

M. et M^{me} Jean Demasse

« BRAS MOBILES »

Animation 12 mn. (1977 & 1982)

6, rue de Normandie
60200 Compiègne

Tél. 03 44 20 04 02



le vannier

BRAS MOBILES

Dimension d'une image Super. 8.

Hauteur $\approx 5,36 \text{ mm}$

Largeur $\approx 4,01 \text{ mm}$

Espace entre 2 images $= 0,224 \text{ mm}$

SCEN. RIO.

Début = 1977 -

BRAS MOBILES -

ACTE : I

Scène = 1

11 Pl. = 32"

Une rue de la ville, au soleil, les gens s'occupent à leurs travaux habituels, soudain retentit la sonnerie des clairons du Palais Royal, qui appellent la population à une allocution du Roi.

Les hommes et les femmes quittent un à un leur travail et se dirigent de leur démarche automatique vers la place -

Seul un homme reste, qui regarde le dernier de ses voisins tourner à l'angle de la rue, et puis il rentre nonchalamment chez lui, et s'allonge sur son lit -

Scène = 2

14 Pl. = 48"

$\frac{1}{3}$ Sur la place la foule s'amasse, le roi paraît à son balcon sous les ovations. De grands drapeaux royaux pendent sur les façades du palais drapeaux jaune avec un cercle central vert dans lequel est dessiné une ampoule électrique : symbole du régime. Une statue du Roi est en bonne position sur la place -

Scènes de guerre -

12 Pl. = 28"

11 Pl. = 29"

$\frac{2}{3}$ Le roi commence son discours (Flash back sur des scènes de guerre, ou il n'y a n'y perdant n'y gagnant -)

$\frac{3}{3}$ Le roi montre une table où des militaires après avoir reçu une signature, donnent aux nouveaux engagés : habits et armement, ceux-ci se tournent vers la foule en brandissant leurs armes, la foule hurle sa satisfaction -

Ensuite une colonne de nouveaux engagés se forme qui prend la direction de la sortie de la ville, drapeaux et fanfare en tête, pour la guerre, sous les applaudissements de la foule - avec le chariot -

Scène = 3

5 Pl = 13"

Notre lionhomme de tout à l'heure est sur son lit et regarde passer les soldats dans sa rue à travers la fenêtre - Notre lionhomme se lève va devant sa glace, il a lui des bras articulés, il s'en étonne -

ACTE: II

Scène: 1

16 Pl = 37"

La rumeur publique annonce "Bras mobile" chez le roi, dans la salle du trône. Le roi fait examiner ce phénomène par son chirurgien, celui-ci pense que Bras mobile a ses bras articulés à cause d'un accident, il fait venir un soldat de la garde du roi, lui tient le bras en avant et le casse avec une massue, montrant au roi comment à son avis les bras sont articulés, le malheureux soldat voit son bras pendre lamentablement et il s'enfuit.

Le roi n'est pas convaincu par son chirurgien, mais avant que le chirurgien ne puisse émettre une autre hypothèse arrive un message.

4 Pl = 9"

Scène: 2

Scènes de guerre.

32 Pl = 71"

$\frac{1}{2}$ Le message est brossé, il revient du front.

$\frac{3}{2}$ (Flash-back - scènes de guerre : avec fumées - explosion - morts sur le terrain, les soldats du roi battent en retraite en désordre, les ennemis prennent drapeaux et font des prisonniers.)

9 Pl = 15"

Scène: 3

Scène sur la plaine de "Saurangeie"

4 Pl = 15"

$\frac{1}{2}$ Bras mobiles se fait expliquer par le roi les motifs de la guerre - "la peuplade de saurangeie possède la pile mais n'en pas d'ampoule, et ils veulent prendre une des notes." $\Rightarrow$ "Un jour ils se révoltent et coupent la ligne électrique, c'est la guerre. Bras mobiles demande au roi de lui confier l'ampoule du Palais.

Scène: 4

"Bras mobiles" arrive chez l'ennemie avec l'ampoule : il propose un marché.

Scène sur la

peuplade de sauvagerie

17 Pl = 40"

Scène: 5

3 Pl = 8"

Ils rétablissent la ligne électrique contre l'ampoule pour éclairer la maison du chef - Marché conclu -

"Bras mobiles" de retour au village est accueilli en triomphe par la foule, le sauveur de la paix.

ACTE . III

Scène : 1

12 Pl = 35"

La rue : Toujours le calme, et les travaux quotidiens, une seule différence la maison de Bras mobiles est fermée = Bras mobiles est au palais.

Là le roi se demande si l'intelligence de Bras mobiles ne vient pas de ses bras articulés. Il fait venir le chirurgien qui propose un schéma une greffe des bras de Bras mobiles sur le Roi - Bras mobiles refuse.

3 Pl = 10"

Scène : 2

3 Pl = 12"

5 Pl = 13"

1/3 L'usine d'armement ferme ses portes, plus de travail, car plus de guerre - la foule
2/3 des chômeurs en colère se dirige vers le palais, sous le balcon du roi.

3/3 Le roi regarde à son balcon : on doit faire quelque chose et vite. Il a une idée : pendant que ses gardes répriment la foule, il fait monter de nouveaux drapeaux. (avec comme emblème "Un bras rigide") -

Scène : 3

11 Pl = 25"

Le roi au balcon fait un discours. Il fait venir Bras mobiles sur le Balcon : la foule le conspu. Il essaye de faire tenir rigide les bras de Bras mobile, mais celui-ci refuse. Des gardes l'emmènent.

Scène : 4

18 Pl = 35"

Sur la place encore plus grise que d'habitude une potence est dressée au milieu des drapeaux nouveaux style.

Le tambour joue, la foule avance en silence, Bras mobiles apparaît entre des gardes, monte sur la potence, il est pendu.

La foule lui sa juie et salue le roi apparu à son balcon, de
nouveau salut : le Bras rigide —

Dans la foule I seul ne salue pas, il s'en va seul, regarde
une dernière fois Bras mobiles sur sa potence - Gros plan sur sa
tête, élargissement du plan : il a des Bras Mobiles —

Total = 190 Plans —

475" soit = 8 mm —

[illegible]

ACTE : I

Scène: 1

Vue de la Ville

X ①	Vue d'ensemble -	4"	3/4 Plongée -	Début ouverture -
X ②	Vue 1/2 Ensemble -	3"	Horizontal -	②
X ③	Titre du Village -	2" 1/2		
X ④	La cloche du donjon sonne -	15 4,5"	P 1/2 Ens -	
X ⑤	Ensemble sur fil électrique -	3 3,5"	P. Exp -	
X ⑥	Le Vendeur - (G.P)	15 4,5"	Animation -	Animation -
X 6	Le Boulanger - (P.E)	2"	Plan pour la scène -	
X ⑦	Le Boulanger - (G.P)	15 4,5"	Animation - ouvre sa porte et sort se rend à sa Table -	Animation -
X ⑧	Le Forgeron - (G.P)	3"	Animation -	Animation -
X ⑨	Le Forgeron - (P.E)	2"	Plan de situation et animation -	Animation -
X 9	La Forgeron - T.G.P (Avis de mobilisation)	15 19"		
X ⑩	5 Civils à hauteur du puits discutent - (P.E)	15 3"	Panneau ascendant sur cloisons et château -	1" fixe - 2" Animation
X ⑩ ^B	" de des - zoom Avant sur chateau et cloison -	15 10"	Animation - les civils regardent vers le chateau -	Animation
X ⑪	3 Cloisons sonnent - (G.P) -	2" 1/2		
15		80"	81,5	

ACTE : I

Scène : 2 (1/3) Suite.

Discours du Roi et Engagement dans l'Armée -

- x(1) Les 5 civils se rendent sur la place - ~~24~~ 3,5 (P. 1/2 E) Animation -
- x(2) A l'angle chateau - maison Patricien = 3 civils - (P.E) ~~19~~ 3,5 Vue sur chateau et maison Patricien - Animation -
- x(3) Patricien - Patricienne se rendent à leur balcon ~~20~~ 2" (G.P) Animation -
- x(4) A l'angle chateau - maison Marsichère = 6 civils +
marsichère et Larandine se rendent sur la place -
et ménagère ~~25~~ 6" (P.E) Vue sur chateau et maison - Animation -
(Fin pour ce qui est à recommencer).
- x(5) ~~Ferguson~~ ~~déjà à moitié chemin avance~~ ~~(à 2 im/s)~~ ~~2,5 (P. 1/2 E)~~ Plongée au pied de la statue - Animation -
- x(6) Boulanger sort de chez lui - Boulangère - ~~21~~ 2" (G.P) Animation -
(à 2 im/s)
- x(7) Palfremer - son cheval et son chien quittent le quit - ~~22~~ 2,5" (P.E) de dos - Vue sur la foule arrivée - Animation -
(à 2 im/s)
- x(8) 3 Tambours - ~~23~~ 2" (G.P)
- x(9) Le roi paraît aux créneaux avec son parchemin - ~~24~~ 2 1/2" (G.P) Il monte escalier et arrive - Animation -
(à 2 im/s)

Discours du Roi et Engagement

ACTE : I

Scène : 2 (1/3)

Suite

x40	Vue ensemble sur la foule - Début du discours -	2"	(P.E) Avec le roi de dos au 1 ^{er} plan -	En Plongée -
x100	Vue sur le roi de dos - en lisant son discours -	2"	(G.P)	"
x101	Vue ensemble sur la foule -	3"	-PE- de 3/4 face sur la foule	"
11	Quas Mobiles rentre chez lui et s'allonge -	2"	Différents Plans : dans la rue	Animation -
	(Le Texte du discours peut déjà commencer en fond sonore) -		ouvre sa porte, rentre, traverse la	(Faire des plans de
			pièce, s'allonge sur son lit -	coupe sur les accessoires
x12	Le roi de face lit son discours -	+ 7,5"	(Zoom Arrière et P 1/2 E -	
	(Applaudissements durant le zoom arrière) -			
x43	Le roi de profil lit son discours -	+ 3"	(G.P)	Total discours ≈ 20."
x14	Plan sur chapeau pour passer à la	2"	(G.P)	Fin
	séquence de guerre =			

15 Acte : I - Scène : 2 - (2/3) -

41"

(2 imp)

SEQUENCE "BRAS MOBILES Bontre chez Lui

- | | | | | |
|-------|---|---|------|-------------------------------|
| x (1) | B.M. sort de la Table et se dirige vers sa maison | X | 4,5" | En Plongée = P. 1/2 Ens. (Am) |
| x (2) | BM avance jusqu'à sa porte | X | 3,5" | Niveau - P. Ens. (Am) |
| x (3) | BM ouvre sa Porte, rentre et ferme sa porte | X | 4,5" | Niveau - T.G. P. (Am) |
| x (4) | Table - Pichet - Assiette - Tombe | X | 1,5" | Niveau - T.G. P. |
| x (5) | BM avance vers son lit et se laisse | X | 3" | Niveau - T.G. P. (Aimat) |
| x (6) | Meuble - Valise - sac - chapeau | X | 1"5 | Niveau - T.G. P. |
| x (7) | BM. sur son lit | X | 2"5 | Plongée G.P. |

17

21"

ACTE: I

Scène: 2. (2/3)

1^{ère} Scènes de guerre - Assez simple = (environ = 20") - 51"

① Vue d'ensemble sur la plaine et le fort.	④"	Fumée - Explosion par pétard	②	Début Guerre
② Soldats de l'Ampoule avec Fusils derrière les Raies.	③"	Plusieurs soldats à des niveaux différents	②	d'animation et
③ Explosion par dessin.	1" 3/4		①	de Fixe -
④ Soldats de la Pile avec Fusils derrière rochers.	④"	Plusieurs soldats -	1 1/2	animation et
⑤ Explosion par dessin.	1" 3/4		②	de Fixe -
⑥ Corps à corps de 3 soldats sur le pont.	③"	Voir 2 plans = 1) la lutte - 2) Poignard -		
⑦ Soldat de l'ampoule s'écroule.	①"			
⑧ Corps à Corps de plusieurs soldats dans la plaine	③"			
⑧ bis Soldat de l'ampoule sur une mine.	?	Au ralenti = 7 2 imp.		Explosion pétard
⑩ Morts des 3 cotés (Avec filtre).	③"	2 fois plus de soldats de l'ampoule.		Explosion Pétard
⑩ " " " (sans filtre).		Effet de nuit (Filtre rouge).		Terminez par fermeture
⑨ Brancardiers emporte 1 soldat de l'ampoule	⑧"	③ de Pano + ⑤ d'animation -		feux - ③
11	22" 1/2	51" Monté		

ACTE: I

Scène: 2 (3/3)

Engagement dans l'Armée -

x ①	Plan sur drapeau pour faire la liaison avec la séquence de guerre - Précédente -	2"	(G.P.)	Guerre - ③
x ②	Au pied de la statue - Tables - Soldats - Foule - Officier assis - Roi debout -	2,5"	(P.E) en Plongée - (Les engagés approchent de la table) -	Animation -
③	Un officier assis fait signer un engagé -	4"	(G.P) (Plume du Partisien)	Animation -
x ④	Le roi en plan Américain ou en entier regarde	1" 1/2	(G.P)	
x ⑤	Un engagé ramasse un casque -	2,5"	(G.P)	Animation -
x ⑥	Un officier remet - arme et bouclier -	2,5"	(G.P)	Animation -
x ⑦	Plusieurs nouveaux brandissent leurs armes face à la foule -	1" + 2,5" + 1,5" Animation	3" (P.M) - caméra face aux nouveaux la foule de dos au 1 ^{er} Plan -	Animation -
x ⑧	La Foule - (Hurlé et applaudit -)	2,75" + 2,25"	3" (P.E) certains lèvent les bras - - La foule de Face -	Animation -

ACTE : I

Scène : 2 (3/3) Suite.

- | | | | |
|-----------------|--|----------------------------------|-------------|
| x 9 | Un officier à cheval avec drapeau - | 1" 1/2 (G-P) | - Fixe - |
| x 11 | Vue sur du matériel (Tonneau - seau - bac - charruette
armes - échelle - casques -) | 6,3 (P-M ou G-P) | - Fixe - |
| x 11 | Sur la place devant la maison de B. Mobiles
le cortège s'ébranle, drapeaux et fanfare
en tête, et en queue le chariot avec des
soldats dessus - | 4" (P-E) | |
| x 10 | Vue d'ensemble de l'armée - | 8" P.E. | Fixe - |
| x 12 | Sortie du village = Commandant à cheval et Miquin | 6,5
3" 5 G-P. Cortège plongée | Animation - |
| x 13 | Soldats qui avancent - | 5" G.P. | Animation - |

13

48,5

ACTE: I

Scène: 3.

