illustrant l'attente de Léo.
IV /18	GP/PR	Vue de profil sur Léo.	On voit le sol fraîchement travaillé. Léo a le nez dessus et hume la terre. Une odeur inconnue et désagréable s'en échappe. Léo fait une grimace de dégoût.	Son de nez qui renifle quelque chose.
IV /19	PM	Vue de profil sur Léo. A la fin du plan, fondu au noir vers séquence V.	Même décor que le plan IV/15. Léo se relève, de mauvaise humeur. Une bulle de pensée fait apparaître le cacaoyer qui s'évapore en fumée. Il quitte les lieux, visiblement déçu.	Bruit désagréable à l'apparition de la bulle de pensée, puis bruit décevant lorsque le cacaoyer s'évapore en fumée. Bruit de pas.

Séquence V. L'apparition surprise d'un immeuble.

Une nuit passe. Le lendemain, après un réveil difficile et acrobatique, Léo revient sur place (lieu à définir) : toujours rien. Il est déçu quand, tout à coup, une petite pousse apparaît et se développe en temps réel sous ses yeux ébahis : on dirait une sorte de plante grisâtre aux lignes géométriques, qui peu à peu se structure en parois et en étages. Effrayé, Léo quitte les lieux et court en direction du centre-ville : paniqué, il essaye d'expliquer aux autres habitants ce qu'il a vu, mais personne n'arrive à se figurer ce que cela peut être (on pourrait d'ailleurs montrer à l'écran les différentes images mentales que se forgent quelques-uns de ses interlocuteurs). Les elfes ne prennent pas Léo au sérieux et retournent à leurs occupations respectives (quelles occupations ?) quand, soudain, un elfe hurle en montrant du doigt une immense masse sombre qui se dresse par-dessus l'horizon ! Panique, terreur ! Le chef des elfes est alerté et celui-ci ordonne aussitôt une mobilisation générale : les elfes vont dans leurs foyers et en ressortent avec des houes, des serpes et des faux pour aller « couper », « faucher », « tailler » cette étrange et effrayante structure !

N° du plan	Cadrage	Dispositif de prise de vue	Contenu narratif (ce qui se passe, ce que l'on voit à l'écran)	Effets sonores (ce que l'on entend : bruitages, musique)
V /1	PE	La luminosité va changer, de la nuit au lever du jour.	Même décor que III/6. Vue sur la maison de Léo. La lune fait son trajet à travers le ciel, puis le soleil se lève. On entend le chant du coq, puis un son d'impact au sol suivi d'un cri de douleur !	Bruit des oiseaux du matin. Chant du coq, puis son d'impact au sol, suivi d'un cri de douleur.
V /2	PM	A la fin du plan, fondu enchaîné vers V/3. Vue de profil sur Léo.	Même plan que III/15. Léo est dans sa chambre, mais son lit est totalement défait. Léo est tombé du lit. Il frotte le sommet endolori de sa tête, puis se lève, de mauvaise humeur. Il se prend les pieds dans ses draps et chute à nouveau !	Bruits de cheveux grattés, froissement de tissus, puis de chute au sol.
V /3	PM	Vue de profil sur Léo.	Même plan que IV/15. Voilà Léo au même emplacement que la veille . Il vient observer si la mystérieuse graine a donné quelque chose. Sourire aux lèvres, il traverse le bosquet de fleurs qu'il hume avec plaisir. Mais déception et grimace de Léo quand il s'approche du lieu de plantation, vierge de toute végétation ! Léo se penche sur le sol pour un examen plus poussé	Ambiance à définir selon lieu choisi. Bruit de pas + son végétal pendant la traversée du bosquet. Nez qui hume avec satisfaction (IV/17). Bruits de pas + son de déception.
V /4	GP	Vue de profil sur Léo.	Même plan que IV/18. Léo touche un peu la terre. L'odeur est très désagréable. Grimace de dégoût. Au sol, il n'y a rien du tout ! Rien n'a poussé.	Ambiance à définir selon lieu choisi. Terre grattée + reniflement + son de dégoût
V /5	GP	CPL sur visage de Léo.	Déception de Léo. Mais, tout à coup, on entend (hors-champ) un son minéral de sol qui se craquèle et un son végétal de bois, de feuillage. Léo est tout d'abord marqué par la surprise et la curiosité.	Son minéral + végétal, pendant la levée de la graine.
V /6	TGP	PL, vue subjective.	Vue sur la terre qui se fendille, laissant apparaître une tout petite pousse grisâtre.	Idem plan précédent (V/5)
V /7	GP	Même CPL que V/5.	Sur le visage de Léo, la surprise laisse place à la joie : un large sourire s'y dessine !	Sons de la croissance de la plante.
V /8	PM	Vue de profil (ou ¾ face ?) sur Léo qui danse. La plante est hors-champ.	Léo se lève d'un bond et danse de bonheur, tournant le dos à la plante qui continue à croître (hors-champ). Des tablettes de chocolat imaginaires flottent autour de lui. Mais Léo cesse de danser lorsqu'il entend un son inquiétant : les tablettes s'évaporent aussitôt ! Il se retourne vers la plante, s'en approche pour l'observer.	Cris de joie + musique festive dans un 1 ^{er} temps, mais le bruit de croissance s'avère vite désagréable (bruits de chantier ?). Musique inquiétante + sons désagréables pendant évaporation des tablettes.

Séquence V (suite)

