

Séq/ Plan	Décor	Personnag				Lieu et action	Valeur de plan	Angle et composition du cadre	Mouvement d'appareil	Difficulté (sur 5)					Remarque, justification						
		Arthur	Alice	Marchand	Master					Lumière	Décor	Mov. cam.	Jeux	Son		Moyenne					
1 DANS L'APPARTEMENT													<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						Int. - Dans l'appartement d'Arthur - Matin
1/1	DANS L'APPARTEMENT D'ARTHUR	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Dans un appartement bordélique, ARTHUR, trentenaire, est assis sur une chaise derrière un bureau et fait face à un écran de PC allumé. A côté de l'écran, se trouve un ordinateur portable auquel l'écran est branché. Le bureau prend une grosse partie de la pièce. Un T-Shirt blanc est posé en boule sur le bureau. La pièce est dans la pénombre.	Gros plan sur des objets	Légère plongée, lent panoramique sur le 2ème bureau en bazar. Arthur regarde vers la gauche	Travelling vers la droite, portée stabilisée	3	1	1	0	1	1	On entendra parler Arthur sur ces prises Sur la table, on doit voir des LEGOs, des appareils électroniques					
1/2	DANS L'APPARTEMENT D'ARTHUR	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Idem que 1/1	Idem que 1/1	Légère plongée, lent panoramique sur le bureau où Arthur est posée, sur son clavier, son ordinateur, son porte monnaie, des oreillettes bluetooth, son T-Shirt en boule	Travelling vers la droite, portée stabilisée	3	1	1	0	1	1	On entendra toujours parler Arthur, on voit le petit avion rouge, le réveil qui montre 7h23.					
1/3	DANS L'APPARTEMENT D'ARTHUR	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Arthur est torse nu, pieds nus et porte un simple short de couleur clair. Il est mince, presque squelettique. Il a des perles de sueur sur son corps. Il est mal assis sur sa chaise. Il tient dans sa main droite un petit objet métallique de forme rectangulaire.	Plan moyen	Au niveau du regard d'Arthur. Au départ du mouvement de la caméra, son moniteur le cache et il apparaît à la fin du mouvement. Il parle à son micro.	Travelling vers la droite, portée stabilisée Le mouvement s'arrête doucement sur la fin, lorsque Arthur arrive sur le tiers droit.	3	1	2	1	1	1	Même vitesse de mouvement que les plans précédents.					
1/4	DANS L'APPARTEMENT D'ARTHUR	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sur l'ordinateur, un logiciel de développement (IDE) est ouvert avec une fenêtre de simulateur. Dans ce simulateur, il y a une application mobile avec des couleurs blanches et noires. [...] Le visage d'Arthur change complètement. Il se redresse et semble être inquiet.	Plan rapproché du moniteur	Plan du moniteur et sur ce qu'il y a à l'écran, au niveau du regard d'Arthur. Plan depuis l'épaule gauche d'Arthur. On voit le ventilateur dans le fond. Prise large en 4K.	Fixe, trépied	2	1	0	2	1	1	Faire jouer les différents éléments à l'écran pour donner un aspect de script qui se lance automatiquement.					
1/5	DANS L'APPARTEMENT D'ARTHUR	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sur l'ordinateur, un logiciel de développement (IDE) est ouvert avec une fenêtre de simulateur. Dans ce simulateur, il y a une application mobile avec des couleurs blanches et noires. [...] Pendant que la voix de parle, Arthur se lève de son fauteuil. Il s'étire rapidement.	Plan rapproché d'Arthur	Contre champ du plan 1/4, au niveau du regard d'Arthur, Prise large en 4K.	Fixe, trépied	3	1	1	1	1	1						
1/6	DANS L'APPARTEMENT D'ARTHUR	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pendant que la voix de parle, Arthur se lève de son fauteuil. Il s'étire rapidement. Il rappele sur le bouton le temps de parler. [...] Il l'ouvre et les mets dans ses oreilles. Il se déplace vers une partie vide de la pièce. [...] Il se rapproche de son ordinateur. [...] Arthur prend son téléphone, son porte monnaie, un T-Shirt blanc posé en boule sur la table et part vers l'entrée.	Plan italien, vue de côté du poste de travail d'Arthur.	Plan légèrement de côté, pour être face à Arthur quand il est debout. Le plan est à la hauteur d'Arthur debout. Prise large en 4K.	Fixe, trépied	3	1	1	1	1	1						

Séq/ Plan	Décor	Personnag				Lieu et action	Valeur de plan	Angle et composition du cadre	Mouvement d'appareil	Difficulté (sur 5)						Remarque, justification
		Arthur	Alice	Marchand	Master					Lumière	Décor	Mov. cam.	Jeux	Son	Moyenne	
1/7	DANS L'APPARTEMENT D'ARTHUR	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Il se déplace vers une partie vide de la pièce. Il fait des mouvements d'étirement. [...] Arthur prend son téléphone, son porte monnaie, un T-Shirt blanc posé en boule sur la table et part vers l'entrée.	Plan italien, face à Arthur	Plan face à Arthur, il est appuyé sur le dossier du fauteuil Prise large en 4K.	Fixe, trépied	3	1	1	2	1	1	C'est sur ce même plan que nous verrons Arthur sortir de l'appartement.