BRAS MOBILES chez lui -

1	B-M s'assoit sur son lit -	1" $\frac{1}{2}$ (G.P)	Animation -
x ①	B.M de dos regarde par la porte le chariot.	6" $\approx$ (G.P)	Animation -
x ②	A Travers la porte vue sur le chariot qui avance -	6" $\approx$ (T.G.P.)	Animation -
x ③	B.M ferme sa porte -	2" (G.P)	Animation
x ④	BM avance vers sa glace -	2" (G.P) -	
x ⑤	B.M. devant sa glace remue ses bras - et il s'en étonne -	6" (G.P) + 1" fermeture -	Animation + fermeture - ①
5		23"	

ACTE: II

Scène: 1

BRAS MOBILES *chez* le Roi

(15) *grosses et*

x ①	Plusieurs civils discutent - au coin d'une maison -	2"	Paroles « <u>Bras mobiles est chez le Roi</u> »	Animation -
x ②	Plusieurs " " - au pied d'un arbre -	2"	Paroles « " " " " »	Animation -
x ③	Plusieurs " " - " " " " -	4"	Paroles « <u>Le Roi le fait examiner par son chirurgien, il veut comprendre comment ses bras sont articulés.</u> »	
Durée du 3 ^{ème} commentaire = 6" - Réparti comme suit: 4" sur le Plan N° 3 et 2" sur le plan N° 4 -				
x ④	Vue ensemble sur le château -	4"		
x ④ ^{bis}	Vue à l'intérieur -	2,5"	1/3 lrs de la pièce -	
x ⑤	A l'intérieur: B.M + Chirurgien - (Roi + Reine + Gardes + Infirmeries)	(P 1/2 E) 3,5"	Le chirurgien remue le bras de B.M.	Animation -
x ⑥	" " : Un soldat approche	(P 1/2 E) 2"	Le soldat passe devant le roi et arrive à la table -	Animation -
x ⑦	" " : Un infirmier ramasse un marteau -	1" 3/4	(G.P) (Voi les 6 premières images à enlever au pas)	Animation -
x ⑧	" " : Soldat + le Roi -	3"	(G.P) Le roi remonte horizontalement le bras du soldat.	Animation
x ⑨	" " : L'infirmier - soldat - Roi - Marteau	1" 1/2	(P 1/2 E) Le marteau descend -	Animation
4/5^e lrs 1/2" d'animation }				

ACTE : II

Scène : 1

Suite

BRAS MOBILES chez le Roi

x (10)	A l'intérieur : Vue sur le bras et le marteau -	0,40"	(T.G.P.) -	Fixe -
x (11)	" " : Le Bras tombe -	1"1/2	(G.P.)	En continue -
x (12)	" " : Ce qui reste du bras - et une sur son visage qui pleure -	2"	(T.G.P.)	Fixe -
43	" " : Vue sur le visage du soldat -	1"	(T.G.P.)	Fixe
x (13)	" " : Le soldat s'enfuit vers la porte -	3,5"	(P. 1/2 E.)	Animation -
x (14)	De l'extérieur : Un messager monte l'escalier et arrive sur le balcon (Messager blessé.)	4"	(P. 1/2 E.) -	Animation -
x (15)	" " " -	2"	(G.P.) -	Animation -
x (16)	" " " -	4"	(T.G.P.) -	Animation -
x (17)	A l'intérieur : Le messager rentre dans la salle du trône et annonce vers le roi et s'arrête -	4"	(G.P.)	Animation -
		2" Arrêt - 2" Fixe -		
18		47"		

ACTE: II

Scène: 2 (1/2)

- Messenger chez le Roi -

X	A l'intérieur : Vue de dos du messenger qui avance vers le Roi (Messenger blessé) -	3"	(P. 1/2.E.)	Animation -
/	" " : De profil - Roi fixe et messenger qui approche face au Roi et s'arrête -	2"	(G.P.)	Animation -
①	" " : Vue de face du messenger qui fait son rapport au Roi -	3"	(P. Américain -)	Fixe -
X ②	" " : Vue sur visage (musici).	2" 1" Flan	(T.G.P.)	Fixe - Termina par un flash et une fermeture - ⑤
2		6"		

ACTE: IIScène: 2 - (2 1/2)2^{ème} Scènes de guerre - Plus complète - (Environ = 30")

①	Vue d'ensemble sur la plaine et le fort -	④"	Fumée - Explosion par pétard -	Début à l'ouverture En plongée - ⑤
②	Arrivée du Chariot de l'Ampoule -	⑤"		
③	Soldats de l'Ampoule avec fusils derrière store de Bois -	③"		②" de Fixe. ①" de Bougé.
④	Explosion par Pétards	1" 1/2	Explosion devant le fort -	
⑤	Soldats de la Pile avec fusils devant le fort -	②"	Pano sur soldat de l'ampoule -	4" d'animation et 4" de Fixe -
⑥	Chute du soldat de l'ampoule -	①"		
⑦	Un arbalétrier tire une flèche -	1" 1/2	Avec Pano sur un adversaire -	
⑧	T.G.P. sur soldat de l'ampoule - le visage -	1" 1/2	- 12 images - sans la flèche -	
⑨	" " " " " " " "	1"	- 24 " avec " " " -	
⑩	" " " " " " " "	1"	il s'écroule -	
⑪	Ouverture des portes du fort -	③"	Le canon est derrière la porte -	
⑫	Télé. sur canon -	③"	" " " " " "	
⑬	Mise en place du canon -	②"		
⑭	Soldat de l'ampoule tire au fusil -	1" 1/2		G-Plan -

3)

ACTE : IIScène : 2 (suite) (2/2)

40	Explosion par dessin -	1"	
41	1 Soldat de la Pile tire au Fusil	1" 1/2	T.G. Plan -
42	Explosion par dessin -	1"	
13	Clairon - sonnerie de l'Ampoule -	2"	contre plongée - G.P.
13	" " " "	1" 1/2	Plongée - Vue ens.
14	Assaut du Pont par l'Ampoule -	4"	
15	Chargement du canon - (Pile)	2"	en direction du Pont -
15	T.G.P. sur les Boulets.	1"	
16	Vue du Fut du Canon + roue	1/2"	
16	" " " " " -	1/2"	
17	Explosion par dessin -	1" 1/2 ou 2" 1/2 (à voir laquelle des 3 séquences.)	la N° 7
18	Explosion par pétard sur le pont -	1"	au ralenti -
18	" " " " avec le feu -	1"	
18	Un soldat brûlé avec de la fumée -	2"	

ACTE: II

Scène: 2 (suite).

(2/2)

19	Clairon - sonnerie de la Pile -	2"	
20	Change de la Pile pour dégager le Pont -	1"½	
20	" " " " "	1"½	
21	Armée de l'Ampoule bat en retraite -	8"	
23	Un messager revient de la guerre -	3"	A monter après - Acte II scène 1 et mettre un plan de coupe
22	Brasier - Fumée - Morts sur le Terrain -	3"	Roue - Bois - seau vide - fusil - Terminer Fermeture
22	" " " " "	3"	Morts - armes - etc - etc
		46"	(Avec filtre rouge -)
24	Change armée de la pile pour dégager le pont -	5"	
29	1'16" Monté. (Bête à incorporer le plan de l'ambalétua quand il sera refait)		

ACTE: II

Scène: 3 (1/2)

BRAS MOBILES (dls le Roi) SE FAIT EXPLIQUER LA GUERRE-

- Ouverture - ⑥

Fixe + Animation 1" 1/2
(BM approche du Roi).

Animation-

Fixe-

Fixe - Flou puis
fermeture - ⑦

~~Fixe~~

~~Pano-~~

Au Montage: incorporer ici la scène sur la plaine de Sauvagerie.

ACTE = II Scène = 3. (2 1/2) 18 1/2

Ouverture - Flou -
Net - ⑧

Fixe la 1^{re} grande
lune le bras droit de
la 1^{re} grande (immobilité)

x ① A l'intérieur: Roi - Reine - B.M. - Chien - 3" 5 (P. Ens.)

Infirmer - Messager - Gardes -
Amputé sur la Table -

x ② " " : De profil - Roi Fixe et BM qui 3" (G.P.)

s'avance vers le Roi et s'arrête -

x ③ " " : Le Roi explique les motifs de la guerre 3" (P. Américain)

x ④ " " : " " " " 1" 1/2 (G.P.) sur le visage du roi.

~~x ⑤ " " : Vue sur des accessoires - 2" -~~

~~" " : Vue sur le Roi - 4" -~~

~~Panoramique pour finir sur le roi - Pano -~~

x ⑤ " " : Vue sur B.M. de face (qui 3" (P 1/2 E)

montre l'amputé au roi -)

ACTE: II

Scène: 3 (1/2)

Suite

BRAS Mobiles (chq le Roi) se fait expliquer la guerre -

X (6) A l'intérieur : Vue sur B.M. Le Roi - Reine. 2,5" (P-1/2 E) en Plongée -

Gardes - Le roi s'approche d'une table au se trouve l'ampoule

~~Finir de lever le bras~~
~~durant la 1^{re} seconde~~
~~Fixe durant la 2^{ème}~~

~~5~~ " " : ~~Le Roi s'approche d'une table~~ 2" (G-P.)
~~ou se trouve une ampoule~~

~~Animation~~

X (7) " " : L'ampoule - 1" (T.G.P.)

Fixe -

Incorporer ici la Scène au Fast =

[7] ACTE: II - Scène: 4 - [38"] 17" 1/2

2)

ACTE: II

Scène: 3 - (2/2)

Scène sur la Plaine de Sauvagerie - (Environ 15")

①	Vue d'ensemble sur la plaine et le Fort -	④"	⑤" Début à l'ouverture ⑦
②	Plan Moyen sur le fort -	③"	
③	Gros Plan sur la pile -	③"	2" 1/2
④	Panor sur les fils électriques pour arriver à la coupure -	⑧"	Terminer par une fermeture ⑧

4

18" 1/2 Monté -

1)

ACTE: II

Scène: 4

Scène au Fort de Sauvagerie. (Environ = 20" à 30")

① B. Mobile dans la plaine -	④ 3" Même Niveau -
② ② Le feu se consume -	① 1" 1/2 Plan de coupe - (En animation) Même Niveau.
③ B. Mobile passe le pont -	⑤ 3" Contre Plongée -
④ Cheval qui boit -	② 1" 1/2 Plan de coupe - (En animation) Même Niveau.
⑤ B. Mobile devant la porte qui s'ouvre -	② 1/2 3" Contre plongée légère -
⑤ ^{bis} B. Mobile rentre au fort -	③ 3"
⑥ B. Mobile avance dans la cour -	② 2" Filmer en vue de dessus - Plongée -
⑦ La porte du Com ^t du fort s'ouvre -	② 2" même niveau -
⑦ ^{bis} B. Mobile monte l'escalier -	② 2" " " -
⑧ B. Mobile et le Chef discute -	③ 3" Contre Plongée -
⑨ B. Mobile et le Chef discute -	① 1" Même niveau -

1)

ACTE : II

Scène : 4 (suite)

- | | |
|---|--|
| <u>10</u> B. Mobile lui remet l'ampoule - | <u>2"</u> Même Niveau - |
| <u>11</u> Macro sur l'ampoule - | <u>1 1/2"</u> Contre plongée légère - |
| <u>12</u> T.G. Plan sur poignée de main - | <u>1 1/2"</u> Plongée légère - en Animation - |
| <u>13</u> Moeur sur les 2 mains - | <u>2"</u> " " - |
| <u>14</u> Plan ensemble sur la ligne rétablit - | <u>6"</u> Avec pans du trapeau et les fils qui s'en vont dans le lointain - |
| <u>14</u> T.G. PP sur visage - B. Mobiles | <u>1"</u> Niveau - |
| <u>15</u> T.G. PP " " - du Comm ^t | <u>1"</u> " - |
| <u>16</u> Plan ensemble sur la ligne rétablit | <u>2"</u> 1 Avec pans sur les fils qui s'en vont dans le lointain - |
| <u>16</u> Gros Plan sur la ligne rétablit | <u>1 1/2"</u> 1 " " " " " " |
| <u>16</u> | 1 |
| <u>16</u> | 1 |
| <u>18</u> | <u>38"</u> Monté - |

ACTE: II

Scène: 5 -

BRAS MOBILES de Retour au Village -

X (1)	B.M. se présente devant l'entrée du Village -	4"	T.G.P. Contre plongée -	Animation -
X (2)	B.M. rentre au Village, il est sous la Porte - La foule forme une haie et l'acclame -	2"	(P.E) Vue Extérieure des remparts -	Animation -
X (3)	B.M. rentre au Village, il est passé la porte - La foule ~~~~~	5"	(P.E) En plongée sur l'entrée à l'intérieur du Village -	Animation -
X (4)	B.M. rentre au Village, il est dans le village La foule ~~~~~	4,5"	(P 1/2) Légère plongée dans la foule.	Animation - Terminer par une fermeture.

[4]

16" 1/2

(9)

ACTE: IIIScène: 1GREFFE des BRAS de B.M.

x (1)	Vue d'ensemble du Village -	4"	3/4 Plongée -	Début ouverture 1/2" (9)
x (2)	Vue de 1/2 ensemble -	3"	Horizontal - Panoramique -	Fixe -
x (3)	Lavandière au pied du puit avec menagère à la main	4,5"	(P 1/2 E)	Animation.
x (4)	Maraîchère - Traverse la place avec sa bonnette et ses cayeots - (Couper les 2 images du bras à blanchir)	5,5"	(G-P)	Animation -
x (5)	Patricien - Patricienne devant leur maison discutent avec 2 civils - (3" zoom + 2,5 Arrêt + 0,5 Fixe)	6"	(P 1/2 E) -	Animation.
x (6)	Maison de B.M. Fermée -	13"	(P 1/2 E) Avec Pano pour arriver sur le palais et zoom sur les fenêtres salle du Trône	Fixe - + Pano + Zoom -
x (7)	A l'intérieur: B.M., Roi, Reine, Gardes, Chirurgien, le Schéma de la greffe -	3"	(P 1/2 E) Le chirurgien remonte le bras de B.M. et le plie.	Animation -

ACTE : III

Scène: 1 (Suite).

GREFFE des Bras de B.M.

x 9	A l'intérieur: Vue sur le schéma -	8"	(G.P.)	Fixe.
x 9	" : Bras de B.M. et de celui du roi Tenus par le chirurgien -	8,5"	(G.P.)	Fixe.
x 10	" : Tête de B.M. qui dit "Non" et descend son bras -	3,5"	(T.G.P.)	Animat -
x 11	" : B.M. se retourne et s'écarte -	3"	(G.P.)	Animat - Fixe
11		62"		

ACTE : III

Scène : 2 (1/3)

Usine d'Armement =

x ①	Plan moyen sur la Porte d'entrée -	(5'5")	Personnages devant la porte (Animation) Personnages devant la porte
x ②	T.G.P. sur « Usine d'armement » -	(2'5")	(Arrière-plan?)
x ③	T.G.P. sur « Ferme - Chômage Technique. »	(2'5")	Son fond sonore

3

10"

ACTE: III

Scène: 2 (2/3)

La FOULE - les CHÔMEURS

x ①	Vue d'ensemble de la rue - la foule se dirige vers le château	5, 1/2"	(E) - Horizontal Face au château	Animation
5	Vue d'ensemble de la place - la foule se rassemble	3"	(E) 3/4 plongée en diagonale du haut des remparts	Animat
x ⑤	Vue Ens. la foule se rassemble, les gardes prennent position - 1 1 1 1 1 1/2 1	6, 5"	(P.E.) Plongée ^{à 2, 40m} sur la Place du haut du balcon du Roi avec le roi de dos en 1 ^{er} plan qui arrive.	Animat
x ③	Plan sur Caliquet - (Liberté Indépendance)	1, 5"	(G.P) Horizontal	Fixe
x ②	Plan sur Caliquet - (Pas de chômage - Du Tr...)	1, 5"	(G.P) Horizontal	Fixe
x ④	Plan sur les porteurs de Caliquet (Liberté ind.)	3"	(P 1/2 E) Horizontal	Animation

5

18"

ACTE : III

Scène : 2 (3/3)

Nouveaux Drapeaux -

x ①	Le Roi à son Balcon - et panoramique sur le drapeau de l'ampoule.	5" (G.P.) De face en contre-plongée il se retourne vers les drapeaux de (et montre avec son bras) l'Ampoule.	Animation - Fixe.
x ②	Vue sur les oriflammes de l'ampoule.	3" (P 1/2 E) - Les soldats enlèvent	Animat (ils prennent les oriflammes) -
x ③	" (Endroit 1/4 à 3/4) " qui tombent -	3" les oriflammes -	Continu (les oriflammes tombent) -
x ④	Le Roi à son Balcon. (Animé 2" + 1" fixe)	3" (G.P.) Il brandit le nouveau	Animat
x ⑤	Statue avec Ancien et Nouveau Drapeau.	7" drapeau en faisant un 1/2 tour vers la foule.	Fondu enchaîné -
x ⑥	Vue sur les nouveaux oriflammes -	2,5" (P 1/2 E)	Fixe -
x ⑦	Vue sur les nouveaux oriflammes sur les armures -	2,5" (G.P.) Armures et Drapeaux sur une table -	Fixe - En mouvement -
x ⑦	" " " " "		Fixe - À 1,6 m

6

26"

ACTE : III

Scène : 3 -

Discours du Roi.

x ①	Le Roi à son Balcon - B.M. à côté des gardes plus loin	7"	(P.E) de Face - Zoom sur le roi.	Fixe
x ②	Le " " " - Zoom arrière en partant du roi. (Animé 2,5" + 6 Fixe)	8,5"	(P.E) de Dos - Vue faule sur la place en plongée	Animé
	Le " " "	3"	(P 1/2 E) Plongée à la verticale	Animé
x ③	Vue sur la Faule.	3"	(P 1/2 E)	Fixe
x ④	Vue sur des personnes à un balcon.	2"	(G.P)	Fixe
x ⑤	Vue sur B.M. (à refaire)	2"	(G.A)	Fixe
x ⑥	Vue sur le Roi (à refaire)	1,5"	(G.P)	Fixe
⑦	Bras du Roi qui monte à l'horizontal et qui montre B.M. (Le sceptre à la main.)	2,5"	(G.P) - Prendre à 1,6 m.	Animé
⑧	Vue du Sceptre (à refaire)	26 1/2"	(G.P)	Fixe
Total = 20"		→ Durée du discours -		