N° du plan	Cadrage	Dispositif de prise de vue	Contenu narratif (ce qui se passe, ce que l'on voit à l'écran)	Effets sonores (ce que l'on entend : bruitages, musique)
V /9	GP→PR ?	ZAR ? TRAV VERTIC Bas →Haut ? Ou bien rapide succession de courts fondus enchaînés montrant la croissance de la plante ?	La mystérieuse plante se développe en un réseau géométrique d'étages et de parois.	Bruits à la fois végétaux, minéraux et de chantier (sable qu'on déverse, métal, etc.)
V /10	PRP→ PM	Vue de face sur visage de Léo. TRAV VERTIC Bas →Haut + ZAR On passe d'une vue frontale sur Léo à une vue en PL.	Sur le visage de Léo, la joie laisse place à l'inquiétude. Son regard suit le mouvement d'ascension de la plante. La caméra recule et prend de la hauteur, laissant apercevoir progressivement le corps tout entier de Léo. Une ombre de plus en plus haute recouvre peu à peu le corps de Léo. Il est tétanisé, paniqué !	Musique angoissante Sons de panique, de peur
V /11	PM→PE	CPL + ZAR. Au 1 ^{er} plan : Léo de dos, tremblant. Au 2 ^{ème} plan : le bâtiment gris.	Au 1 ^{er} plan, on voit Léo de dos : face à lui, au 2 ^{ème} plan, se dresse un bâtiment gris haut de 3 ou 4 mètres pour le moment.	Musique imposante
V /12	PM/PDE ?	Vue de profil sur Léo.	Terrifié, Léo quitte les lieux en hurlant, traversant le bosquet de fleurs (G→D).	Hurlement, pas de course + bosquet.
V /13	PGE	Vue aérienne (PL)	On voit le trajet de Léo à travers le paysage forestier, jusqu'à la ville. Son trajet est visible par des marques de fumée (G→D).	Musique accélérée et comique, façon cartoon. Hurlements de Léo.
V /14	PM	Elfes de profil.	Dans un quartier de la ville. Des elfes vaquent à <u>leurs occupations quotidiennes</u> . Tout à coup, ils entendent des hurlements qui se rapprochent. Ils interrompent leurs activités et tournent leur visage dans la même direction (vers la droite de l'écran).	Ambiance rue animée. Hurlements lointain venant de la droite.
V /15	PRP ou PRT selon les elfes	Elfes de face, sur divers plans dans la profondeur de champ.	On voit les visages surpris, inquiets et ahuris des elfes. Stupéfaction générale.	Sons de stupéfaction, de surprise, de questionnement. Hurlements (en son hors-champ)
V /16	PM	Même décor que V/14. Elfes et Léo de profil.	Arrivée en trombe de Léo dans ce quartier de la ville. Ses hurlements l'ont précédé. Une chute le projette au milieu des elfes.	Hurlements + bruit de chute de Léo au sol.
V /17	PRP/PRT ?	Même plan que V/15.	Les elfes regardent Léo, totalement ahuris par son inhabituelle agitation.	Sons de stupéfaction, d'interrogation.
V /18	PRT sur Léo.	Même décor que V/14. Léo de profil. Elfes hors-champ.	Léo se redresse. Il est essoufflé et affolé. A coups de grands gestes désordonnés et de phrases incompréhensibles, il tente de mimer et décrire ce qu'il a vu.	Essoufflement. « Bla bla bla bla... » : paroles en accéléré.
V /19	PRP/PRT ?	Même plan que V/15.	Echec total : les elfes ne comprennent rien du tout et ont visiblement du mal à réfléchir. On voit leurs visages perplexes. Au-dessus de chacun d'eux se forment des images variées : un grand cube gris qui arrache des arbres, un triangle géant avec de grands yeux et un ruban sur le sommet, une plante grise balayée par le vent, une machine compliquée, etc. Bref, aucun rapport avec le bâtiment décrit par Léo.	En arrière-fond sonore, explications de Léo (« bla bla bla »). A chaque apparition de l'image mentale forgée par les elfes, un son correspondant : explosion, musique calme, vent dans les feuillages, mécanismes, etc.

Séquence V (suite et fin)

N° du plan	Cadrage	Dispositif de prise de vue	Contenu narratif (ce qui se passe, ce que l'on voit à l'écran)	Effets sonores (ce que l'on entend : bruitages, musique)
V /20	PRP	Elfe vu de face. Léo, de dos, en amorce au 1 ^{er} plan ?	Tout à coup, un elfe tend le bras devant lui et hurle, le doigt désignant le ciel.	Hurllement. Son de grondement (type tremblement de terre).
V /21	PRP	Léo de face au 1 ^{er} plan. Bâtiment flou à l'arrière-plan. Puis Léo de dos.	Léo interrompt soudain sa gestuelle. Au loin, derrière lui, se dresse une énorme masse grise aux contours assez flous. Léo se retourne aussitôt.	Grondement.
V /22	PRP/PRT ?	Même plan que V/15.	Panique générale des elfes, terrifiés par ce qu'ils voient. Leurs regards sont tournés vers le ciel. Stupeur collective !	Stupéfaction, terreur. Grondement.
V /23	PDE→PE	PL + ZAR + TRAV VERTIC Bas → Haut	Comme si la caméra était au sommet du bâtiment en train de pousser : on voit les elfes en plongée, de plus en plus petits. L'ombre immense du bâtiment les recouvre peu à peu.	Cris des elfes + grondement. Musique épique et menaçante.
V /24	PE	CPL avec PAN VERTIC Bas → Haut. A la fin, ZAR.	En quelques secondes, on voit les différents niveaux du bâtiment, depuis sa base à son dernier étage. En fin de plan, vue sur l'intégralité du bâtiment.	La musique épique et menaçante se poursuit et s'achève par un son percussif. Le grondement est terminé : la croissance du bâtiment est désormais achevée.
V /25	PM	Les elfes vus de profil.	Panique chez les elfes, qui détalent aussitôt en hurlant !	Hurllements et bruits de pas de course.
V /26	PRP	Léo de face.	Au contraire, Léo ne bouge pas. Il observe le bâtiment, en silence, tout en restant sur ses gardes.	
V /27	PM	TRAV CIRC 120° G→D depuis la foule vue de dos, autour du chef des elfes.	Le chef des elfes placé sur une tribune en hauteur harangue ses concitoyens. Derrière son pupitre, il fait de grands gestes et finit par lever le poing en signe d'appel au combat. La foule répond positivement à cet appel en levant le poing.	Marche militaire, discours « bla bla bla » du chef puis cris de la foule galvanisée.
V /28	GP	Ecran divisé en 4 cadres. Fondu enchaîné vers séquence VI.	On voit, sur l'écran divisé en quatre, des mains s'emparer de différents outils : houe, serpe, faux et pioche.	Musique rythmée, ambiance combative. 4 sons « wizz » (type cartoons) lorsque les mains s'emparent des outils.

Séquence VI. La découverte du bâtiment.

Les elfes armés arrivent devant le bâtiment mais s'avancent avec prudence. Ils ont peur. Ils tentent de faucher le mur mais cela casse les outils. Les elfes sont catastrophés ! Ils paniquent et reculent, tremblants. Léo, au contraire, avance sereinement vers l'entrée et touche avec curiosité une paroi bétonnée où se trouve une fenêtre vitrée. Léo monte ensuite les escaliers avec les autres elfes qui sont à cinq mètres de lui car il saute une marche sur deux, jusqu'à arriver dans une grande salle où l'attend un businessman. En se levant, celui-ci allume des hologrammes avec des dessins montrant des arbres qui deviennent des feuilles de papier ! Cette image est si insupportable aux yeux des elfes que la moitié d'entre eux s'enfuit. Ensuite, le businessman fait afficher sur l'hologramme une 2^{ème} illustration montrant la déforestation puis le remplacement de la forêt par des zones industrielles. A cet instant, les elfes, horrifiés, quittent les lieux et retournent chez eux, avec la peur dans le cœur. Complètement effondré, Léo retourne chez lui et s'en veut d'avoir mis la communauté des elfes ainsi que leur environnement en danger.