2 DANS LES RUES D'ANGERS		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ext. - Dans les rues d'Angers - Matin										
2/1	DANS LES RUES D'ANGERS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Dans les rues d'Angers, le soleil s'est levé il y a très peu de temps, il n'y a aucune voiture sur les routes.	Plan général des rues d'Angers	Plan à hauteur de regard, personne ne circule dans la ville. S'il y a du vent : un sac en plastique blanc traverse la ville.	Fixe, trépied	1	1	1	1	1	1	Le but c'est d'avoir quelques plans de la ville où on voit les rues vides.
2/2bis	DANS LES RUES D'ANGERS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Arthur sort de son immeuble avec son vélo	Plan d'ensemble d'Arthur	Plan de côté, Arthur sort de chez lui	Fixe, trépied	1	1	1	1	1	1	
2/2	DANS LES RUES D'ANGERS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Arthur passe en vélo électrique dans les rues d'Angers, il porte un T-shirt blanc, en plus de son short. Il pédale vite.	Pan d'ensemble d'Arthur traversant la ville en vélo	Plan à hauteur du regard, Arthur passe dans la ville	Fixe, trépied	1	1	1	1	1	1	Pas de mouvement de caméra : on ne suit pas Arthur, on multiplie les plans, pour montrer qu'il avance. Sur les derniers plans, on doit voir plus de monde.
2/3	DANS LES RUES D'ANGERS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Il arrive à proximité d'étals de marché. Il s'arrête et accroche son vélo à un parc vélos. Il sort un sac coton d'une de ses poches et se dirige vers le marché.	Plan d'ensemble d'Arthur	Plan sur un parc à vélos, avec le marché en fond. Rattrapage de point : au début, le point est sur le marché, puis quand Arthur entre en scène, le point est sur lui.	Fixe, trépied	1	3	2	1	1	1	
3 DANS LE MARCHÉ		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ext. - Dans le marché - Matin										
3/1	DANS LE MARCHÉ	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Arthur attend face à un étal de maraîcher. Il est entre deux personnes. [...] ARTHUR Est-ce que vous prenez la carte d'aides sociales ?	Plan rapproché d'Arthur	Plan en légère plongée face à Arthur, le dos du marchand est en amorce	Fixe, trépied	1	3	1	3	4	2	L'idée est d'être derrière le marchand et de rester focaliser sur Arthur. C'est un plan séquence
3/2	DANS LE MARCHÉ	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Arthur attend face à un étal de maraîcher. Il est entre deux personnes. [...] ARTHUR Est-ce que vous prenez la carte d'aides sociales ?	Gros plan sur les mains du marchand qui se saisit des légumes	Plan en plongé	Fixe, trépied	1	1	1	1	1	1	
4 DANS LES RUES D'ANGERS		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ext. - Dans les rues d'Angers - Matin										
4/1	DANS LES RUES D'ANGERS	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Arthur pédale vite à travers les rues d'Angers. Il a son sac de coton au guidon. Le sac paraît plus léger et moins rempli que lorsque le maraîcher le lui avait tendu. Il circule dans les rues d'Angers toujours quasiment vides.	Plan rapproché d'Arthur	Plan au niveau d'Arthur qui pédale sur son vélo, il est tournée vers la droite. Son sac de provisions pendouille à sa poignée droite de son guidon. Le plan est au niveau d'Arthur et pas en plongé. La caméra le précède.	Caméra épaule	1	1	5	1	1	2	L'idée serait de précéder le vélo en voiture ou en scooter, avec quelqu'un qui pilote et un autre qui filme. Le plan doit durer assez longtemps. On ne doit croiser personne sur la route.