ACTE: III

Scène: 4 - (Suite)

PENDAISSON de B.M.

x13) Vue du visage de B.M. la corde autour du coup -	3/4" (TGP) le visage remue car le talonnet bascule -	Fixe -
x14) Vue sur les pieds qui se balancent -	1,5" (T.G.P)	Fixe -
x14) Vue sur BM en entier et zoom arrière très rapide sur une vue d'ensemble -	6" (GP et PE)	Fixe -
x15) Le Roi et 2 Officiers arrivent à cheval -	6 1/2" (G.P.)	Animat -
x16) Le Roi seule lève le bras -	2 1/2" (G.P)	Animat -
x17) La Foule lève les bras -	3" (P. 1/2 E).	Animat -
x18) Vue sur B.M.II - qui regarde BM se balancer, au 2 ^{ème} plan la foule, au 3 ^{ème} plan la potence et il se balance	5 1/2" (TGP) sur sa Tête (sans la Pote en centre plongée, lui mettre des épaules rouges et il se balance)	Fixe
x19) Vue sur la tête de BMII puis zoom arrière sur l'ensemble de sa prison : «H a des Bras mobiles» et Panorama de haut en bas en marche -	6" (TGP et GP)	Fixe -
x20) Vue sur BMII qui se retourne et s'en va -	2 1/2" (GP)	Animation -

ACTE : III

Scène : 4 (Suite) -

PENDAISSON de B.M.

x21	Vue sur BM II qui s'en va et disparaît derrière une maison - ou l'arbre ou la sortie du village.	8"	(P.E)	Animation + Fermeture -
x22	Vue sur BM II qui passe la porte du village regarde de chaque côté de lui, à l'arrêt puis s'éloigne -	4"	(TGP)	Animation -
x23	BM II s'éloigne et disparaît	3"	(P. 1/2 Ess)	Animation et Fermeture -
		75,5"		

Total = 204 Plans -

+ Le générique -

Total = 661"

soit 661" + Le générique 27" -
Total = 688" = 11' 28"

Moyenne de chaque Plan =

$$\frac{661}{204} = 3,2$$

Nombre de mouvements ou Déplacements = environ :

$$660" \times 12 \text{ prises/s} = 8000 \text{ prises} \times 10 \text{ personnages} = 80000 \text{ prises} \times 2 \text{ mouvent par prise} = 160.000 \text{ mouvements}$$

« Disque de STRAVINSKY »

(à la Bibliothèque -) Pétrouchka - (Préférable ce disque.)

M^r Belliot -

Sacre du Printemps - Face 1. (Guerre).
au milieu

Face 1. (Guerre - vers la fin.)

Face 2. au début du film sur le
village - (début du disque)

"

L'oiseau de feu - Face 1. calme - doux -
Face 2.

STRAVINSKY - "Pétrouchka" CBS. 76069.

par le New York Philharmonic Pierre BOULEZ.

3' 30" à 5' 27" rapide entraînant - Face = 1 -

6' 00 à 6' 42" Clarinete en solo - Doux -

7' 28" à 8' 55" rapide entraînant -

9' 45" à 11' 45" Lugubre et démoniaque -

13' à 13' 38" Poignant (Pour le blessé qui arrive).

- Face = 2 -

43" à 1' 30" 1' 47" Doux et rythmé léger -

2' 50" à 3' 24" 34" Roulement Tambour et Trompette (gaie).

3' 24" à 4' 13" 50" Trompette + flûte. (gaie)

4' 55" à 5' 41" 46" Trompette + flûte - (lugubre).

5' 41" à 6' 26" 46" Poignant.

6' 24" à ~~6' 35"~~ 10" Sinistre -
6' 40" à ~~7' 45"~~ 1'05" Grande musique -
7' 45" à ~~9' 00"~~ 1'15" " " pour grand espace -
9' 25" à ~~10' 05"~~ 40" Rythmé et grande musique -
10' 05" à ~~11' 00"~~ 55" Musique stridente et sinistre -
11' 00" à ~~12' 25"~~ 1'25" Musique qui roule et enlève -
12' 30" à ~~13' 30"~~ 1' Rythmé - saccadé et grande musique -
13' 30" à ~~14' 31"~~ 1' Violon et grande musique - gaie -
14' 31" à ~~15' 40"~~ 1'10" Musique qui monte et lugubre -
15' 40" à ~~16' 38"~~ 58" Musique forte et cynique -
16' 35" à ~~17' 25"~~ 47" Musique douce au violon -
17' 25" à ~~18' 45"~~ 1'20" Lente et sinistre -
18' 45" à ~~19' 33"~~ 48" Trompette en solo.

Face = 1

0" à 1'22"	Musique Gai qui monte - (Pour le début du film.)
1'22" à 2'05"	Musique Douce puis qui s'empale
2'05" à 2'23"	Musique gaie et douce -
2'23" à 3'33"	"Elle avait une jambe de bois?"
3'30" à 5'27"	Rapide entraînant -
5'27" à 6'05"	Lugubre et doux -
6'05" à 6'42"	Clarinette en solo - gaie et douce -
6'42" à 7'28"	Poignant et doux -
7'28" à 9'05"	1'37" Rapide entraînant -
9'05" à 9'45"	40" Sacadé et Rythmé -
9'45" à 11'45"	2' Lugubre - Démoniaque -
11'45" à 12'00"	15" Lancinant -
12'00" à 12'25"	25" Piano léger.
12'25" à 13'	35" ?
13' à 13'38"	38" Poignant (Pour le blessé qui arrive).
13'38" à 14'02"	24" ?

STRAVINSKY (CBS. 575054)

Le Sacre du Printemps

→ 6' jusqu'à 8' «Pendaison» 1'59"

- Face 1 -
(Total 16'25")

Au bout de 11'55"

~~Au bout de 11'~~

Et jusqu'à la fin -

074 à 103.

3'40"

«Scène de Guerre»

- Face 2 -
(Total 14'25")

Au bout de 2'20" jusqu'à 6'45"

7'06" 0 à 034

«Le Village au début»

4'43"

Au bout de 8'45" jusqu'à 9'45"

039 à 046

«Le Pendaison»

46"

Au bout de 13'15" jusqu'à la fin -

«la manifestation»

048 à 057

1'10"

Ver: Piste 1

19

15

20

55

211

FILM.

B.M.

Bande Magnétique

Thème musical

Durée

Séquence Film

Genie

232 à 345

Entramark - Rythme. Trompette solo -

3' 20"

B.M. est au château.

3' 10'

40

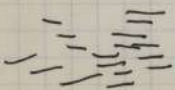
100

25-2-

110

25-

32.16.00



N° I	Bande Magnétique : PARTIE MUSICALE des SEQUENCES			FILM : Bras Mobiles	
Bande Magnétique	THEME MUSICAL	Durée	SEQUENCE FILM	Durée	Observations
371 à 376		(4,3)	- GÉNÉRIQUE -	2,7"	De la fin du Sigle - au - fondu au Noir
152 à 165		(4,3)	Vue de la Ville - et - Discours du Roi ↓ Acte: I Scène 1 - et - Acte: I Scène 2 (1/3)	1' 35"	De l'ouverture - au - Rallenté Plan - 7.
500 à 503		(4,6)	Discours du Roi - Acte: I Scène 2 (1/3)	1"	Sur les Tambours: Plan - 7. 8. 9.
487 - 498	Les 30 premières secondes en fond sonore sur le discours.	(4)	Discours du Roi - et - 1 ^{ère} Scène de guerre - ↓ (30") ↓ (30") Acte: I Scène 2 (1/3) - et - Acte: I Scène 2 (2/3)	1' 27"	De son lit son discours - à - la fin sur son champ de bataille (début discours à la 1 ^{ère} image du champ de bataille - 30" de film.)
255 à 258		(4,75)	Engagement dans l'Armée. ↓ Acte: I Scène 2 (3/3)	16"	Arrivée des engagés - à - la Faute Hurlé
306 à 312		(4,5)	Engagement dans l'armée ↓ Acte: I Scène 2 (3/3)	2,8"	La faute Hurlé - à - Soldats qui arrivent
312 à 321		(4,5)	B. M. chez lui. ↓ Acte: I Scène 3	2,5"	B.M. et des regards par la porte - à - B.M. devant sa glace.
237 à 255 268 à 273	De Plan N° 1 au Plan N° 13 De Plan N° 14 au Plan N° 17 à lue Tante autre 23 et 25"	(4)	B.M. chez le Roi - ↓ Acte: II Scène 1	33" 4"	Des iris dans la rue - au - Officiers qui sortent dans la salle du Trône

N° II	Bande Magnétique: PARTIE MUSICALE des SEQUENCES - FILM: Bras Mobiles.				
Bande Magnétique	THEME MUSICAL	Durée	SEQUENCE FILM	Durée	Observations
	Dialogue -		Message chez le Roi - ↓ Acte: II Scène = 2 (1/2)	4"5	Le Message fait au Roi - à - 1^{ère} scène Guerre Son rapport peut débiter sur la 1^{ère} scène de Guerre
			2^{ème} Scène de Guerre - ↓ Acte: II Scène = 2 (2/2)	1'11"	1^{ère} Scène de guerre - à - la Vue d'ensem ble -
104 à 120		(4)	BM se fait expliquer la Guerre - et - Plaine de Saumur ↓ Acte: II Scène: 2 (1/2) - et - Acte II Scène 3 (2/2)	39"	Salle des Trains - à - G. Pour l'ampoule -
203 à 209	- 3"	(4,5)	Scène au fort de Saurange ↓ Acte = II Scène: 4	42"	B.M dans la plaine - à - G. Pour la ligne rétablie -
423 à 435	Première après la 22 ^{ème} seconde - 424,5	(4)	Bras Mobiles de Retour au Village ↓ Acte = II Scène: 5	14"	B.M entre au Village - à - BM dans la foule -
449 à 461	447	(4)	Gauche des Bras de B.M. ↓ Acte = III Scène 1	54"	Vue ext. du Village - à - B.M s'écarte -

N° <u>III</u>	<u>Bande Magnétique: PARTIE MUSICALE des SEQUENCES —</u>			<u>FILM: Bras Mobiles —</u>	
Bande Magnétique	THEME MUSICAL	Durée	SEQUENCE FILM	Durée	Observations —
048 à 057		(5) 1'	Usine d'Armement — et — Foule des Gâtineux ↓ Acte: III Scène: 2 (1/3) — et — Acte III Scène 2 (2/3)	<u>27"</u>	Usine d'armement — à — Foule et de l'ata fixe à fixe.
435 à 449		(14) 1'03	Nouveaux Drapoux — et — Discours du Roi ↓ Acte: III Scène: 2 (3/3) — et — Acte III Scène: 3	<u>55"</u>	Le Roi au balcon — à — 1/2 Tour de B.M. avec les gardes —
039 à 046		(4) 1'	Pendaison de B.M. ↓ Acte: III Scène: 4	<u>47"</u>	Foule enroule Potence — à — le Roi lève le bras.
058 à 073	Motiv des 32" dernières secondes du morceau (1'25" après le début du morceau.)		Pendaison de B.M. ↓ Acte: III Scène: 4	<u>33"</u>	La foule lève les bras — à — Fermeture au mois.
515 à 525	cog et oiseaux	(4) 20"	Vue sur Village Acte: I Scène: 1		
508 à 511	Une cloche (14 coups de cloche —)	(3) 13" (3,5)	Vue sur Village Acte: I Scène: 1		

N° Bruitage	Bande Magnétique : La Marseillaise - « Bleu - Piste : 1 »		FILM : - BRAS MOBILES -		
Bande Magnétique	THEME MUSICAL	Durée	SEQUENCE FILM	Durée	Observations
133 à 135	Sur une baguette seule (Bruit en carton) (2) Bruit de foule avec cris (5)	14"	Pendaison de B.M. La foule lève les bras ACTE = III - Scène = 4	3"	Plan = 17.
120 à 122	Bruit de foule avec cris (6)	6"	La Foule hurle et applaudit les Engagés. ACTE = I - Scène = 2. (3/3)	3"	
141 à 144	Bruit de foule avec Applaudissement (5)	20"	Bras Mobiles sortent au Village. ACTE = II - Scène = 5.	7,15"	
237 à 242	Bruit de la foule avec cris à mort (55)	30"	Manifestation avec les caliquots ACTE = III - Scène = 2. (3/3)	18"	
281 à 283	Clairon qui sonne la Charge.	4"	non		
299 à 303	Commandement A l'avant et bruit canon (7)	19"	2 ^{ème} Scène de Guerre. ACTE = II - Scène = 2. (2/2)	8"	Plan = 14. à 15
310 à 313	Sonnerie de clairon, et bruit de guerre (7,5)	15"	2 ^{ème} Scène de Guerre ACTE = II - Scène = 2. (2/2)	8"	Plan = 16. à 18
315 à 322	En avant, canon, clairon, fusils, bataille	41"	3 ^{ème} Scène de Guerre ACTE = IV - Scène = 2. (2/2)	21"	Plan = 19. à la fin
324 à 330	Canon - fusil - cris - clairon. (7,5)	36"	2 ^{ème} Scène de Guerre ACTE = II - Scène = 2. (2/2)	32"	Plan = 1 à 13.
387 à 413	Broulement de Tam-tam (55" en supprimant les Commandements sauf le 1 ^{er}) (55)	55"	Disparition du Roi - Acte III Scène 3 Pendaison de B.M. - Acte III Scène 4	10" 34"	Plan 1 et 2 Plan 1 à 13

N° Bruitage	Bande Magnétique : Bataille d'Austerlitz « Vert = piste = 1 »		FILM : - Bras Mobiles -		
Bande Magnétique	THEME MUSICAL	Durée	SEQUENCE FILM	Durée	Observations
	Sur une balise seule (Gente en carton) (1)				
65 - 72	Musique Militaire				
72 - 73	Commentaire				
73 - 80	Musique de Canons et cris foule				
80 - 83	Musique et Bruit de la foule				
83 - 84	Trompette		Acte II Scène 2 (2/2) Plan = 13		voir les 2, 5 dernières secondes
84 - 86	Bruit de charrette et Trompette dans le lointain				
90 - 91	Boulement de Tambours				
91 - 93	Trompette - Bruit de guerre		non		
93 - 96	Musique - Charnette				
96 - 106	Trompette - Canon - Commentaire		non		
106 - 114	Chant de l'armée - Tir au fusil				
115 - 120	Tir au fusil - « Sœur qui pleure »		Acte II Scène 2 (2/2) Guerre		Sur les Plans = 21 - et 22 et Atoutant
120 - 121	Tir au fusil - au canon (5)	3"	Acte I Scène 2 (2/3) Guerre	8"	" " = 2-3-4-5-
121 - 124	Musique et Guerre				
124 - 127	Bruit de Guerre - Charnette	20"	Acte I Scène 2 (2/3) Guerre		
129 - 133	Canon - Cris - Trompette - Canon - cris	36"	Acte I Scène 2 (2/3) Guerre		Sur les Plans = 21 - et 22 et Atoutant
133 - 134	Explosion très présente (54)	4"	" " " "	3"	Sur le Plan = 7-8-8 ^{ba}
134 - 140	Cris et musique (54)	40"	" " " "	8"	Sur les Plans = 9-10-
143 - 144	Musique et Bruit lointain (55)	6"	" " " "	4"	Sur le Plan = 1-
144 - 147	Bataille à l'arme blanche (54)	22"	" " " "	6"	Sur le Plan = 6-
147 - 150	Musique - Bruit de guerre				
150 - 153	" " "				
155 - 157	Canon - Fusil	11"	oui		
159 - 170	" " - cris - Bataille	1'25"	oui		
171 - 186	Musique sinistre - Retraite				
187 - 190	Roulant Tambour - Musique				
	-FIN-				

N° Unitas Bande Magnétique : N°4 - Bataille de Victoria - Vest Piste: 2 - FILM: Bras Mobiles

Bande Magnétique	THEME MUSICAL	Durée	SEQUENCE FILM	Durée	Observations
	à 12. Apert à 13.				
13 à 14	Boulonnent de Tambour - (3,5) (au début Tambour, puis clavier pas en entier)	14"	ACTE. 1 Scène = 2. (3/3) Départ des soldats à la guerre	11" 1/2	Plan = 12 et 13.
201 à 203.	Somme au Blason - (4,5) ↓ Pour effacer la musique sur la piste N°1 j'ai rémagnétisé à (6,5) Trop fort on n'entend plus la musique = voir à (5,5)	11"	ACTE. 1 Scène = 1	12" 5	Plan 10, 10 ^{bis} et 11.
	13"				
	- 12" 5"				
	(7,5)				
	1" après la statue reste 5"				
	A la statue: laisse pour le commentaire.				
	60.26 Musique -				
	37 à 40 "				

N° 1 Bande Magnétique : STRAVINSKY "Le Sacre du Printemps" Vert. Paté 1. FILM : Bras Mobiles.