N° du plan	Cadrage	Dispositif de prise de vue	Contenu narratif (ce qui se passe, ce que l'on voit à l'écran)	Effets sonores (ce que l'on entend : bruitages, musique)
VI /1	PDE	Vue en CPL. 1 ^{er} plan : vue de dos sur la silhouette du groupe des elfes. / 2 ^{ème} plan : immeuble. Netteté sur le 1 ^{er} plan puis le 2 ^{ème} plan	A l'écran, on voit de dos la silhouette du groupe formé par les elfes armés d'outils. Devant eux se dresse l'immeuble.	Musique épique, grognements des elfes
VI /2	GP→PM	ZAR depuis un outil jusqu'à une vue d'ensemble des elfes vus de face. Enfin, vue de face sur le visage de Léo (PRP).	On voit un outil (<u>une faux ?</u>) en gros plan. La caméra dézoome pour laisser apparaître le groupe entier des elfes, le visage hargneux, les outils à la main. Ensuite apparaît, en gros plan, depuis le bord droit de l'écran, le visage de Léo, très calme. Son attitude posée et sa position un peu à l'écart du reste du groupe suggèrent qu'il porte un regard différent de celui des autres elfes.	Musique épique, grognements des elfes
VI /3	PA/PM ?	Vue de profil : à gauche, groupe des elfes. Au centre, Léo. A droite, l'immeuble.	Un groupe de quelques elfes se détache du groupe et s'approche du bâtiment avec prudence et méfiance. Ils passent devant Léo, qui les regarde avancer, sans réaction particulière.	Musique épique, grognements des elfes + bruits de pas collectifs.
VI /4	PM	Vue de profil sur les elfes ?	Les elfes frappent de leurs outils la paroi de l'immeuble. Au contact du mur, les outils se cassent un à un !	Bruits d'outils qui se cassent au contact d'un mur.
VI /5	PRP	Vue de face sur les visages catastrophés des elfes. (TRAV HORIZ G → D ?)	Visage catastrophé de ce groupe d'assaillants.	Sons d'étonnement, de stupeur, d'effroi.
VI /6	PA/PM ?	Même vue que VI/3.	Les elfes reculent en tremblant.	Bruits de pas collectifs.
VI /7	PM	PL légère, TRAV AVANT d'accompagnement sur Léo vu de dos.	Léo avance vers l'entrée de l'immeuble. Il tend son bras lentement pour s'apprêter à toucher calmement la paroi du rez-de-chaussée, où se trouve une fenêtre vitrée.	Bruit de pas.
VI /8	PRP	Même vue que VI/2	Visage catastrophé des elfes. Ils retiennent leur souffle.	Sons d'étonnement, de stupeur, d'effroi.

Séquence VI (suite)

N° du plan	Cadrage	Dispositif de prise de vue	Contenu narratif (ce qui se passe, ce que l'on voit à l'écran)	Effets sonores (ce que l'on entend : bruitages, musique)
VI /9	GP	Main vue de ¾ (vue presque subjective). Mur au 2 ^{ème} plan.	La main de Léo touche la paroi de l'immeuble puis la vitre de la fenêtre.	Son d'une main (ou d'un doigt) qui frotte la surface d'une vitre. En arrière-plan, on entend les cris de stupeur des autres elfes.
VI /10	PM	Léo vu de profil, suivi quelques mètres plus loin des autres elfes, de profil aussi.	Léo avance vers l'entrée, une porte vitrée s'ouvre automatiquement à son approche. Il entre dans le bâtiment, suivi prudemment par le groupe des elfes.	Bruits de pas. Bruit de l'ouverture d'une porte automatique.
VI /11	PM	CPL sur l'entrée suivie d'une belle montée d'escalier. ZAV.	La caméra avance dans l'entrée puis on découvre une longue et large montée d'escalier.	Musique de suspense et bruits de pas qui résonnent.
VI /12	PM ? PA ?	Vue de profil ou vue de face en PL ?	On voit Léo qui grimpe rapidement les escaliers, en sautant une marche sur deux. Quelques mètres derrière lui, les elfes le suivent prudemment.	Musique de suspense et bruits de pas qui résonnent.
VI /13	PM → PDE	Vue de profil sur Léo puis sur le businessman, apparaissant sur le côté droit du plan, puis sur les elfes. TRAV HORIZ G → D + ZAR	On découvre une salle assez sombre. Léo entre dans le champ de l'image par le côté gauche. Il s'arrête, visiblement surpris. Laissant progressivement Léo hors-champ, la caméra se déplace vers la droite (travelling horizontal), faisant apparaître de la fumée verdâtre (de cigare) puis la large silhouette d'un homme (le businessman). Ensuite, la caméra dézoome, faisant réapparaître tout le monde, c'est-à-dire le businessman, Léo et les autres elfes qui viennent d'arriver. On voit désormais la salle dans son immensité, toujours plongée dans une semi-obscurité.	Musique de suspense et bruits de pas qui résonnent.
VI /14	PRP → PRT	Visage du businessman de face, puis ZAR haut du corps avec bras droit. Pendant le ZAR, apparition en amorce, sur le côté gauche du plan, des silhouettes de dos de Léo et les autres elfes. (mêmes silhouettes que dans VI/1).	On voit le visage du businessman, accueillant ses visiteurs d'un rire sarcastique. Sortant de sa bouche, un gros cigare. Puis la caméra recule, faisant peu à peu apparaître le haut du corps avec le bras droit au bout duquel la main tient un petit objet. Pendant le recul de la caméra, on voit en amorce les silhouettes vues de dos de Léo et du groupe formé par les autres elfes. Le bras droit du businessman se lève à mi-hauteur, pointant la main vers le haut.	Rire sarcastique qui résonne.
VI /15	GP	CPL vue subjective avec, au 1 ^{er} plan, la main qui tient une télécommande et un doigt qui appuie sur un bouton. A l'arrière-plan, un écran holographique bleu apparaît.	En vue subjective, nous voyons la main droite du businessman tenant une télécommande. Avec le pouce, il actionne un bouton, ce qui fait aussitôt apparaître en arrière-plan un écran holographique bleu en semi-transparence.	Petit « clic » lorsque le businessman appuie sur le bouton de la télécommande. Puis bruit de mise en marche électronique lors de l'apparition de l'écran.
VI /16	GP	Les différentes illustrations défilent à l'écran, séparées par des flèches.	Sur l'écran holographique, on voit une succession d'images, s'enchaînant par des flèches : un arbre dans une forêt → un arbre coupé par une tronçonneuse → un tronc ébranché au sol. (Dans le coin de l'écran, le logo de la boîte de chocolat ?)	Musique stressante + sons correspondant aux images vues sur le diaporama.