5 DANS L'APPARTEMENT		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Int. - Dans l'appartement d'Alice - Fin de matiné										

Séq/ Plan	Décor	Personnag				Lieu et action	Valeur de plan	Angle et composition du cadre	Mouvement d'appareil	Difficulté (sur 5)					Remarque, justification	
		Arthur	Alice	Marchand	Master					Lumière	Décor	Mov. cam.	Jeux	Son		Moyenne
5/1	DANS L'APPARTEMENT D' ALICE	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Dans une grande pièce avec salon et cuisine ouverte, Arthur est aux fourneaux, il épluche des pommes de terre. Il a un grand sourire. Il porte un tablier. En off, de l'eau frémit. [...] Arthur s'approche du canapé	Plan rapproché d'Arthur	Plan à hauteur d'Arthur qui travaille sur le plan de travail. Il y a une lumière qui vient du haut comme les lumières d'une hotte. On ne voit pas les casseroles, ni vraiment ce qu'il épluche. Alice est allongée, à la droite de l'image, derrière l'épaule gauche d'Arthur. Arthur est dans le tier gauche de l'image et est tourné vers la droite.	Fixe, trépied	3	1	1	4	1	2	Bien faire attention au regard, qu'il ne soit pas trop baissé.
5/2	DANS L'APPARTEMENT D' ALICE	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Idem que 5/1	Plan rapproché d'Alice	Plan de côté d'Alice, allongée sur le canapé, en légère plongé. Son regard est au même niveau que celui d'Arthur au plan 5/1. La tête d'Alice est dans le tier droit de l'image, son corps va vers la gauche.	Fixe, trépied	3	1	1	4	1	2	
5/3	DANS L'APPARTEMENT D' ALICE	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Arthur s'approche du canapé, il s'allonge à côté d'elle mais par terre. Vue du dessus, c'est comme s'ils étaient côte à côte. Il a les yeux grands ouverts. [...] Après quelques instants, il se lève	Plan rapproché d'Alice et Arthur	Plan zénithal d'Alice et Arthur. Alice est au tiers gauche, Arthur au tiers droit. Arthur est plus bas qu'Alice, il est allongé par terre.	Fixe, trépied	3	1	3	4	1	2	
5/4	DANS L'APPARTEMENT D' ALICE	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Après quelques instants, il se lève et fait quelques pas vers la sortie. Il regarde le minuteur puis la regarde à nouveau. ARTHUR Encore quelques minutes, tu n'oublies pas les pommes de terre. ALICE Merci.	Plan moyen d'Arthur	La tête d'Alice est en amorce à droite de l'image, Arthur est à gauche du cadre. Il se lève et s'éloigne vers la gauche, près de la porte.	Caméra épaule	3	1	1	2	1	2	En amorce, on voit et entend Alice qui se redresse
5/5	DANS L'APPARTEMENT D' ALICE	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	fait quelques pas vers la sortie. Il regarde le minuteur puis la regarde à nouveau. ARTHUR Encore quelques minutes, tu n'oublies pas les pommes de terre. ALICE Merci. Alice enlève son bandeau et le regarde. Elle a les yeux rougis. ARTHUR Repose tes yeux... ALICE (comme si elle citait) "Te regarder partir est une souffrance que je peux supporter." Ils se sourient tendrement. Après quelques secondes, il se retourne et se dirige vers la sortie.	Plan rapproché d'Arthur	Arthur est debout, il est à gauche de l'image, il regarde vers la droite	Caméra épaule	3	1	1	2	1	2	
5/6	DANS L'APPARTEMENT D' ALICE	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Idem que 5/5	Plan moyen d'Alice	Alice regarde Arthur, elle est à droite de l'image et regarde vers la gauche. Même distance que pour Arthur.	Caméra épaule	3	1	1	2	1	2	

Séq/ Plan	Décor	Personnag				Lieu et action	Valeur de plan	Angle et composition du cadre	Mouvement d'appareil	Difficulté (sur 5)						Remarque, justification
		Arthur	Alice	Marchand	Master					Lumière	Décor	Mov. cam.	Jeux	Son	Moyenne	
5/7	DANS L'APPARTEMENT D' ALICE	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Idem que 5/5	Plan rapproché d'Alice	Idem que 5/6, mais en plan rapproché	Caméra épaule	3	1	1	2	1	2	
6 DANS LES RUES DE LA		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Ext. - Dans les rues d'Angers - Fin de matiné										
6/1	DANS LES RUES DE LA VILLE	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Arthur récupère son vélo à un parc vélos. Il monte dessus et désactive l'assistance électrique.	Plan rapproché d'Arthur	Plan face à Arthur en légère contre plongé. Son visage est fermé triste.	Caméra épaule	1	1	3	1	1	1	La caméra suit Arthur. Il sort de chez Elisa, détache l'antivol, monte sur le vélo, éteint le vélo, et part !