Bande Magnétique	THEME MUSICAL	Durée	SEQUENCE FILM	Durée	Observations
0 à 37	Doux et A'ccélére progressivement - (à partir de 14 s)	4' 43"	Vue de la Ville - Discours du Roi - Acte = I - Scène = 1-2(1/3) -	1' 35"	Arriv en 2 ^{ème} morceau à partir de 15 s.
039 - 046	Lugubre	1' 07"	Pendaison de B.M. - Acte = III - Scène = 4 -	46"	à partir du 18 ^{ème} plan et jusqu'à la fin changé de musique -
048 - 057	Rythmé - Entraînant	1' 16"	La foule des chômeurs - Acte = III - Scène = 2(2/3) -	27"	
058 - 073	Sinistre	2' 00"	Pendaison de B.M. - Acte = III - Scène = 4 -	32"	
074 - 103	Rythmé - Poignant - Sinistre	3' 40"	Scènes de guerre - Sortie du Village - Acte = I - Scène = 2(2/3) Acte II - Scène = 2(2/3)		
STRAVINSKY					
104 - 120	Mozart -	1' 59"	"L'oiseau de feu" Face : 2 B.M. se fait expliquer la guerre et - Phéris de Saurayeni Acte = II Scène : 3(1/2) et Acte = II Scène : 3(1/2)	39"	
121 - 150	Conclusion ou Final - (à partir de la trompette après 20")	3' 37"	La fin du film -		Environ les 30 dernières secondes
STRAVINSKY					
152 - 165	Musique gaie qui monte -	1' 44"	"Pétrouchka" Face = 1 Vue de la Ville - Discours du Roi - Acte = I - Scène = 1 - 2(1/3)	1' 35"	Arriv en 2 ^{ème} morceau à partir de 0.
165 - 169	Musique douce et simplifiée -	20"			
169 - 171	Musique gaie et douce -	17"			
171 - 181	"Elle avait une jambe de bois"	1' 10"			
181 - 198	Musique Rapide - entraînant -	1' 55"			
198 - 203	" Lugubre et douce -	38"			
203 - 209	Glasinette en solo - Gaie et Douce -	44"	Scène au fort de Saurayeni - Acte = II Scène : 4 -	41"	
209 - 216	Musique Poignante et Douce -	44"			

N° 2	Bande Magnétique: STRAVINSKY		Vert Piste - 1	FILM: Bras Mobiles.	
Bande Magnétique	THEME MUSICAL	Durée	SEQUENCE FILM	Durée	Observations
216-231	Musique Rapide et Entraînante	1'38"			
231-237	" Saccadé - Rythmée	40"			
237-255	" Lugubre - Démoniaque	2'	B.M. chez le roi. Acte - II Scène: 1	<u>44"</u>	Prendre la sonde à partir de 243,5 pour avoir la musique forte à la chute du bras.
255-258	" Lancinante	17"	Engagement dans l'armée - Acte - I - Scène: 2 ($\frac{3}{3}$)	<u>16"</u>	
258-262	" Légère au piano	25"			
262-268	" Galop et à la fin d'œuvre	36"	Général "Voyageur Immobile"		
268-273	" Poignante	35"	Le Blessé arrive au château - Acte - II Scène - 1	<u>14"</u>	Après le Plan 14.
273-278	" Grande finale sinistre	26"			
	STRAVINSKI		"Pétouchka" Face 2.		
280-286	" Normal sans rythme	43"	"La Mort" Voyageur Immobile.		
286-306	" Doux puis rythmé léger	2'05"			
306-312	" Brulement Tambour et Trompette (gaie)	34"	Engagement dans l'armée - Acte: I Scène: 2 ($\frac{3}{3}$)	<u>33"</u>	
312-321	" Trompette + flûte (gaie)	50"	B.M. chez lui - Acte - I - Scène: 3	<u>23"</u>	
321-328	" Trompette + flûte (lugubre)	40"			
328-336	" Poignante	47"			
336-343	" Sinistre	40"	Général "Voyageur Immobile."		
343-358	Grande musique	1'22"	Arriv. Acte III Scène: 2 ($\frac{3}{3}$) et Acte III Scène: 3	2	

N° 3	Bande Magnétique: STRAVINSKI - Vert. Pist. = 1		FILM: Bras Mobiles.		
Bande Magnétique	THEME MUSICAL	Durée	SEQUENCE FILM	Durée	Observations.
358 - 371	Grande musique - Gaie -	1'14"	Champs et Village joyeux - Voyageur Immobilité.		à partir de 360 et la porte fermée.
371 - 376	Grande musique rythmée -	25"	GENERIQUE	<u>27"</u>	
376 - 383	Grande musique - rythmé et gaie -	38"			
383 - 391	Musique stridente et sinistre -	41"			
391 - 410	" qui soule et enlève -	1'42"			
410 - 423	" Rythme - saccadé et Grande musique	1'06	Arriv. Acte III Scène 2 (1/3) et Acte III Scène 3		
423 - 435	Violon - Grande musique (gaie) 427	58"	Bras Mobiles de Retour au Village - Acte = II Scène. 5.	<u>14"</u>	À partir de 427 suit après 22"
435 - 449	Musique qui monte lugubre -	1'07"	Nouveau Joueur et Discours du Roi. Acte III Scène 2 (3/3) et Acte III Scène 3 -	<u>55"</u>	
449 - 461	" forte et cynique à la fin -	56"	Greffes des bras de B.M. Acte: III Scène - 1	<u>53"</u>	
461 - 471	" douce et cynique -	45"			
471 - 487	" lente et sinistre -	1'20"			
487 - 498	" Trompette sinistre et poignante -	45"	Discours du Roi Acte = I Scène: 2 (1/3) -	<u>30"</u>	
500 à 503	Boulement de Tambour - " brutalement de pied ferme "	11"	Discours du Roi. Acte = I Scène: 2 (1/3)	7"	Sur les Tambours. 16" Total comme vision à 3" sur film coq à 15" sur bande.
503 à 508	Coq et oiseaux -	20"	Vue sur Village Acte = I Scène = 1 - Plan = 1 et 2 et 3		comme bande à 10"
508 à 511	Une cloche -	13"	Vue sur le Village Acte = I Scène 1. Plan 4		
515 à 525	Coq et oiseaux		" " Plan 1 et 2.		Le coq arrive 14" après le début des oiseaux -

N° 1	Bande Magnétique : Dialogue -	Rouge - Piste : 1	FILM : Bras Mobiles.		
Bande Magnétique	THEME MUSICAL	Durée	SEQUENCE FILM	Durée	Observations -
0 - 1	"BRAS MOBILES"	5"5	Acte: II - Scène: 2 (1/2) Plan = 5		Non -
1 - 2	" " (4,2)	6"	" " "		<u>Oui</u> -
3 - 4	Une femme - Un homme - Une femme	9"	Acte: II - Scène: 1 - Plans = 1-2-3		Non -
5 - 6	" - " - " (3,5)	9"5	" " 1,5 2" 5"		<u>Oui</u> - Commencer dès la 1 ^{ère} image de Plan = 1
7 - 8	Le Messager blessé -	7"5	Acte: II - Scène: 2 (1/2) Plan = 1 -		Non -
9 - 10	" " " - (3,5)	8"	" " " "		<u>Oui</u> -
10 - 20	Discours du Roi -	—	Acte: I - Scène: 2 (1/3) Plan = 10 ^{Bis}		Non -
21 - 31	" " "	—	" " "		Non -
32 - 39	" " " (4)	51"	" " "		<u>Oui</u> - Voir à raccourcir à partir de la 33 ^{ème} seconde
39 - 42	Le Roi Explique à B.M. ---	—	Acte: II - Scène: 3 (1/2) Plan = 3		Non -
43 - 46	" " " (4)	22"	" " "		<u>Oui</u> -
47 - 49	Le Roi et les nouveaux Emblèmes	—	Acte: III - Scène: 2 (3/3) Plan = 4		non -
49 - 51	" " " (4)	13"	" " "		<u>Oui</u> -

N° 2	Bande Magnétique : Dialogue - Rouge - Piste: 1			FILM : Bras Mobiles.		
Bande Magnétique	THEME MUSICAL	Durée	SEQUENCE FILM	Durée	Observations.	
52 - 57	Le Roi - (Discours et Sentence)	—	Acte: III - Scène: 3 - Plan: 1		non - Trop long.	
58 - 62	" " "	—	" " "		non " "	
63 - 68	" " "	—	" " "		non " "	
70 - 74	" " " (4)	26",5	" " "		<u>Oui</u> -	
75 - 76	Le Chirurgien -	—	Acte: II - Scène: 1 - Plan: 4 ^{Bis}		non.	
76 - 78	" (35)	10",5	" " "		<u>Oui</u> -	
79 - 81	Le Commandant	10"	Acte: I - Scène: 2 (3/3) Plan: 9		<u>Oui</u>	
82 - 83	Le Commandant (Commandement)	—	Acte: I - Scène: 2 (3/3) Plan: 11		non.	
84 - 85	" "	—	" " "		non.	
85 - 86	" "	—	" " "		non.	
87 - 88	" "	5"	" " "		<u>Oui</u> - Vers la fin du Plan 11.	

N° 5		Bande Magnétique : Dialogue - Rouge Piste: 1		FILM : Gras Mobiles	
Bande Magnétique	THEME MUSICAL	Durée	SEQUENCE FILM	Durée	Observations
130 - 133	Il était une fois au royaume	15"	Acte: I - Scène: 1 - Plan: 6	16"	☒ oui
133,5 - 136	" " "		" " "		non
137,5 - 138,5	Gras Mobiles voudrait bien savoir		Acte: I - Scène: 3 - Plan: 1. 2.		non
140 - 141	" " "		" " "		non
142 - 143	" " "		" " "		non
144 - 145	" " "	6"	" " "	6"	☒ oui
146 - 146,5	Ghingim, je veux sa puissance		Acte: III - Scène: 2 - Plan: 7		non
148 - 148,5	" " "	5"	" " "	4 1/2"	☒ oui
150 - 151	La guerre est finie - Les usines		Acte: III - Scène: 2 (2/3) Plan: 1		non
151,5 - 152,5	" " "		" " "		non
153 - 154,5	" " "		" " "		non
155 - 156	" " "	9"	" " "	7"	☒ oui
157 - 158,5	Le Roi s'est vengé, il pense avoir		Acte: III - Scène: 4 - Plan: 19		non
159 - 160	" " "		" " "		non
161 - 162,5	" " "		" " "		non
164 - 165	" " "	8"	" " "	15"	☒ oui
166	Faisons la paix Commandant		Acte: II - Scène: 4 - Plan: 10		non
166,5	" " "		" " "		non
167,5	" " "		" " "		☒ oui
169	Non Majesté je refuse		Acte: III - Scène: 1 - Plan: 10		non
170	" " "		" " "		☒ oui

BRAS MOBILES

COMMENTAIRES et DIALOGUES :

(Par ordre d'arrivée à l'écran.) Total Temps = 163" soit

Le Roi : M^r Lataix -

Le COMMANDANT : M^r Pépin -

Une femme : Claudine -

Un homme : Jean -

Une femme : Anita -

Messager blessé : Claude -

BRAS MOBILE : Jean-Paul -

CHIRURGIEN : M^r COLLAS -

Commentateur : M^{me} Lataix -

Total : 3 Voir -

$$\begin{array}{r} = \boxed{2' 43''} \\ + \quad 47'' \\ \hline 2' 30'' \\ \downarrow \\ \boxed{3' 20''} \end{array}$$

$$\begin{array}{r} ③ 15 \\ 6 \\ 2 \\ 2 \\ 5 \\ 2 \\ 2 \\ 9 \\ 8 \\ \hline 47' \end{array}$$

1)

BRAS MOBILES

ACTE : I Scène : 1 Plan : 5

(Attention Bruit de cloche) - Le Veilleur -

Commentateur M^{me} Latair.

15"

(130 à 133)

Il était une fois au royaume d'Electradie un sujet surnomé Bras Mobile.

Contrairement aux autres habitants, il est doté de bras articulés.

Cette différence lui procure : Force, autorité et une certaine indépendance.

100/2)

BRAS MOBILES

ACTE : I Scène : 2 - (1/3) Plan : 10^{Bis}

Discours du Roi ~

- M^l Lataix -

10 à 20 - mm -

(4) Potent

21 à 31 - mm -

32 à 39 - cm - 5.1" au Total.

Electradiens, Electradiennes, la guerre contre nos voisins de la plaine de « Sauvagerie » dure déjà depuis de longs mois, nos troupes se comportent héroïquement. Cependant malgré le courage de nos vaillants soldats, l'ennemie est à nos portes !

~~Nous~~ ^{laisserons} ne nous laissons pas priver de l'électricité, énergie vitale de notre royaume, symbole du développement de notre civilisation. Ce bienfait du progrès, nous ne le garderons que grâce à la participation de tous ^{34"} au combat qui nous est imposé. - 37"

Notre cause est juste, elle doit être l'affaire de chacun. Tous les hommes valides, conscients de leur devoir, fier de leur pays - - 47"

5" (Rejoignez les rangs de notre glorieuse armée !
Electradiens Engagez-vous ! 51"

- A partir du plan = 10^{Bis} → 33" avant les scènes de guerre puis au total jusqu'à la dernière scène de guerre (Plan général) 1'07"

47
- 33
= 14"

3/

BRAS MOBILESACTE : IScène : 2 (3/3)Plan : 9off^r PEPIN-Le Commandant-

(4) Potentio.

Soldats de l'Ampoule nous allons nous battre pour
notre liberté et notre indépendance. Notre courage
et notre détermination seront à la hauteur de l'enjeu -
79 à 81. oui - 10"

ACTE : IScène : 2 (3/3)Plan : 11

(vers la fin.)

off^r PEPIN-Le Commandant-

(3,75) Potent.

Soldats : A mon Commandement ?

En Avant -

Marche !

82 à 83 - non -

84 à 85 - non -

85 à 86 - ? non

87 à 88 - oui - 5"

BRAS MOBILES

ACTE : I

Scène : 3.

Plan : 1 et 2.

Commencer au milieu
du plan 1

Commentateur

6"

(144 - 145)

Bras Mobiles voudrait bien savoir pourquoi tous
ces électradiens sont ~~prêts à aller se faire tuer~~
volontaires pour aller à la guerre -

5

BRAS MOBILES

ACTE : II

Scène : 1

Plan : 1

Claudine - Une femme -

(3,5) Point.

- Bras Mobiles est chez le Roi -

ACTE : II

Scène : 1

Plan : 2

Jean -

Un homme -

Le Roi a convoqué Bras Mobiles au Château.

ACTE : II

Scène : 1

Plan : 3

Anita -

Une femme -

Le Roi le fait examiner par son chirurgien, il veut comprendre comment fonctionnent ses bras.

Total = 9,5

6/

BRAS MOBILESACTE : IIScène : 1Plan : 4^{Bis}

(à la dernière seconde)

M^r COLLAS.

75 à 76. non
76 à 78. oui -

Le Chirurgien -

(3,5) Potent.

Votre Majesté, je pense que cette ^{articulation, double} ~~double articulation~~
est le résultat d'un accident - I 4"30

Soldat approchez I 7"

L'expérimentation va nous en apporter la preuve I 10",5

ACTE : IIScène : 2 (1/2)Plan : 1G^r JORAND.Le Messager Blessé -

8" Total.

(3,5) Potent

Majesté la situation est grave, malgré la vaillance de
nos soldats nous reculons sur tous les fronts, le
général en chef attend vos ordres -

7. à 8 - non

9. à 10 - oui - 8"

7

BRAS MOBILES

ACTE : II

Scène : 3 (1/2)

Plan : 3

39 à 42
43 à 46

non

oui

22"

M^r LATAIX.

Le Roi

(4) Potent.

Voyez-vous Bras Mobiles les motifs de la guerre sont simples. Nos voisins possèdent la pile électrique qui alimente nos ampoules, jaloux de notre avance technique et incapables de nous imiter, ils ont coupé la ligne électrique alimentant notre royaume, c'est pourquoi nous avons ^{du avoir} eu recours à la guerre pour faire valoir notre bon droit, hélas elle tourne à leur avantage.