Séquence VI (suite et fin)

N° du plan	Cadrage	Dispositif de prise de vue	Contenu narratif (ce qui se passe, ce que l'on voit à l'écran)	Effets sonores (ce que l'on entend : bruitages, musique)
VI /17	PRP	Vus de face, Léo (1 ^{er} plan) et les elfes (2 ^{ème} plan).	Les elfes sont horrifiés par ce qu'ils voient ! Ils hurlent. A l'inverse, on voit se dessiner la colère sur le visage de Léo.	Cris d'effroi, avec, en arrière-fond, le son du diaporama.
VI /18	GP	Même vue que VI/16.	Suite et fin du diaporama sur l'écran holographique : un camion sur lequel s'empilent une dizaine de troncs → le camion qui entre dans une usine → du papier sort de l'usine (→ <u>des affiches publicitaires partout avec le même logo que la boîte de chocolat ?</u>) Fin du diaporama, mais l'écran reste allumé.	Musique stressante + sons correspondant aux images vues sur le diaporama.
VI /19	PM/PA ?	Vue de profil sur les elfes.	On voit le groupe des elfes de profil. La moitié d'entre eux quitte la salle en criant.	Hurlements et bruits de pas de course.
VI /20	GP	Vue de face sur le visage du businessman.	Comme le tout début du plan VI/14, mais avec une vue plus resserrée sur le visage.	Rire sarcastique.
VI /21	GP	Même vue que VI/16, mais les images peuvent se succéder par des fondus-enchaînés (plutôt que par des flèches).	Nouveau diaporama sur l'écran holographique : on voit les images d'une déforestation à grande échelle. Puis à l'ancien emplacement de la forêt poussent des usines, des immeubles et des routes, sous un nuage de pollution s'épaississant peu à peu jusqu'à recouvrir tout l'écran. (Dans le coin de l'écran, le logo de la boîte de chocolat ?)	Musique stressante + sons correspondant aux images vues sur le diaporama. En arrière-fond, les hurlements des elfes.
VI /22	PM/PA ?	Les elfes et Léo vus de profil. Fondu enchaîné vers VI/23.	Vus de profil, les elfes et Léo prennent la fuite en hurlant !	Hurlements et bruits de pas de course. En arrière-fond, éclats de rire du businessman.
VI /23	PM	Même plan que III/14. Fondu enchaîné à la fin du plan.	Léo est de retour chez lui. Vu de dos, il avance, tête baissée, en traînant les pieds.	Musique triste. Bruits de pas lents.
VI /24	PRP	Visage de Léo couché dans son lit. Même vue que III/15. A la fin du plan, fondu au noir vers séquence VII.	Léo est couché dans son lit. Son visage est triste, il pleure en repensant à tout ce qui s'est passé durant la journée.	Bruits de la nuit, puis montage sonore dans lequel se succèdent tous les bruits désagréables emblématiques de la séquence VI.

Séquence VII. Au combat !

Après une nuit difficile durant laquelle il a eu du mal à dormir, Léo se lève. Déterminé, il met ses graines dans sa bourse et part en claquant la porte. Il prend la direction de l'immeuble en marchant d'un bon pas à travers les arbres. En chemin, il évite une racine. Il arrive devant l'immeuble. Il rentre tout doucement, fait quelques pas et tombe nez à nez avec une secrétaire peu souriante indiquant le 2^{ème} étage, en se détournant à peine de son clavier et de son ordinateur. Léo monte vers les escaliers deux par deux. Il arrive devant une porte close : il l'ouvre et se retrouve dans une pièce très sombre. Il voit 2 points rouges et la lumière s'allume : devant lui se dressent deux cyclopes ailés et armés d'une épée. Ils montent la garde. Derrière eux se trouve une large porte. L'un des deux monstres attrape Léo et le soulève à bout de bras. Léo est pendu en l'air et agite tout son corps, sous l'effet de la panique. Dans l'agitation, 2 boutons de sa salopette sautent et vont perforer l'œil de chaque monstre. L'un des monstres relâche Léo, qui tombe au sol. Les 2 monstres, aveuglés et paniqués, s'entreteuent malencontreusement à coups d'épée. Léo, qui ne s'est rendu compte de rien, se relève et découvre avec étonnement les cadavres de ses deux adversaires. Il ne comprend pas ce qui s'est passé. Il avance vers la porte située derrière les corps des 2 monstres.