6/2	DANS LES RUES DE LA VILLE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	monte dessus et désactive l'assistance électrique.	Gros plan sur le bouton pour activer l'assistance électrique	On voit les lumières allumées, les lumière s'éteignent quand Arthur appuie sur le bouton.	Caméra épaule	1	1	1	1	1	1	
6/3	DANS LES RUES DE LA VILLE	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Arthur pédale vite dans les rues d'Angers. Il y a toujours peu de monde dans les rues. Il a des écouteurs aux oreilles, il écoute une musique	Plan rapproché d'Arthur	Plan rapproché du visage d'Arthur à son niveau qui regarde vers la gauche et pédale comme un forcené Comme pour le plan 4/1 en moins large (plus proche du visage) et à niveau (pas en contre plongé)	Caméra épaule	1	1	5	1	1	2	
6/4	DANS LES RUES DE LA VILLE	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Idem que 6/3	Plan d'ensemble d'Arthur	En longue focale, Arthur entre dans l'image à droite et va vers la gauche. Il pédale de dos, filmé depuis le trottoir opposé	Caméra épaule	1	1	2	1	1	1	
7 SUR UN CHEMIN DE CA		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Ext. - Sur un chemin de campagne - Midi										
7/20	SUR UN CHEMIN DE CAMPAGNE	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Arthur marche à côté de son vélo dans une montée	Plan d'ensemble d'Arthur	En longue focale, en plongé, Arthur est de face, il marche à côté de son vélo, sur une route de campagne	Caméra épaule	1	1	1	1	1	1	
7/21	SUR UN CHEMIN DE CAMPAGNE	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Arthur pédale péniblement sur une route de campagne	Plan d'ensemble d'Arthur	En longue focale, Arthur entre dans l'image par la droite et s'enfonce au loin. Il disparaît derrière une butte.	Caméra épaule	1	1	1	1	1	1	Il faudrait ne pas voir le bâtiment en fond
7/1	SUR UN CHEMIN DE CAMPAGNE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Il n'y a personne aux alentours et la zone paraît sauvage mais assez défrichée.	Plans général	Plans général du promontoire, pour montrer les lieux et qu'il n'y a personne.	Caméra épaule	1	1	1	1	1	1	
7/2	SUR UN CHEMIN DE CAMPAGNE	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Arthur pédale doucement, son t-shirt est trempé. Il pousse péniblement sur ses pédales. [...] Il s'avance vers le bord. Il regarde vers la vallée, hagard.	Plan d'ensemble d'Arthur	Arthur vient de loin vers la caméra, il pousse péniblement sur les pédales. Il pose son vélo puis sort du cadre vers la gauche.	Caméra épaule	1	1	1	2	1	1	
7/2bis	SUR UN CHEMIN DE CAMPAGNE	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Il s'avance vers le bord. Il regarde vers la vallée, hagard. La musique repart, il ferme les yeux et commence un mouvement de danse qui part des mains.	Plan d'ensemble d'Arthur	Arthur sort du cadre depuis la droite pour se placer au bord du vide	Caméra épaule	1	1	1	2	1	1	
7/3	SUR UN CHEMIN DE CAMPAGNE	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Il s'avance vers le bord. Il regarde vers la vallée, hagard. [...] La musique arrive à son paroxysme, puis s'arrête brutalement. Au même moment, Arthur choit au sol.	Plan rapproché d'Arthur face à la vallée	Dos, ou de côté selon les mouvements de danse, La caméra fait face à la vallée.	Caméra épaule	1	1	3	4	1	2	! Attention à ne pas trop fatiguer l'acteur !
7/4	SUR UN CHEMIN DE CAMPAGNE	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Idem que 7/3	Plan rapproché d'Arthur face à la vallée	Même angle que 7/3. La caméra fait dos à la vallée	Caméra épaule	1	1	3	4	1	2	! Attention à ne pas trop fatiguer l'acteur !