ACTE : II

Scène : 3 (1/2)

Plan : 5

J. P. Fontaine.

Bras Mobiles

6" Total

Si votre Majesté acceptait de me confier une ampoule je pourrais tenter de négocier un armistice honorable.

(4,2) Potent

8)

BRAS MOBILES

ACTE : II

Scène : 4

Plan : 10

Bras Mobiles

2"

BM remet l'ampoule.
Jean Paul.

(167,5)

Faisons la Paix Commandant

N° 3. dernière -

9)

- BRAS MOBILES -

ACTE : III

Scène : 1

Plan : 7 et 10

AB^r Lataix

- Le Roi - 5"

Plan : 7 - Chirurgien - Roi - B.M.

(148 - 148,5)

(on remonte le bras de B.M.)

Chirurgien, je veux sa puissance, greffer moi ses bras -

Jean-Paul.

Bras Mobiles

2"

Plan : 10. - B.M dit Non -

(170)

Non majesté je refuse -

N° 2 le dernier -

10)

- BRAS MOBILES -

ACTE : III

Scène : 2 (2/3)

Plan : 1

Attention au Bruitage -

- à la fin -

Commentateur -

2"

(155-156)

La guerre ^{est} finit, Les usines d'armement sont fermées.
C'est le chômage.

Les électradiens sont en colère -

11)

BRAS MOBILES

ACTE : III

Scène : 2 (3/3)

Plan : 4

M^l LATAIX

Le Roi

47 à 49 mm

49 à 51 mm - 13"

Électradiens ^{Voilà} nous avons ~~choisit~~ notre nouvel
emblème, le temps des concessions et des compromis
est révolu, notre route est tracée, droite comme
ce bras qu'aucune force adverse ne saurait faire
plier.

④ Potent

12)

BRAS MOBILES

ACTE : III

Scène: 3

Plan: 1

M^r LATAIX.

Le Roi -

④ Potent -

~~Sujets d'Elechadie~~ : Ensemble nous allons reconquérir
notre indépendance, ^{d'ARRETER} ouvrir nos usines ~~de guerre~~ et
donner du travail à chacun.

~~Pour le bien de tous, nous ne tolérerons aucune~~
~~opposition~~ à nos décisions ^{sont} souveraines.

Toutes les personnes qui chercheront par leur attitude
ou leur comportement à nuire au royaume seront
impitoyablement condamnées et exécutées, comme
à ~~ce~~ ^{20"} celui-ci par qui tous nos malheurs sont arrivés.

~~Gardez qu'on l'enmène et que justice~~
~~soit faite !~~

52	à	57	non -	Trop long -
58	à	62	non	" " -
63	à	68	non	" " -
70	à	74	<u>oui</u>	26",5

13)

- BRAS MOBILES -

ACTE: III

Scène: 4

Plan: 19-

(Attention au bruitage juste avant -)

Plan Américain sur BM-II -
ou 3" après le début de ce plan.

Commentateur -

8"

(164 - 165)

Le Roi s'est vengé, il pense avoir retrouvé toute
sa puissance, mais --- il ya d'autres Bras Mobiles ---

Après Montage Définitif - Plans à Refaire -

ACTE : I - Scène : 1

X (4) Ensemble sur fil électrique } Les Refaire
X (5) Le Veilleur - } ~~On agit l'ombre de l'arbre~~
X (7) Le Boulanger - } ~~qui bouge~~
X (7) Le Boulanger - } ~~Fleur~~

Scene: 2 ($\frac{3}{3}$)

x (3) - Un officier assis fait signer 4" - La main ne va pas jusqu'à la plume.

x (12) - Sortie du Village - Comm^{te} 6,"5 - Pas assez long et on ne voit pas les trompettes.

Scène : 3

x ⑤	Vue sur BM -	2"	GP	Fixe -
x ⑥	Vue sur le Roi -	1"5	TGP	Fixe -
x ⑦	Bras du roi qui monte à l'horizontal et qui montre BM, et BM qui le regarde -	2"5	GP (Prendre à 1,6 m)	Animation -

Après Montage = Plans à refaire

ACTE = III

Scène = 4

- x (8) Vue sur BM et les 3 gaudes, le capitaine, 6" X" P 1/2 E Animation
qui approchent dans la me.

ACTE = I

Scène = 1

- x (X) - Avis de Mobilisation - (sans la charte.) 26" - Fixe -
[Ne prendre que 22"]

ACTE = I

Scène = 2

(3/3)

- x (12) Sortie du Village Comm^{dt} 6,5 Faire la mise au Point
à cheval et musique - sur les soldats au milieu et
non sur "Electradie" -

ACTE = III

Scène = 4

- x (18) Vue sur BM II qui regarde BM - 8" Pas assez long sur BM
pendu - (au début BM net puis flou pour venir net sur BM II)
pendu et pas assez long sur BM II -

- x (19) Vue sur la Tête de BM II et 6" ces bras sont flous.
Pant de Haut en bas sur ses bras.

- x (15) Le roi et 2 officiers arrivent 10" P 1/2 Es. (flou)
à cheval -

9. Le gaudes seul:

- 1) à 1,8 en Auto -
- 2) 2,8 " manuel -
- 3) 3,5 " " -

PLANS à RÉFAIRE -

Acte: II - Scène: 2 - (2/2.)

⊗ (7) | Un arbalétrier tire une Flèche -

| 1" 1/2 -

| Voir la séquence fleur dans les Chutes -

Acte: III - Scène: 2 (1/3)

⊗ (X) | Usine d'armement - (complète -)

| 10" -

| Voir détails à la page prévue !

+ Enlever G.P. chemins qui fume -

~~Titre mobilisation - avec le mur en descendant -~~

+ Au pied du puit (couper les images fixes).

+ Après zoom sur éclair ^{sans attendre} (couper passer au G.P. - des Toupettes).

+ Démarrer quand il marche (enlever les images fixes).

+ Au balcon enlever les images fixes à la fin.

+ ~~Enlever les images et feuillage~~ Enlever le feuillage qui arrive au pied de la statue -

+ B.M. rentre chez lui - enlever le poterie qui braye

+ couper avant que les soldats tombent.

+ Enlever le plan 72 ans du soldat ~~qui~~ couché dans la fente -

+ 1^{re} scène de guerre enlever le mur, disant continue et s'abaisse, et à la fin de la scène de guerre le descendant remonte, et enlever la porte avec l'effacement.

+ Au pied de la muraille du pasteur couper les images fixes.

+ A début image fixe du marteau avant de descendre à enlever.

~~en Texte au dialogue pour faire copier le bus cassé du soldat.~~

+ Fleuve du ~~message~~ ~~long~~ message à enlever - et repartir sur l'ouverture de la scène de guerre.

+ Avant que le soldat sente enlever les images fixes

- + Couper le zoom du canon devant le porte - flam -
- + L'image qui bouge avant le tir au canon. (sur le port.)
- + Le flam du roi qui se plie à BM à coupes -
commencer son de l'ouverture de la ~~grosse~~ plaque
- + Enlever le flam avant le démarrage de l'apport et
démarrer son le mouvement.
- + couper l'effluve qui touche sur le fin trop long -
- + couper dès que le drapeau du roi ne bouge plus -
- + Foudra enchaîner couper à la suite d'image
- + Couper à la fin du zoom sur le roi avant son disjoints sur les
images fixes.
- + 1" sur les Tambours - mais à mettre avant le bannier
qui avance vers BM.

- Déplacer les tambours par un plan de coupe (A faire)
(un soldat de coin de l'échappant)

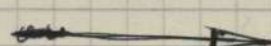
+ Enlever les images fixes avant le zoom republié arriver
sur BM. *perdes*

- Refaire un plan final de la sortie de BM II
qui rentre dans une porte - et qui regarde avant de
chaque côté de lui (avant de rentrer.) foudra au noir pour terminer

⊕ au Total

- 1 mm

« Tous les Tambours ~~sont~~ subissent le même sort
et sont et c'est - »

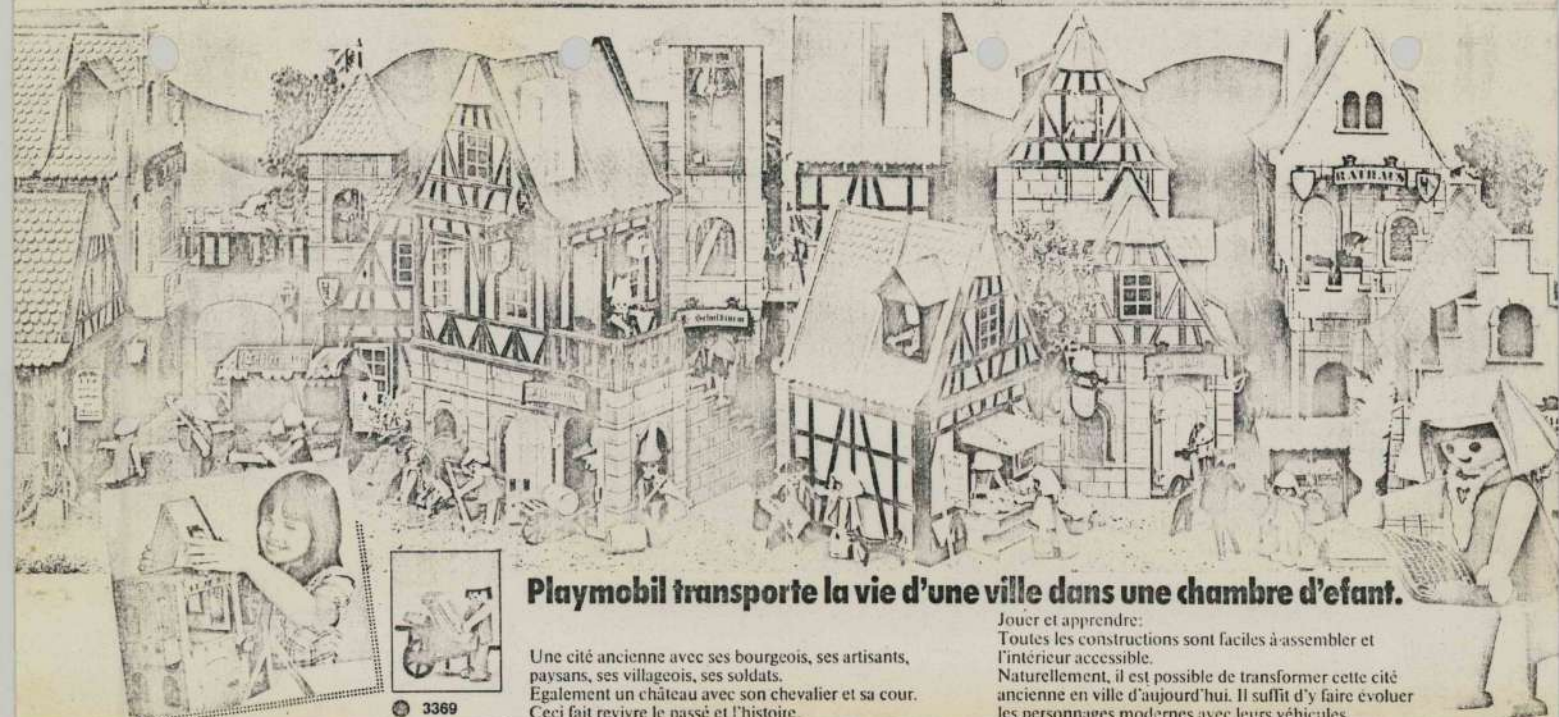
Commentaire ~~avec~~ ~~off~~ - ~~avec~~ Aote = III
dit par le roi 

Scène = 4

ou en voir off. au moment au BM II
se retourne et s'en va - Plan = 19.

Plan = 16 - Le roi lève le bras.

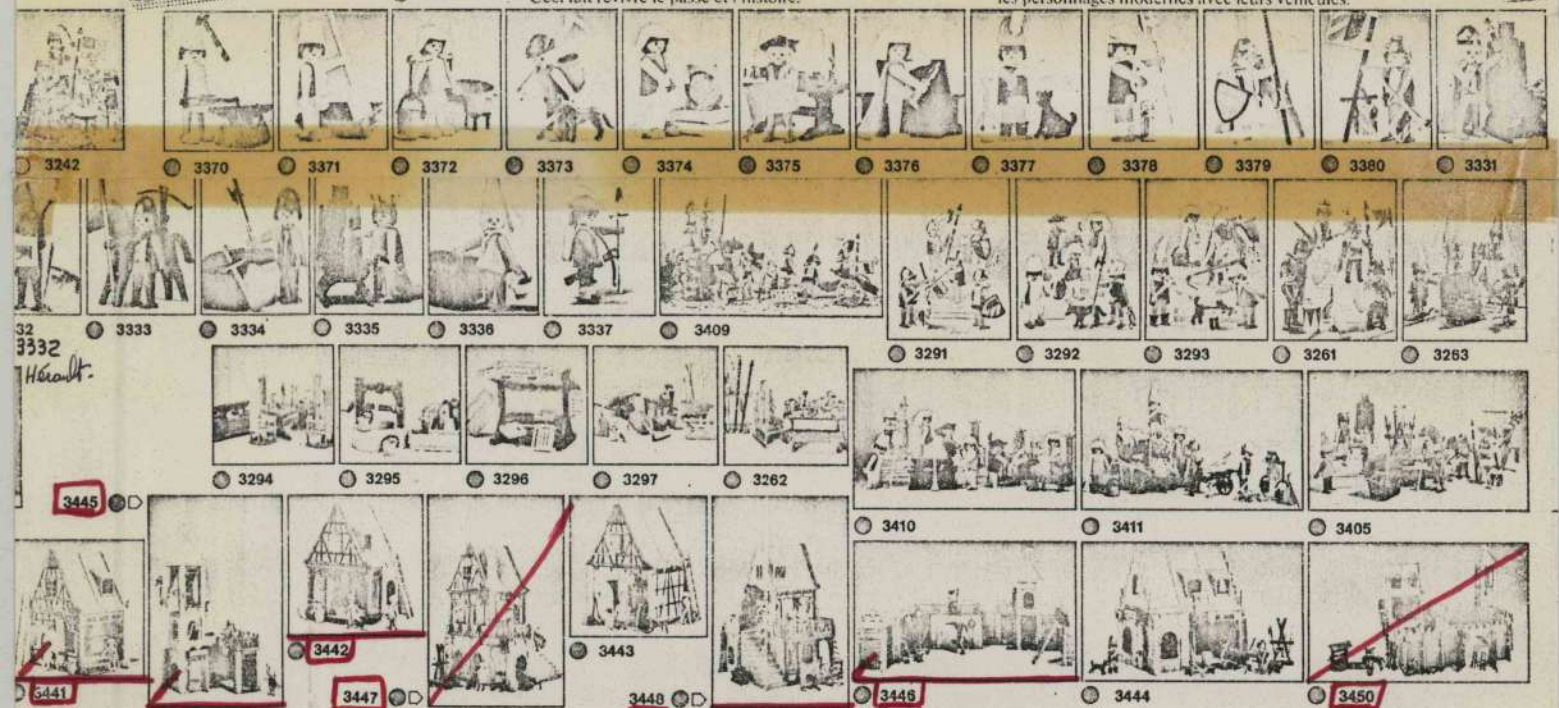
PRATICIEN



Playmobil transporte la vie d'une ville dans une chambre d'enfant.

Une cité ancienne avec ses bourgeois, ses artisans, paysans, ses villageois, ses soldats.
Egalement un château avec son chevalier et sa cour.
Ceci fait revivre le passé et l'histoire.

Jouer et apprendre:
Toutes les constructions sont faciles à assembler et l'intérieur accessible.
Naturellement, il est possible de transformer cette cité ancienne en ville d'aujourd'hui. Il suffit d'y faire évoluer les personnages modernes avec leurs véhicules.





Mais
où est passé mon
village?

Far West avec Playmobil:

cowboys, mexicains, indiens et troupes gouvernementales, tantôt amis, tantôt ennemis, sont à tour de rôle des héros de western. Ceci est le «suspense» du western.