N° du plan	Cadrage	Dispositif de prise de vue	Contenu narratif (ce qui se passe, ce que l'on voit à l'écran)	Effets sonores (ce que l'on entend : bruitages, musique)
VII /1	PM	Même vue que III/15	Léo est dans son lit. Au son du coq et de l'arrivée des graines, il se réveille d'un coup, avec énergie et se redresse, le visage déterminé.	Ambiance de matinée + cri du coq + arrivée des graines.
VII /2	PRP	Léo vu de face.	Visage déterminé de Léo. Bulle de pensée qui apparaît sur sa droite : la tête du businessman en train de rire. La bulle s'évapore. De nouveau, visage déterminé !	Musique combative (percussions ?) qui commence (jusqu'au plan VII/7 inclus).
VII /3	GP	Comme III/5, mais sans ZAV	On voit les graines dans la main de Léo. Il les met dans une bourse.	Graines déposées dans une bourse.
VII /4	PM	Comme III/6. Vue de face sur Léo.	Depuis l'extérieur de la maison, on voit Léo sortir de chez lui, en claquant la porte. Il se tient droit, marche sans maladresse. Il est bien coiffé et correctement vêtu.	Ambiance d'extérieur + bruit de porte qui s'ouvre et claque + bruit pas
VII /5	PDE	Léo vu de face, qui se rapproche peu à peu de la caméra. TRAV horizontal Haut → Bas : la caméra descend jusqu'au sol, où l'on découvre une racine.	Léo avance dans notre direction, d'un pas déterminé, à travers les arbres, les buissons, les lianes et les fleurs de la forêt. A la fin du plan, on découvre au ras du sol une racine que Léo ne semble pas remarquer. Cette racine est mise en évidence visuellement (<u>technique à choisir</u>).	Forêt + bruits de pas. Bruit d'alerte lorsque la racine entre dans le champ.
VII /6	GP	Racine et jambes de Léo vus de profil.	Racine au bas du plan, au milieu. De la gauche, on voit les jambes de Léo qui entrent dans le champ à bonne allure.	Forêt + bruits de pas (G →D).
VII /7	TGP	Plan très bref. Vue de face.	Yeux de Léo : ils regardent en bas (vers le sol) et repèrent l'obstacle !	Bruit de surprise.
VII /8	GP	Suite et fin du plan VII/6. Ralenti pendant le saut ?	Racine au bas du plan, au milieu. On voit les jambes de Léo qui enjambent la racine (petit saut) et atterrissent sur le côté droit du plan, avant de poursuivre le chemin.	Forêt + bruit de saut (+ effet « woosh »)
VII /9	GP	Plan très bref. Vue de face.	Visage de Léo : satisfaction, fierté.	<u>Bruit d'une foule qui applaudit ?</u>
VII /10	PM	<u>Même dispositif que I/1 ?</u> <u>Léo vu de dos ?</u>	Au 1 ^{er} plan, on voit, de dos, Léo qui avance d'un bon pas dans l'axe de la forêt. Sur les côtés gauche et droit, la végétation défile. Au dernier moment, le feuillage latéral s'écarte, laissant apparaître la silhouette sombre de l'immeuble.	Forêt + bruits de pas. A la toute fin du plan, fin de la musique combative. Son de longue cymbale inversée.

Séquence VII (Suite)

N° du plan	Cadrage	Dispositif de prise de vue	Contenu narratif (ce qui se passe, ce que l'on voit à l'écran)	Effets sonores (ce que l'on entend : bruitages, musique)
VII /11	PM→PE	Un peu comme V/11. CPL. Au 1 ^{er} plan : Léo de dos. Au 2 ^{ème} plan : immeuble.	Au 1 ^{er} plan, on voit Léo de dos : face à lui, au 2 ^{ème} plan, l'immense immeuble, dans toute sa hauteur. <u>(Au sommet, grande enseigne publicitaire avec le même logo que sur la boîte de chocolat ?)</u>	Musique assez imposante, avec infrabasse.
VII /12	PM ? PA ?	Même vue que VI/12.	Léo grimpe rapidement les escaliers, en sautant une marche sur deux.	Bruits de pas qui résonnent.
VII /13	PM	Léo puis secrétariat vus de profil. TRAV HORIZ G → D d'accompagnement ?	Léo avance dans un couloir (G → D), jusqu'à arriver à hauteur d'un guichet où il est écrit : Secrétariat. La secrétaire, assise, est occupée à tapoter sur son clavier d'ordinateur. Elle ne lève pas les yeux. Léo s'approche, attend sagement puis s'impatiente. Il appuie sur une sonnette. Elle lève la tête. Léo lui pose une question.	Bruits de pas. Musique d'attente. Bruits de clavier d'ordinateur. Sonnette. « Bla bla bla bla ? » pour la question de Léo.
VII /14	PRT	Vue subjective (Léo). PL sur visage de la secrétaire.	La secrétaire, à l'attitude très froide, « répond » à Léo en faisant un mouvement de bas en haut avec son index levé, pour faire signe de monter. Puis elle se penche à nouveau sur son ordinateur et se remet à tapoter sur le clavier.	Petit bruit illustrant le mouvement de l'index, puis clavier de l'ordinateur.
VII /15	PM ? PA ?	Même vue que VII/12, mais en miroir (vue inversée, dans l'axe symétrique horizontal)	Léo grimpe rapidement les escaliers, en sautant une marche sur deux.	Bruits de pas qui résonnent.
VII /16	PM	ZAV.	On voit une porte close, au fond d'un couloir.	Bruits de pas.
VII /17	GP	Vue subjective PL ?	On voit la main de Léo en train de tourner la poignée pour ouvrir la porte.	Bruit de poignée.
VII /18	PM	Vue depuis l'intérieur de la pièce, très sombre. Silhouette de Léo, de face, dans l'encadrement de la porte, sur fond de lumière du couloir.	Léo ouvre la porte, donnant sur une pièce très sombre. On entend des grognements venant de l'intérieur de la salle.	Porte qui s'ouvre + grognements.
VII /19	PM, GP ?		2 yeux rouges menaçants apparaissent sur le fond très sombre.	Grognements.
VII /20	PM	Monstres vus de face.	La lumière s'allume, laissant découvrir 2 cyclopes ailés et armés <u>(avec quelle arme ? sabre laser ? bof bof bof → trouver autre chose, à mon avis...)</u> . Ils montent la garde. <u>Sur leur plastron (ou leur bouclier ?), ils portent le logo du chocolat ?</u> A l'arrière-plan, derrière les monstres, on voit une large porte (avec un logo ?)	Bruit de lumières qui s'allument + grognements plus forts.
VII /21	PRP	Léo vu de face.	Léo est paniqué !	Bruit de panique + grognements.
VII /22	GP	Les bras sont vus de profil.	Le bras d'un des monstres avance à l'écran (D → G) et s'empare du bras de Léo.	Effet « woosh ». Cris de Léo.
VII /23	PM	Léo et un monstre de profil.	On voit un monstre (côté droit du plan) qui tient à bout de bras Léo (côté gauche) par le bras. Léo est pendu en l'air et agite tout son corps, sous l'effet de la panique.	Cris de Léo.