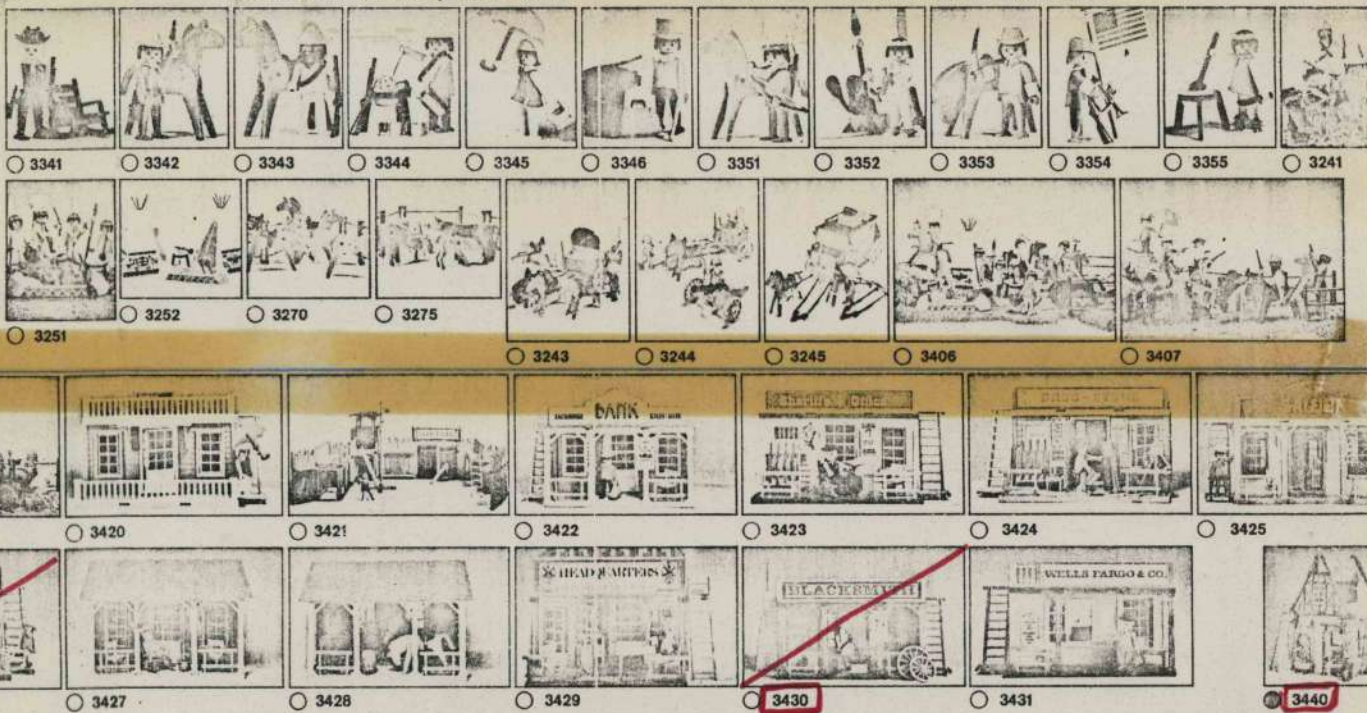
Viennent d'arriver:

La diligence et la station «Wells Fargo», l'une des premières compagnies transaméricaines.

Les constructions peuvent s'imbriquer les unes aux autres, faciles à construire et très stables.

Les parois arrière peuvent s'ouvrir, ce qui augmente la possibilité de jeux.

Toutes les maisons ont leurs meubles et accessoires.



Klicky "le vrai": 44 sujets d'émerveillement pour les yeux, les mains et... l'imagination



Vous reconnaîtrez Klicky "le vrai" dans la boîte bleue de Playmobil System.



Il naît chaque jour plus de "Klicky" que d'enfants dans le monde.

Le succès prodigieux de Playmobil System est moins celui d'un jouet que celui d'une idée, moins celui d'un personnage que celui d'un système.

Dans le monde de Playmobil System, tout encourage l'enfant de 4 à 12 ans à s'amuser et à développer en même temps son imagination, son sens de l'observation et sa dextérité.

La taille de Klicky, sa faculté d'interpréter tous les rôles, l'abondance des accessoires, l'exactitude des détails, font le succès de Playmobil System.



①

ANIMATION D'UNE EXPLOSION.

(Fût d'un canon - à partir de 9 dessins.)

20 im (montées)

+ 2 im. Noire -

+ 2 im. du (N°1)

+ 2 im. N -

+ 3 im. du (N°2)

+ 2 im. Blanche -

- 1 im. Rouge -

+ 3 im. du (N°3)

+ 2 im. N

+ 1 im. B -

+ 3 im. du (N°4)

+ 1 im. B

+ 2 im. N

+ 3 im. du (N°5)

+ 2 im. R.

+ 2 im. N -

+ 3 im. du (N°6)

+ 2 im. B

+ 2 im. R.

19 im

+ 3 im. du (N°7)

+ 2 im. B -

+ 2 im. N -

+ 3 im. du (N°8)

+ 3 im. du (N°9)

+ 3 im. du (N°8)

+ 2 im. du (N°9)

+ 2 im. du (N°8)

+ 5 im. N - pour passer aux plans suiv.

38
+ 25

63 / 24

15

2 1/2

63

- 48

- 15 im

20 im (montées)

42 im = 1" 2/3 pour :
Acte = I - Scène : 2 (2/3) Plan : 3

- monté -

ANIMATION d'une EXPLOSION -

① (Fût d'un CANON - MINES - à partir de 4 dessins.)

②

8 in - Blanche - $\frac{1}{3}$ "
 X $\left. \begin{array}{l} 2 \text{ in} \\ 2 \text{ " } \\ 2 \text{ " } \\ 2 \text{ " } \\ 2 \text{ " } \\ 2 \text{ " } \end{array} \right\}$ du $\textcircled{N^{\circ}A} \frac{1}{2}$ " en grossissant 6 fois - Laisser du Blanc aux extrémités des pointes.

X $\left. \begin{array}{l} 2 \text{ in} \\ 2 \text{ " } \\ 2 \text{ " } \\ 2 \text{ " } \\ 2 \text{ " } \\ 2 \text{ " } \end{array} \right\}$ du $\textcircled{N^{\circ}B} \frac{1}{2}$ " en grossissant 6 fois - Mordre un peu sur les extrémités - (raccourcir cette sequence les branches des étoiles sont trop loin).

X $\left. \begin{array}{l} 1 \text{ in} \\ 2 \text{ " } \\ 2 \text{ " } \\ 2 \text{ " } \\ 2 \text{ " } \\ 2 \text{ " } \end{array} \right\}$ du $\textcircled{N^{\circ}C} \frac{1}{2}$ " en grossissant 8 fois - Finir sur les petites 27 in (montées) étoiles centrales. (Raccourcir cette sequence les branches sont trop loin).

X $\left. \begin{array}{l} 1 \text{ in} \\ 1 \text{ " } \\ 1 \text{ " } \\ 1 \text{ " } \\ 1 \text{ " } \\ 1 \text{ " } \\ 1 \text{ " } \\ 1 \text{ " } \\ 1 \text{ " } \\ 1 \text{ " } \end{array} \right\}$ du $\textcircled{N^{\circ}D} \frac{1}{3}$ " en grossissant 12 fois - Finir sur du noir sans les branches.

$$1\frac{1}{2} + \frac{2}{3} = \boxed{2\frac{1}{6}}$$

40 in
 + 3 in N

43 in = $1\frac{2}{3}$ pour Acte: I - Scène: 2 ($\frac{2}{3}$)

Plan: 5

Monté.

ANIMATION de PETITES EXPLOSIONS

(Fusils - Grenades - Mines -)

Par jeu de lumière qui s'éteint et qui s'allume -

Séquence: 1 (3)

1 im. Rouge -

3 " Noire -

2 " Blanche -

2 " R.

3 " N.

2 " R.

2 " B.

2 " N.

2 " R.

3 " N.

2 " B.

12 " N.

2 " R.

2 " B.

2 " N.

2 " R.

4 " N.

$\times 49 = \boxed{2''}$

Acte = II

Scène = 2

Plan = 12

(Ne prendre que la première seconde)

Séquence: 2 (4)

2 im. Rouge -

2 " Blanche

3 " Noire -

2 " R.

3 " N.

2 " B.

10 " N.

2 " R.

2 " B.

3 " N.

2 " R.

3 " N.

$36 = \boxed{1'' \frac{1}{2}}$

x

Acte = I

Scène = 2 - $\frac{2}{3}$

Plan = 5

↑ $\left(\frac{1}{2}''\right)$

Faire des essais
pour les fusils
suite aux conseils
Jean Paul

Séquence: 3 (5)

2 im. Blanche

3 " Noire

2 " B.

3 " R.

10 " N.

2 " R.

2 " B.

$24 = \boxed{1''}$

Acte = II

Scène = 2

Plan = 10

Séquence: 4 (6)

2 im. Noire

2 im. B.

2 " R.

3 " N.

2 " R.

2 " B.

2 " R.

2 " B.

2 " R.

4 " N.

$24 = \boxed{1''}$

Acte = I

Scène = 2 - $\frac{2}{3}$

Plan = 3 -

↑ $\left(\frac{1}{2}''\right)$

Faire des essais
pour les fusils
suite aux conseils
Jean Paul.

2

ANIMATION d'une Explosion

(Canons - Mines - à partir des 7 premiers dessins -)

3 im. Blanche

2 - du N° 1.

2 - - N° 2

2 - - N° 3

2 - - N° 4

2 - - N° 5

2 - - N° 6

2 - - N° 7

1

En grossissant

1

"

1

"

1

"

1

"

1

"

1

"

1

"

1

"

1

"

1

"

1

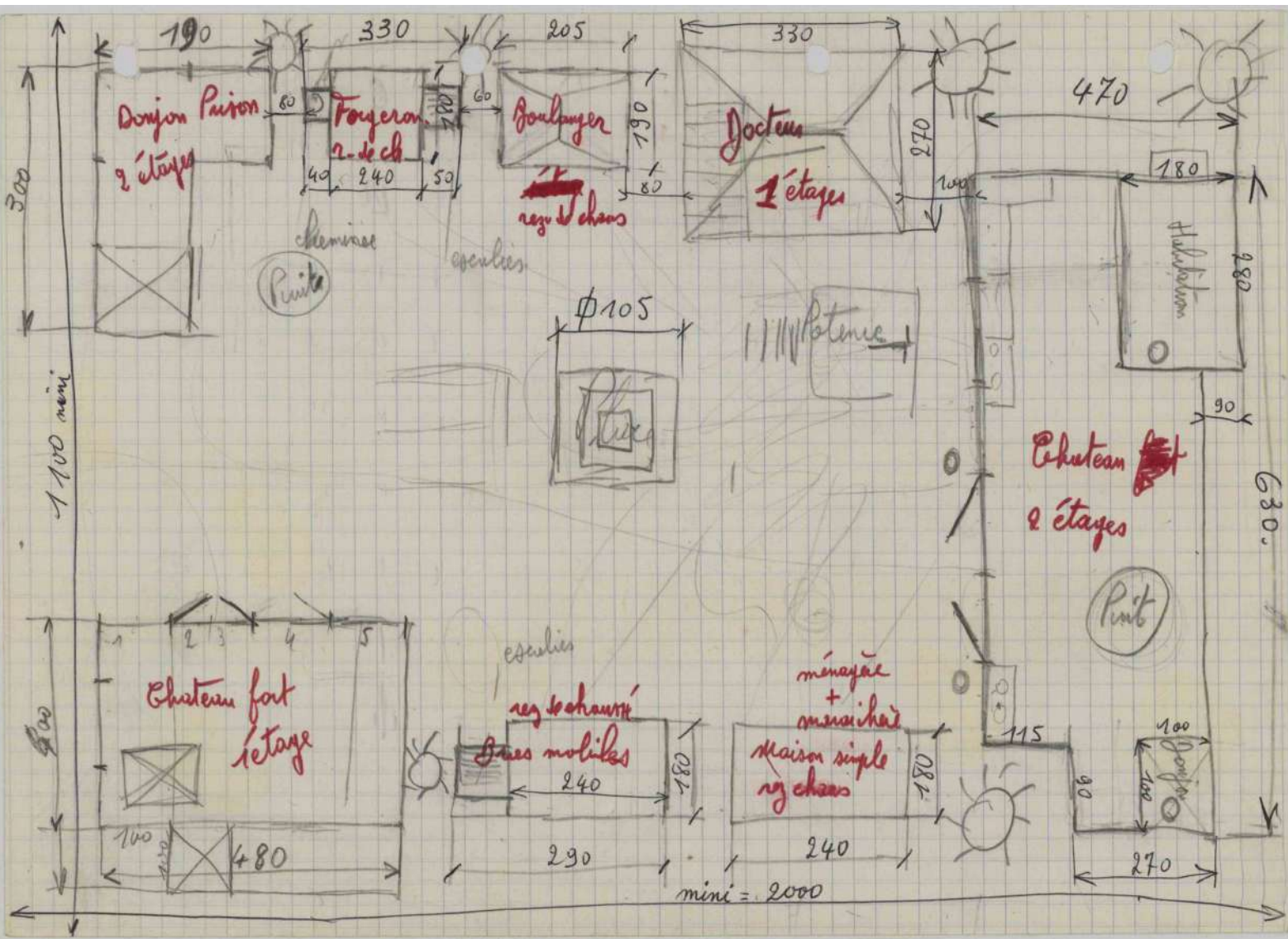
"

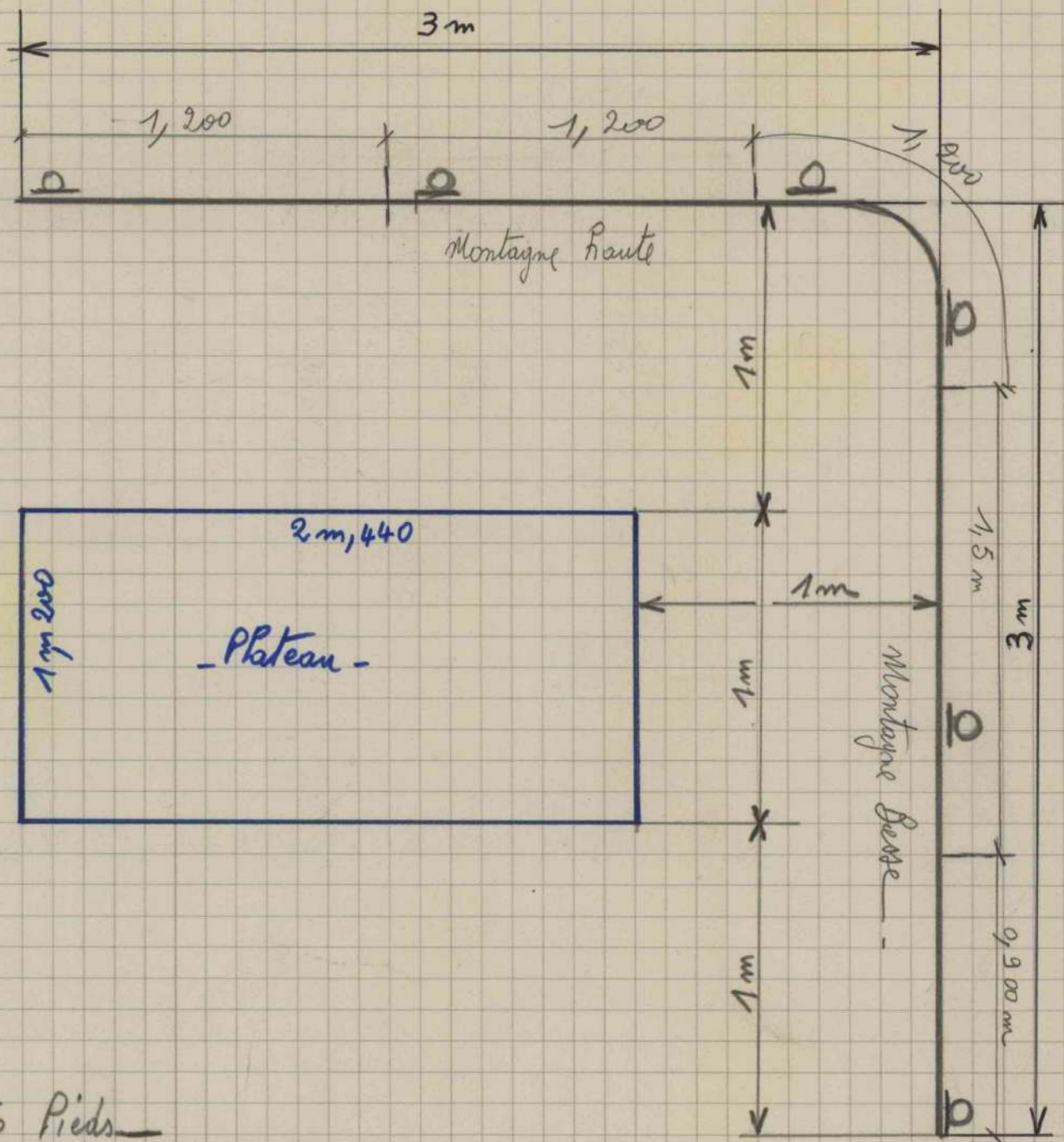
6 im. Noires.