Séquence VII (Suite et fin)

N° du plan	Cadrage	Dispositif de prise de vue	Contenu narratif (ce qui se passe, ce que l'on voit à l'écran)	Effets sonores (ce que l'on entend : bruitages, musique)
VII /24	GP	Salopette de Léo vue de $\frac{3}{4}$ face.	Dans l'agitation, 2 boutons situés sur la salopette de Léo sautent dans deux directions différentes.	Cris de Léo + bruits « zwing » des boutons qui sautent.
VII /25	GP	Ecran divisé en 2 (G/D). Visages des monstres de face.	Un bouton arrive dans l'œil du 1 ^{er} monstre, puis dans celui du 2 nd . A l'arrivée du bouton, les monstres font la grimace. Tache de sang quand les boutons percent les yeux. Les monstres hurlent de douleur.	Bruit du vol des boutons. Bruits dégoûtants lorsque les yeux sont crevés. Cris des monstres.
VII /26	PM	Même plan que VII/23. Léo et le monstre de profil.	Le monstre (côté droit) lâche Léo (côté gauche), qui tombe par terre et se retrouve étendu sur le ventre. Le monstre hurle et agite ses bras, gardant son arme dans une main.	Cris du monstre. Bruit de chute.
VII /27	PA	Les monstres, côte à côte, vus de profil.	Les monstres avancent en aveugle, s'agitent en paniquant et en hurlant. Finalement, ils s'entretuent involontairement, à coups d'épée. Ils chutent lourdement au sol, de part et d'autre du plan.	Cris des monstres, puis bruits d'épées qui tranchent de la chair.
VII /28	PM	Léo de profil (côté gauche) et les 2 cadavres au sol (droit).	Léo se redresse et découvre les cadavres étendus au sol. Sur le côté droit du plan, on voit la large porte qui se trouvait derrière les deux monstres.	
VII /29	PRT	Visage de Léo, de face	Léo se gratte la tête, ne comprenant pas ce qui est arrivé.	Bruit de cheveux grattés. Son évoquant l'interrogation.
VII /30	PM	Même vue que VII/28.	Léo est debout, il avance entre les deux corps (G→D) et s'approche de la porte.	Bruits de pas.

Séquence VIII. Une terrible découverte !

La porte s'ouvre automatiquement. Léo aperçoit le businessman, assis sur son siège rouge et or, un verre de vin à la main. Léo s'approche prudemment. Il engage la conversation et tente de lui faire comprendre que préserver la nature est très important et que, à contrario, construire des bâtiments bétonnés nuit aux paysages, à l'environnement. Peine perdue : rouge de colère, le businessman brise son verre en serrant le poing dont les veines ressortent. Puis il se met à exploser de rire, diaboliquement ! Il sort des tiroirs de son bureau une graine végétale normale et une seringue avec laquelle il pique la graine qui, aussitôt, se transforme en graine-bâtiment. Durant ce passage de la seringue, l'arrière-plan peut s'estomper pour laisser place au décor d'un laboratoire de chimie. Léo est horrifié et il l'est encore plus lorsqu'il s'aperçoit que le businessman a un sac rempli de graines bâtiments ! Terrifié, Léo recule, trébuché et fait tomber une graine végétale sur le sol, ce qui fait instantanément pousser des éléments de végétation à l'intérieur du bâtiment.

N° du plan	Cadrage	Dispositif de prise de vue	Contenu narratif (ce qui se passe, ce que l'on voit à l'écran)	Effets sonores (ce que l'on entend : bruitages, musique)
VIII /1	PM	Porte vue de face.	La porte s'ouvre automatiquement.	Ouverture automatique (comme plan VI/10)
VIII /2	PM/PDE	Même vue que la fin du plan VI/13. Le businessman et Léo de profil, décor de la grande salle.	Léo avance prudemment (G→ D). En face de lui (côté droit de l'écran), on voit le businessman assis sur son siège rouge et or, un verre de vin à la main. Il est assis derrière un large bureau (avec téléphone, ordi, dossiers, etc.). Le businessman fait signe à Léo d'avancer et de s'asseoir sur un siège à proximité du bureau.	Bruits de pas.
VIII /3	PRP	Léo de face.	Léo se met à expliquer que préserver la nature et l'environnement est important. (Ces explications seront données sous forme de bulles de paroles BD, avec des dessins illustrant les différents arguments).	Bla bla bla, bruits de nature et de bétonnage. Petit bruit lorsqu'apparaît une bulle.
VIII /4	PRT	Le businessman de face.	Le businessman écoute, mais montre peu d'enthousiasme. Il lui arrive même de grimacer lorsqu'il entend certains arguments (voix hors-champ) de Léo.	Bla bla bla.
VIII /5	PRP	Suite VIII/3. Léo de face.	Léo continue ses explications : il veut faire comprendre que construire des bâtiments bétonnés nuit aux paysages (là encore, bulles de paroles BD)	Bla bla bla, bruits de chantier et de bétonnage. Petit bruit lorsqu'apparaît une bulle.
VIII /6	PRT	Suite VIII/4	Le businessman enrage, il s'agite. Son regard est méchant, agressif. Les explications de Léo se poursuivent (hors-champ).	Enervement. Bla bla bla hors-champ.
VIII /7	TGP	Poing tenant le verre : de face, de ¾ ou de profil ?	Son poing serre de plus en plus fort le verre de vin, à tel point que tout tremble. On voit les veines du poing gonfler. Tout à coup, le verre éclate ! Léo cesse aussitôt ses explications.	Bla bla bla hors-champ. Enervement maximum puis bris de verre.
VIII /8	PRT	Même plan que VIII/4	Tout à coup, le businessman éclate d'un grand rire diabolique.	Grand éclat de rire sardonique. Début de musique angoissante (jusqu'à VIII/18)
VIII /9	GP	Même plan que VIII/3, mais en plus proche (visage).	Léo est effrayé par ce rire soudain succédant à une crise de colère.	Bruit de stupeur + rire hors-champ.
VIII /10	GP	PL : écran divisé en 2 G/D. Mains du businessman ouvrant un tiroir et piochant un objet à l'intérieur.	De sa main gauche, le businessman ouvre un tiroir de son bureau dans lequel il récupère une graine végétale normale qui était avec d'autres graines sur une coupelle. Simultanément, à l'écran, nous voyons sa main droite (côté droit de l'écran divisé en 2) ouvrir un autre tiroir et y piocher une seringue.	Bruits de coulissements de tiroir. Petit bruit de graines.

Séquence VIII (Suite et fin)

N° du plan	Cadrage	Dispositif de prise de vue	Contenu narratif (ce qui se passe, ce que l'on voit à l'écran)	Effets sonores (ce que l'on entend : bruitages, musique)
VIII /11	PRP	Même dispositif que VIII/4.	En riant avec cynisme, le businessman approche la seringue de la graine.	Rire malsain.
VIII /12	TGP	Vue sur la graine percée par l'aiguille de la seringue.	La seringue injecte un produit (<u>couleur à déterminer</u>) dans la graine,	Bruit d'un liquide injecté + rire malsain.
VIII /13	GP	Même plan que VIII/9.	Léo est effrayé. Rire hors-champ.	Bruit de stupeur + rire hors-champ.
VIII /14	PM	Même vue que VIII/11, avec vue un peu plus élargie.	Riant toujours, le businessman continue d'injecter le produit dans la graine. Derrière lui, le décor réel s'est estompé pour laisser virtuellement place à un laboratoire de chimie (lumière bleutée).	Bruit de transformation (woosh) + ambiance sonore de laboratoire. Rire.
VIII /15	TGP	Suite du plan VIII/12.	La graine devient aussitôt une graine-bâtiment. Rire hors-champ.	Bruit désagréable de transformation + rire
VIII /16	GP	Même plan que VIII/9.	Léo est horrifié. Rire hors-champ.	Bruit de stupeur + rire hors-champ.
VIII /17	PL	Vue subjective. ZAR sur la coupelle pleine de graines.	On voit la main du businessman déposant la nouvelle graine-bâtiment dans une coupelle posée sur le bureau, coupelle que l'on découvre peu à peu pleine de graines identiques !	Bruit de graine déposée sur d'autres graines.
VIII /18	PM	Même vue que VIII/14.	A cet instant, le décor imaginaire de laboratoire s'efface pour laisser place au décor réel.	A la fin du plan, fin de la musique angoissante.
VIII /19	PM	Vue de profil sur Léo.	Terrifié, Léo se lève brusquement de son siège, il recule maladroitement et chute.	Bruit de stupeur + son de siège + son de pas brusque + chute au sol ;
VIII /20	GP	Bourse qui s'ouvre et laisse échapper une graine au sol.	Dans sa chute, Léo fait tomber une graine végétale qui s'échappe de sa bourse et se met à rouler au sol.	Bruit de graine qui chute et roule.
VIII /21	GP	PL sur l'angle formé par les 2 murs ?	La graine finit sa course dans l'angle fermé entre 2 murs, au niveau des plinthes : la graine s'introduit dans le petit interstice situé entre les deux plinthes.	Bruit de graine qui roule et vient se caler entre 2 plinthes en bois.
VIII /22	PR → PDE	ZAR	Depuis l'angle des murs, une végétation dense se met à pousser instantanément, emplissant rapidement l'espace de la salle.	Bruit de croissance végétale.

Séquence IX (Séquence finale). Un heureux dénouement.

Le businessman, fou de rage, veut attaquer Léo : il court en direction de Léo pour le frapper mais son pied se prend dans une racine qui vient de pousser. Le businessman ne peut s'arrêter et saute par la fenêtre. Il chute dans des arbres environnants, ce qui lui permet d'éviter la mort. Léo se relève et ne comprend pas où est passé le businessman. Léo découvre alors avec étonnement et ravissement l'architecture végétalisée qui l'environne ! Dehors, en contrebas, perché dans son arbre, le businessman tombe des branchages, récupéré par les elfes, qui lui évitent la chute au sol. Les elfes le regardent de façon appuyée, lui mettant la pression. Echange de regards. Puis le businessman lève les yeux vers le bâtiment totalement végétalisé, l'air perplexe. Finalement, son visage s'éclaire peu à peu d'un sourire : il semble charmé par cette architecture inédite. Visages joyeux des elfes. On voit Léo, penché à la fenêtre, qui regarde en bas : son visage est radieux. Dénouement heureux : lors d'une grande réunion, le businessman présente aux elfes, sur un écran holographique, un projet futur de constructions hybrides, dans lesquelles le végétal et le bâti s'unissent harmonieusement. Léo est célébré par les habitants !

N° du plan	Cadrage	Dispositif de prise de vue	Contenu narratif (ce qui se passe, ce que l'on voit à l'écran)	Effets sonores (ce que l'on entend : bruitages, musique)
<i>IX /1</i>	GP → TGP	ZAV. Vue de face sur le visage puis les yeux du businessman.	Le businessman est fou de rage : sa tête est rouge ! On voit des têtes de mort dans ses yeux, à la place des prunelles.	Cri de rage. Arrière-plan sonore : croissance végétale.
<i>IX /2</i>	PM/PDE	Vue de profil sur Léo et le businessman. Sur le côté gauche du plan, on voit en perspective la paroi donnant sur l'extérieur, par une fenêtre. (TRAV D→G en fin de plan?)	Fou de rage, le businessman (D → G) court en direction de Léo, resté au sol après sa chute, sur le ventre (au plan VIII/19). De tous côtés du plan (sol, plafond, murs, on voit la végétation se développer à toute vitesse. Alors qu'il approche de Léo, le businessman se prend le pied dans une racine qui vient de pousser. Il effectue alors un vol plané (D → G), passant par-dessus Léo, et finit sa course à travers la fenêtre située sur la gauche du plan. <u>Éventuellement, un mouvement de caméra (TRAV) peut accompagner ce vol plané.</u>	Bruits de pas de course. Arrière-plan sonore : croissance végétale. Cri pendant le vol plané (pano D → G)
<i>IX /3</i>	PE	CPL	On voit le businessman chuter depuis la fenêtre. Son corps tombe le long de la façade, se rapprochant très vite de la caméra.	Cri durant la chute (crescendo).
<i>IX /4</i>	PDE	Vue de profil sur le businessman.	Le businessman finit miraculeusement sa chute dans les branchages d'un arbre.	Cri de chute puis bruit de branches.
<i>IX /5</i>	PDE	Même animation que le début du plan VII/28 (Léo se redresse). Même décor que le plan IX/2.	Léo se réveille et se redresse. Autour de lui, la végétation continue de pousser.	Croissance végétale.
<i>IX /6</i>	GP	Visage de Léo de face (en GP, et non en PRT). Même animation que VII/29, avec arrière-plan différent.	Léo se gratte la tête, ne comprenant pas ce qui est arrivé. Mais rapidement, son visage laisse apparaître une bouche bée puis un large sourire. Il a les yeux écarquillés. On voit ses prunelles qui balayent l'espace, de la droite vers la gauche.	Bruit de cheveux grattés. Son évoquant l'interrogation puis l'émerveillement (waaaahhh !).
<i>IX /7</i>	PDE	PAN G → D. Vue subjective de Léo.	Dans un mouvement panoramique, on découvre ce que voit Léo : la grande salle du businessman est désormais « végétalisée », aussi bien en ce qui concerne les éléments du bâti (murs, sols, plafonds, fenêtre, éventuelles parois ou colonnes) que le mobilier (bureau, lampe, armoire, etc.).	Son évoquant l'interrogation puis l'émerveillement (waaaahhh !).

Séquence IX (Suite)

N° du plan	Cadrage	Dispositif de prise de vue	Contenu narratif (ce qui se passe, ce que l'on voit à l'écran)	Effets sonores (ce que l'on entend : bruitages, musique)
IX /8	PM	TRAV Haut → Bas. Vue de profil sur le businessman, puis vue sur les elfes, au pied de l'arbre.	Le businessman est dans les branchages, la tête à l'envers. Tout à coup, il chute de branche en branche. Il tombe heureusement dans les bras d'un groupe d'elfes qui le réceptionnent. Les elfes déposent le businessman debout sur le sol.	Bruits de branches et de feuillages. Puis cri lors de la chute. Bruit de corps qui est réceptionné.
IX /9	PRP	Visages des elfes vus de face. PAN G → D sur les visages.	On voit les visages des elfes, un à un. Ils ont la mine tendue, menaçante et portent des regards appuyés.	Musique de tension.
IX /10	GP	Visage du businessman, vue de face	Le businessman est terrifié, les prunelles de ses yeux balayant l'espace de droite vers la gauche. Des gouttes de sueur apparaissent sur son front. Il tremblote.	Musique de tension.
IX /11	PRP	Suite et fin du plan IX/9.	On continue à voir défiler les têtes des elfes, mines menaçantes, regards appuyés.	Musique de tension.
IX /12	GP	Visage du businessman, vue de face (même vue que IX/10)	Le businessman se met à pleurer. Tout à coup, il lève les yeux (les prunelles vont du bas vers le haut) et son visage est marqué par la stupeur. Bouche bée, ses yeux s'écarrillent. Puis son visage s'apaise et devient souriant.	Musique de tension puis, progressivement, musique apaisée.
IX /13	PE	CPL Vue subj. businessman PAN VERTICAL Bas→ Haut (+ ZAR à la fin du plan ?)	On voit l'immeuble en entier, du bas vers le haut : peu à peu, il se végétalise et prend un aspect nouveau. <u>A la fin, on peut avoir un zoom arrière qui permet d'avoir une vue complète sur le bâtiment.</u>	Bruit de croissance végétal + musique apaisée, un peu magique. A la fin du plan, la croissance est achevée, de même que la musique d'accompagnement.
IX /14	PRP	CPL. Vue sur Léo, de face. Puis ZAV sur son visage.	Depuis la façade extérieure, on voit apparaître le visage de Léo dans l'encadrement de la fenêtre. Il regarde vers le bas : au départ, son visage est un peu perdu.	
IX /15	PM	PL. Vue subjective de Léo. ZAV sur les elfes et le businessman.	On voit le businessman, souriant, entouré par les elfes, eux aussi souriants.	Musique agréable, qui débute.
IX /16	PRP → GP	CPL. Visage de Léo, de face. Même vue que IX/14, mais avec un cadre plus resserré. Fin du plan : fondu au noir.	Sur le visage de Léo, l'inquiétude fait place à une joie profonde et intense.	Musique agréable, jusqu'à la fin du plan.
IX/17	PE	PL, vue « aérienne » : moitié gauche, le public constitué par les elfes. A droite du plan, le businessman. (+ lent ZAV ?)	En extérieur : on aperçoit le businessman se trouvant en face du peuple des elfes, sur une petite estrade végétale. Le businessman a la main droite levée, télécommande en main.	Bruit de foule qui patiente gentiment.
IX/18	PE	Vue de face sur les elfes.	On voit la foule des elfes. Leurs visages sont plutôt détendus, souriants.	Bruit de foule qui patiente gentiment.

Séquence IX (Suite et fin)

N° du plan	Cadrage	Dispositif de prise de vue	Contenu narratif (ce qui se passe, ce que l'on voit à l'écran)	Effets sonores (ce que l'on entend : bruitages, musique)
<i>IX/19</i>	PRT	Businessman vu de face. <u>Légère CPL ?</u>	Le businessman, visage souriant, lève le bras droit et actionne sa télécommande.	Petit « clic » lorsque le businessman appuie sur le bouton de la télécommande, suivi du bruit de mise en marche électronique lors de l'apparition de l'écran.
<i>IX/20</i>	GP	Les différentes illustrations défilent à l'écran, séparées par des flèches.	Sur l'écran holographique, on voit différentes images montrant des projets de bâtiments végétalisés. Ces images pourraient faire apparaître des vues panoramiques, mais aussi des focus sur certains détails architecturaux (extérieurs ou intérieurs). On verra également les photos (retravaillées graphiquement) des maquettes effectuées par les autres groupes d'IDD. A la fin, l'écran s'éteint.	Bruit d'une foule épatée : Waaah ! Wooh ! Musique motivante. A la fin, bruit de l'écran qui s'éteint, puis applaudissements de la foule.
<i>IX/21</i>	PA	Même vue que IX/19, mais cadrage moins resserré.	Satisfaction du businessman. Il lève alors le doigt, comme pour demander le silence, qu'il obtient très vite. Il s'exprime et tend le bras gauche comme pour annoncer quelqu'un (donc vers la droite du plan).	Applaudissement de la foule, puis des « chut » dans le public. Silence puis « bla bla bla » énergique du businessman.
<i>IX/22</i>	PM	Léo, vu de profil.	A l'appel de son nom, on voit Léo monter sur l'estrade (D → G), sous les applaudissements de la foule.	« Bla bla bla : Léo !!! », comme annonce enthousiaste de la montée de Léo sur l'estrade. Applaudissements nombreux.
<i>IX/23</i>	PE	Même vue que IX/18	La foule des elfes applaudit et crie « Léo ! Léo ! Léo ».	Applaudissements et cris « Léo ! Léo ! Léo ! » de la foule.
<i>IX/24</i>	PA	Le businessman (à gauche) et Léo (à droite), vus de face.	Le businessman et Léo sont côte à côte, chacun ayant son bras derrière l'épaule de l'autre. Tous deux ont le sourire aux lèvres.	En arrière-fond, on entend toujours les applaudissements. Musique positive, enjouée.
<i>IX/25</i>	PE → PGE	Même vue que IX/17. Avec lent ZAR. A la fin du plan, fondu au noir vers le générique final.	Vue « aérienne » sur la scène en général : foule joyeuse et, en face d'elle, le duo Léo/businessman sur l'estrade. Apparition du mot FIN, en surimpression, puis fondu au noir.	Musique positive, enjouée, jusqu'à la fin du plan.
<i>Générique de fin</i>			Les uns après les autres, on voit les prénoms des élèves, les noms des professeurs, le nom du collège, le CITIA <u>(et les logos des sponsors ?)</u>	<u>Musique à déterminer.</u>