35 im. = 1" 1/2

pour Acte II Scène: 2 - Plan N° 17.
3/2

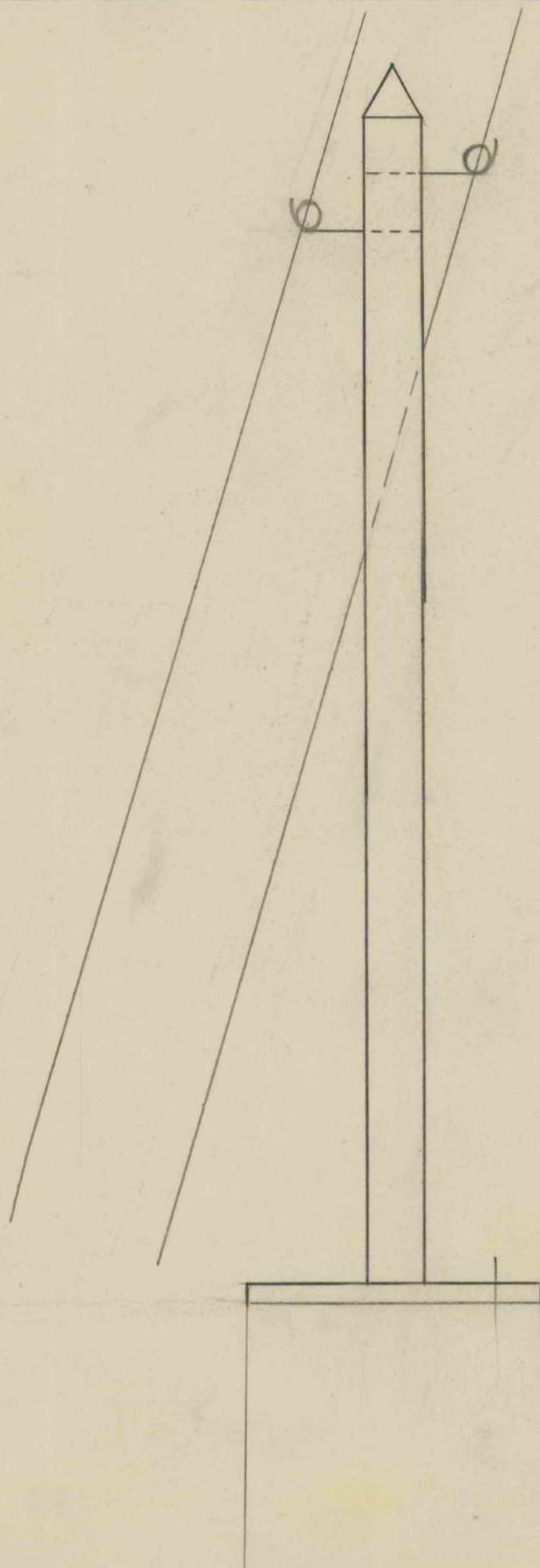
Monté

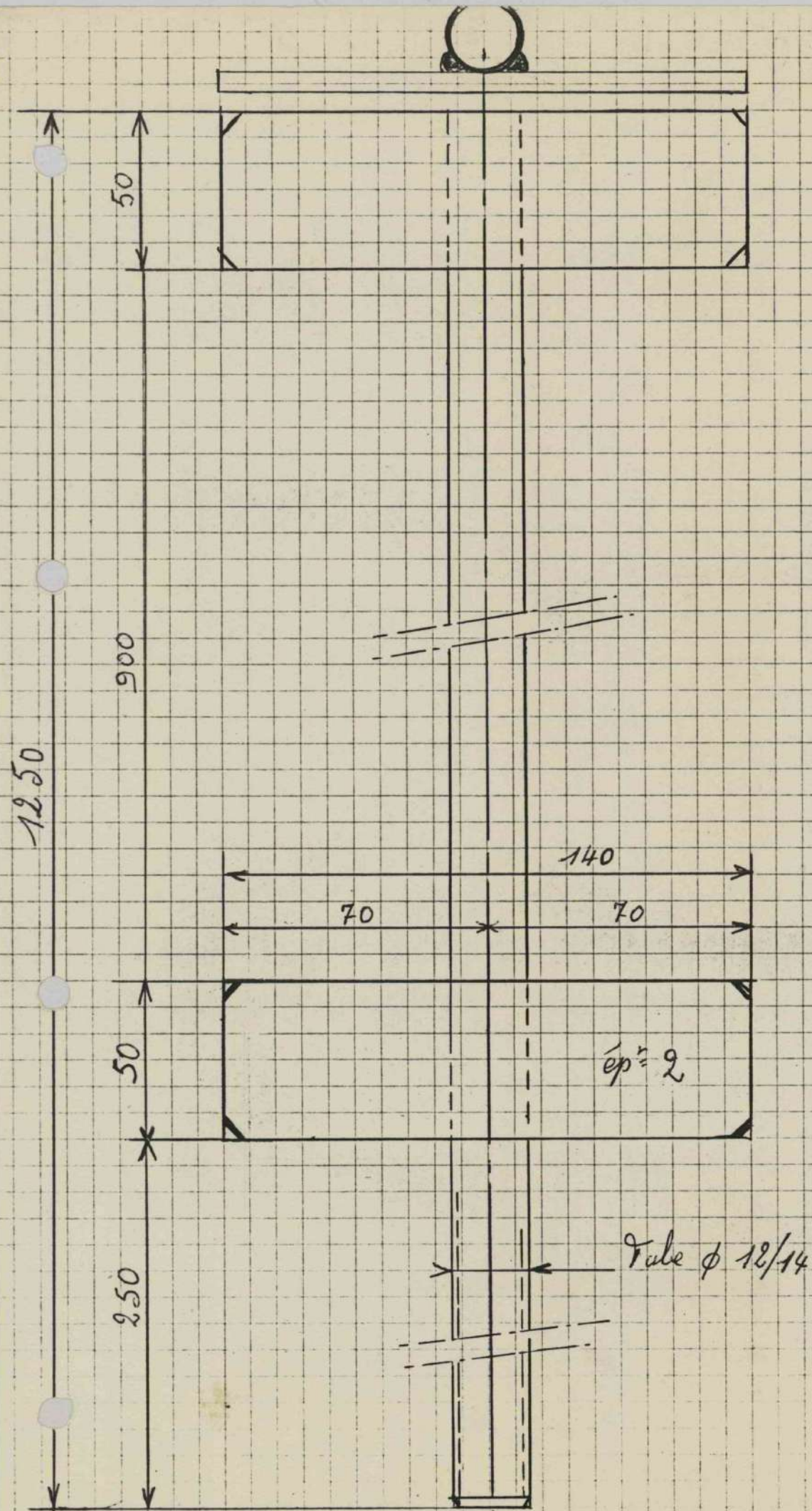




6 Pieds —

6 m de papier hautem 1m —

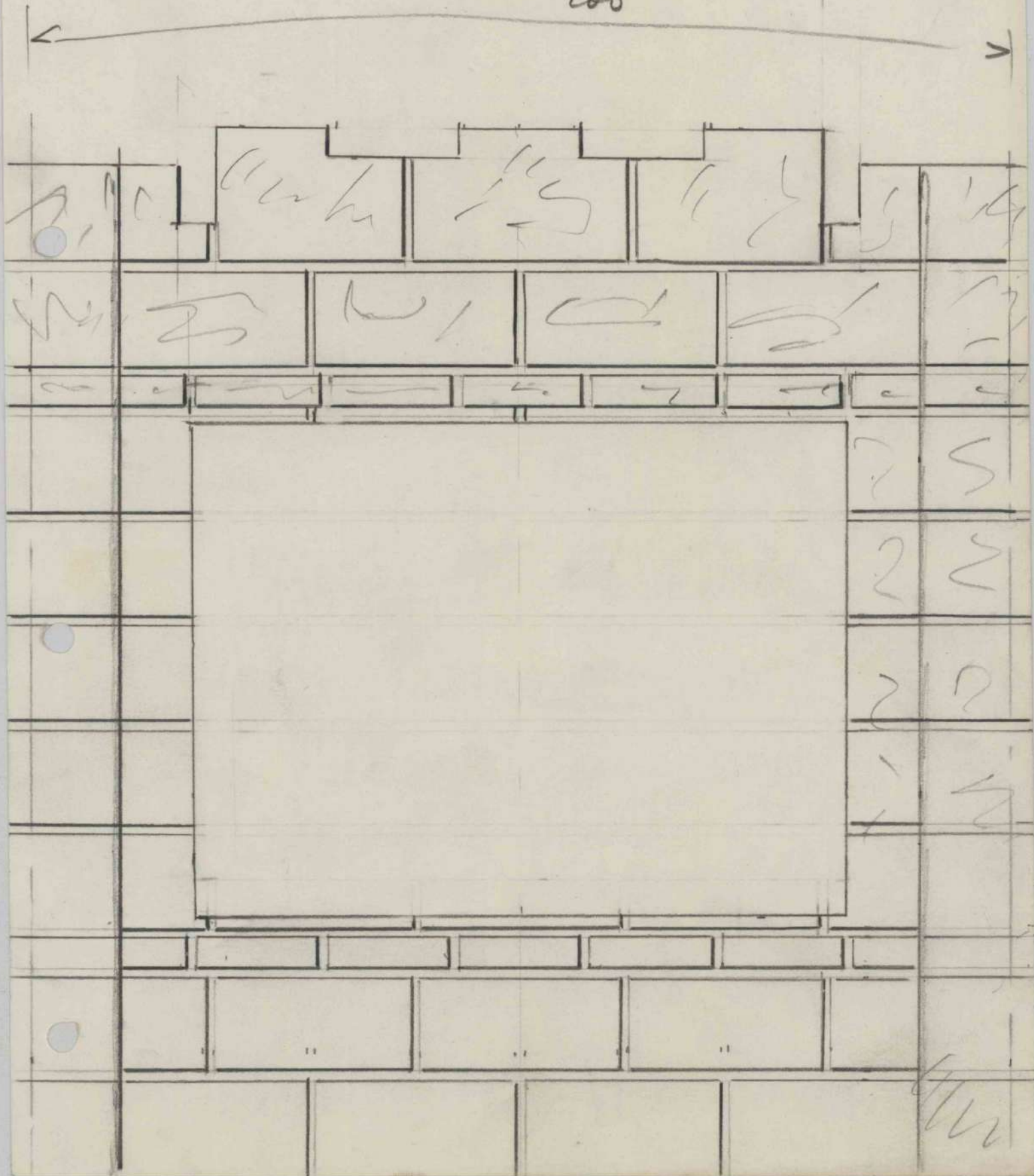


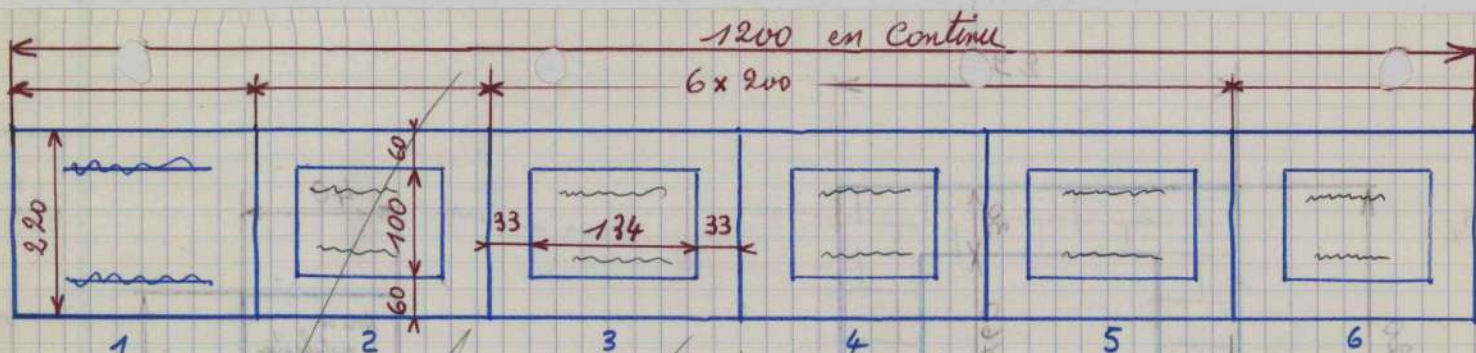


6 - Péd.

Handwritten notes at the top left of the page, possibly indicating a date or location.

200





Rien

Les films
jean D'MAS

Présentent:

BRAS MOBILES

Sur une idée
de

Régis MAILLY

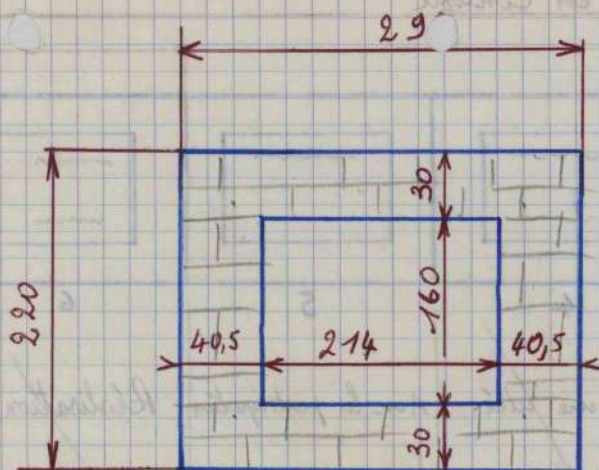
Avec la participation
de

Claude JORAND

Réalisation:

jean DEMASSE

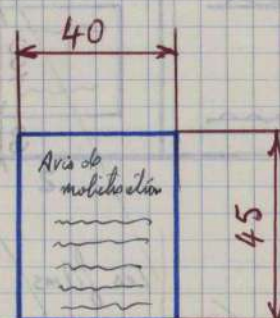




1 Affiche de cette grandeur
avec le Texte :

Avis de Mobilisation

~~~~~  
~~~~~  
~~~~~  
~~~~~  
~~~~~



1 Affiche de : 45 x 40  
(lisible)



| N°              | Désignation -                     | Sc: I   | Sc: II | Sc: III | Sc: IV | Sc: I   | Sc: II | Sc: III | Sc: IV | Sc: V  | Sc: I   | Sc: II | Sc: III | Sc: IV | 13<br>Series. |
|-----------------|-----------------------------------|---------|--------|---------|--------|---------|--------|---------|--------|--------|---------|--------|---------|--------|---------------|
|                 |                                   | Acte: 1 |        |         |        | Acte: 2 |        |         |        |        | Acte: 3 |        |         |        |               |
| 3371            | <del>Balangen</del> (avec Maison) | 1       | 1      |         | 1      |         |        | 1       |        | 1      |         |        |         | 1      | 1             |
| 3370            | <del>Foyers</del> (avec Maison)   | 1       | 1      |         | 1      |         |        | 1       |        | 1      |         | 1      |         | 1      | ①             |
| 3372            | <del>Landwehr</del>               | 1       | 1      |         | 1      |         |        | 1       |        | 1      |         |        | 1       | 1      | ①             |
| <del>3373</del> | <del>Musiciens</del>              | 1       | 1      |         | 1      |         |        | 1       |        | 1      |         |        | 1       | 1      | 1             |
|                 | Civil = Route =                   | 4       | 10     |         | 4      |         |        | 10      | 5      | 10     | 2       | 10     | 10      | 10     | 10⑥           |
| <del>3374</del> | <del>Héroult</del> (avec l'Union) | 2       | 2      |         |        | 2       | 2      | 2       |        |        | 2       |        | 2       | 2      |               |
| 3326            | <del>Bus Mobile</del>             | 1       |        | 1       | 1      | 1       |        | 1       | 1      | 1      | 1       |        | 1       | 1+41   | ①             |
| 3291            | <del>Soldats</del> (Ampoule)      |         | 10     | 10      |        | 2       | 10     |         |        | 5      |         | 10     | 5+4     | 10     | 10            |
| <del>3331</del> | <del>Pois + Poi statue</del>      |         | 2      |         |        | 1       | 1      | 1       |        | statue | 1       | 1      | 1       | 1      | ①             |
| 3261            | <del>Soldats</del> (Pile)         |         | 5      |         |        |         | 10     |         | 6      |        |         |        |         |        | 10            |
| 3409            | <del>Soldats</del> (Ampoule)      |         | 4      | 7       |        |         | 7      |         |        |        |         | 5      | 3       | 7      | 7             |
| <del>3333</del> | <del>Chorale + choral</del>       |         | 2      | 2       |        | 1       | 1      |         |        |        |         |        |         | 2      | 2             |
| 3379            | <del>Officiers</del>              |         |        | 1       |        |         | 1      |         |        |        |         | 1      | 1       | 1      | ①             |
| 3374            | <del>Musiciens</del>              |         |        |         | 1      |         |        | 1       |        | 1      |         |        | 1       | 1      | ①             |
| 3335            | <del>Pois</del>                   |         |        |         |        | 1       | 1      |         |        |        | 1       |        | 1       | 1      | ①             |
| 3361            | <del>Infanterie</del>             |         |        |         |        | 1       | 1      |         |        |        | 1       |        |         |        | ②             |
| <del>3375</del> | <del>Balangen</del> (avec Maison) |         |        |         |        |         |        |         |        |        |         |        |         |        | ①             |
| 3376            | <del>Pois</del> (avec Maison)     |         |        |         |        |         |        |         |        |        |         |        |         |        | ①             |
| 3375            | <del>Pois</del> ( " " )           |         |        |         |        |         |        |         |        |        |         |        |         |        | ①             |
|                 |                                   |         |        |         |        |         | 34     |         |        |        |         |        |         | 44     | ①             |

### PERSONNAGES

Bras Mobiles - 1  
" Roi - 1 &  
Reine - 1  
" Praticien - 2  
" Praticienne - 2  
" Boulanger - 1  
Boulangère -  
" Forgeron - 2.  
" Lavandière - 1  
" Maraîchère - 1  
Ménagère - 1 (avec la maraîchère)  
" Vendeur - 2  
Infirmier - 2  
Gourreau - 1  
(69. 54) Foule = { 10 hommes -  
3 femmes -  
" Chien = 1

---

32



## SOLDATS - (Pile)

|            |           |                                                                          |
|------------|-----------|--------------------------------------------------------------------------|
| Commandant | : 1 -     | } avec <del>casques</del> casques, avec <del>cuirasses</del> cuirasses - |
| Officier   | : 1 -     |                                                                          |
| Soldats    | : 8 -     | avec casques et cuirasses -                                              |
|            | <u>10</u> |                                                                          |

Drapeaux : 2 -

Clairons : 4 -

Tambours : 2 -

Boucliers : 4 -

Hallebardes : 4 -

Poignards : 2 -

Épées : 4 -

## SOLDATS (Ampoule ou Bras rigides)

Commandant : 1 Blanc } avec Plumet sur casque —  
Officiers : 2 Blanc et } avec casques et cuirasses —  
              } noir avec Plumet sur le casque →  
Soldats : 15  
Palfremer : 1 }

chevalier à cheval : 1 - (il existe 2 équipements complet.)

Chevaux : 5-<sup>20</sup>

(Arboletier : 1 - Année de la Pile) -

Drapeaux : 4

Tambours : 4 -

Trompettes : 4 -

Boucliers : 6 -

Canon : 1

Fusil : 5 -

Halle barde : 10

Poignards : 3 -

Epées : 10 -



## VILLAGE "MOYEN AGE" -

### Habitations =

- N° 3450 - Château du Roi -  
N° 3426 - Maison de Bras mobile -  
N° 3447 - Maison du Praticien -  
N° 3430 - Maison du Forgeron -  
3441 - Maison du Boulanger - (Nathalie Jorand -  
N° 3445 - Entrée du Village -  
N° 3446 - Caserne Fortin -  
1 Maison Individuel (Peut servir aussi pour la PILE  
(marais et ménagère) - (sur le champ de bataille) -  
(les remparts avec de la ville -)

### Accessoires =

- Entrée de l'usine d'armement - (elle pourrait être fait avec : Entrée du Village - Caserne fortin - etc...  
— 2 puits (sur la place) (1 dans le château) -  
— La statue ( " " ) -  
— La Potence ( " " ) -  
— Le Pont - (champ de bataille) -



# Habitations = « Cité Ancienne » ou « Moyen Age » -

- N° ~~3450~~ ou ~~3448~~ (Maison du Roi -)
- N° 3445 (Entrée de la Ville -)
- N° 3441 (Maison d'artisan) (~~Boulangers~~ ~~Agriculteurs~~ ~~Ménages~~)
- N° 3446 (Caserne Fortin -)
- N° ~~3442~~ 3430 (Maison forgeron -)
- N° ~~3427~~ ~~3440~~ ~~3426~~ (Maison Bras mobiles) - Motif et style un peu différent des autres - et surtout démontable -
- Entrée de l'usine d'armement -
- N° ~~3447~~ (Maison Patricien - Patricienne -)

La Maison du Roi et celle de Bras mobile devront être démontables, afin de pouvoir filmer à l'intérieur des maisons. (Toits et un ou deux pans de mur démontables.)

Rendre les portes d'accès à ces <sup>deux</sup> maisons, mobiles, de façon à les voir s'ouvrir et se fermer -

$$\frac{12308 \times 25}{100} = 322,50f$$

|           |        |                 |
|-----------|--------|-----------------|
| N° 3450 = | 277,30 | Maison du Roi - |
| 3430 =    | 63,60  | Forgeron -      |
| 3447 =    | 243,10 | Patricien -     |
| 3426 =    | 67,20  | Bras Mobile.    |

$$\begin{array}{r} 651,20 \\ + 0,75 \\ \hline 32,55 \\ + 455,7 \\ \hline 488,25 \end{array}$$



## CADENCE de PRISE de VUES

### Pour une Animation tournée à 24 im/s

— Sujet de très près (voir macro) : Il faut plus d'images dans le temps et des mouvements de très faible Amplitude —

— Sujet plus éloigné  $\approx 3 \text{ à } 4$  images —

(20cm à 1m) : Il faut moins d'images dans le temps et des mouvements de plus grande amplitude —  
 $\approx 2$  images —

### Vitesse

Mouvement rapide : 3 à 4 images

" normal : 4 à 5 im —

" lent : 5 à 6 im —

" très lent : 6 à 8 im —

} A Faible amplitude dans les différentes positions —

Mouvement très rapide : 2 im — Amplitude plus grande des positions —

*En dessous de 2 images = nous avons un mouvement saccadé —*

Défilé de plusieurs sujets = De très près = 4 im - Faible amplitude —

Défilé de plusieurs sujets = Vue d'ensemble = 2 im - Faible amplitude —

Animation d'un sujet = De très près = 3 ou 4 im suivant la vitesse désirée —

Il faut faire l'animation au douzième de seconde =  
pour avoir un mouvement coulé (Persistance rétinienne.)

Donc partager chaque seconde en 12 parties — Ce qui revient à filmer à 2 images pour chaque mouvement ou déplacement — Faire des déplacements de Très faible amplitude —



## - BRAS MOBILE -

Essais = en 1977-

La première Partie jusqu'au défilé à 3 im/s

La seconde " à partir du défilé des soldats à 2 im/s -

Séquences filmées entre 5 et 18 cm = en macro, réglé sur 1,50 m - Focale presque <sup>au</sup> grand angle et grand angle pour le défilé -

FILM à 24 im/s

Mouvement Rapide =

~~2 im/s~~

"

normal =

~~3 im/s~~

"

~~Mouvement lent~~

=

~~4 im/s~~

"

Très Lent

=

~~5 im/s~~

} à faible amplitude dans les différentes positions

Défilé de plusieurs sujets = ~~4 im/s~~ normal - Faible amplitude des mouvements puis de très près -

Défilé de plusieurs sujets = ~~3 im/s~~ normal - Faible amplitude des mouvements puis ~~en plan~~ en plan d'ensemble -

Plus on prend de près = plus il faut d'images ~~à la seconde~~ et faire des mouvements de très faible amplitude - ~~2~~ 3 à 4 im/s

De loin = moins d'images ~~à la seconde~~ ~~2~~ 3 im/s et faire des mouvements d'amplitude plus grande -

Très rapide = ~~2~~ 2 im/s et faire des mouvements d'amplitude plus grande -

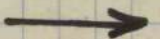


## - Accessoires -

- + 3 Clairons - (Avec les héraults dans les groupes de militaires)
- + 3 Tambours - ( " " " " )
- + 3 Drapeaux Royaux - (Avec les soldats = 3291.) *Coller leur sigle*
- + 3 " " nouveaux ( " " " ) " " "
- + Grifflammes royaux - (fond jaune - cercle blanc central avec ampoule électrique) -  
(fond rouge - rectangle blanc central avec un bras rigide noir)
- + 2 Drapeaux ennemi (Avec les soldats = 3261) *Coller leur sigle* -  
(fond vert avec une pile noire)
- + Statue du roi et son socle - (~~à faire en plâtre peint.~~) *Peint en blanc.*

### - Équipement de la maison à "Gras Mobile"-

- |          |   |           |   |           |   |          |   |                 |   |
|----------|---|-----------|---|-----------|---|----------|---|-----------------|---|
| 1 Table  | - | 2 Chaises | - | 1 Lit     | - | 1 Meuble | - | 1 Glace         | - |
| 1 Pichet | - | Gobelet   | - | 3 Valises | - | 2 seaux  | - | 1 Rocking chair | - |
- 
- + 2 Ampoules électrique - *sans marque* -
  - + 1 Pile " - *sans marque* -
  - + Du fil " - (petit  $\phi$  - Téléphone) -
  - + 1 Ratelier à fusils -
  - + 5 Fusils -
  - + 1 Pistolet -
  - + 1 Tonneau -
  - + 2 Echelles -
  - + 1 Canne -
  - + 2 Fouets -
  - + 1 Trépied -
  - + 1 Banc -
  - + 1 Bac à ciment -
  - + 1 Râteau -
  - + 1 hache -
  - + 1 Pèle -
  - + 2 Pioches -
  - + 2 Scies -
  - + 1 Truelle -
  - + 1 Balai -
  - + 1 Charette -
  - + 9 Chevaux -
  - + 1 Mouton -





- + 1 Parchemins : discours du Roi -
- + Schéma de la greffe des bras mobiles sur le Roi -
- + Une Potence et son Estrade -
- + L'entrée de l'usine d'armement -
- + Le champ de bataille -
- + Auto collant sur les brustes des soldats royaux -
- + " " " " " " ennemis -



## TRUCAGES

Scènes de guerre : la fumée = Cigarettes - Chiffons au fiell gras \*

Palissade = Store à lamelles

\* qu'on laisse se consumer sans flammes, on les cachant derrière de petits objets, pour donner l'illusion d'espace couvert de débris fumant. (Suite d'accident, incendie, explosion).

Voir livre = 12 Leçons de Cinéma pour effets spéciaux.



## - GÉNÉRIQUE -

Générique qui défile en surimpression d'un mur gris sale sur lequel sont peints des slogans =

Ampoule = Vie ; Mort aux Assassins de Sauvagerie ;

Viva notre Roi Electrad ;

puis apparition d'un avis de mobilisation =

### AVIS DE MOBILISATION

<sup>Sujets.</sup>

Citoyens d'Electradie, après la lâche agression des peuplades de sauvagerie sur le cordon alimentant l'ampoule Royale.

<sup>Sujets</sup>

Citoyens d'Electradie nous ne laisserons pas cet affront sans réponse.

En conséquence :

Je déclare la mobilisation générale et immédiate de tous les electradiens valides -

Le Roi -

Electrad -  
⚡

puis enchaînement et l'on arrive sur la rue en prolongement =

Dans le fond le palais est visible - Animation de la rue -

Ensuite après les prologues d'usage -

- Sonnerie de Trompette - Réunion du peuple sous les  
fenêtres du Roi - Discours du Roi -



# - BRAS MOBILE -

ACTE : I -

Scène : II -

- Discours du Roi = Electrad 1<sup>er</sup>

« Electradiennes, Electradiens » !

Aujourd'hui nous pouvons crier victoire !  
Victoire de nos troupes dans la bataille du pont.  
Victoire de nos troupes dans la plaine de sauvagerie -  
Déjà nos unités d'élite sont au pied de la montagne

LAPILE -

L'Ennemi recule sur tous les fronts, nos troupes ne rencontrent plus aucune résistance, et s'élancent vers la victoire finale.

Pourtant Electradiens nous ne devons pas relâcher notre effort -

Citoyens, l'Electradie a encore besoin de vous - Rejoignez notre armée pour la victoire totale -

Soyez de ceux qui rallumeront l'Ampoule -

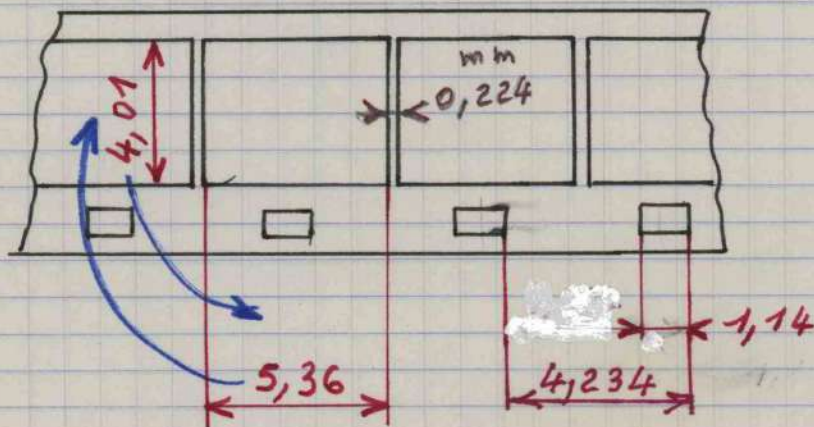
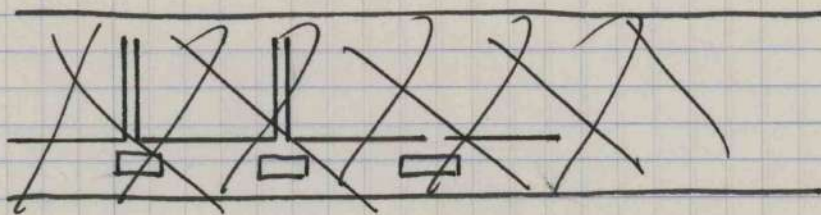
L'Ampoule de nouveau lumineuse sera votre gloire -

40"

Tonnere d'applaudissement -



Dimension d'une image super. 8 sur le négatif.



$$\begin{array}{r}
 4,234 \\
 + 1,14 \\
 \hline
 5,374 \\
 - 4,01 \\
 \hline
 1,364 \text{ mm}
 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 5,374 \\
 - 5,36 \\
 \hline
 0,014 \text{ mm}
 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 4,234 \\
 - 4,01 \\
 \hline
 0,224 \text{ mm}
 \end{array}$$



Jean DEMASSE  
6 rue de Normandie  
60200 COMPIEGNE

1<sup>er</sup> Décembre 1977

Monsieur,

Cinéaste amateur depuis plusieurs années je serais intéressé par la réalisation d'un film d'animation de vos personnages.

Vous serait il donc possible de me fournir pour la durée du tournage un certain nombre de vos sujets et éventuellement les maisons et château de votre thème " Cité Ancienne "

Ce film amateur est destiné à participer à des concours cinématographiques éventuellement internationaux si ses premières présentations sont couronnées de succès.

Je suis Président du " CAMERA CLUB de COMPIEGNE " et à plusieurs reprises j'ai remporté coupes et prix pour des films réalisés précédemment.

En me tenant à votre disposition pour des renseignements ~~compl~~ complémentaires en particuliers Scénario ou Palmarès;

Je vous prie de croire, Monsieur, en l'expression de mes sentiments les meilleurs.

J. DEMASSE

M. DEMASSE Jean  
6, rue de Normandie  
60200 COMPIEGNE (FRANCE)  
Tél: (4) 440.21.51

COMPIEGNE, le 28 Février 1978

Monsieur,

Suite à ma lettre du 1er Décembre 1977 restée sans réponse, je me permets de renouveler ma demande auprès de vos services. La réalisation d'un film d'animation de vos personnages m'intéresse.

En conséquence, vous serait-il possible de mettre à ma disposition durant quelques semaines du tournage quelques personnages et habitations de votre thème "Cité ancienne" ou "Moyen-Age".

Cinéaste amateur depuis 15 ans, j'ai déjà réalisé de nombreux films qui ont remporté dans des concours nationaux et internationaux, coupes et prix.

Je suis en outre Président et animateur d'un Club de cinéastes amateurs de la région parisienne, le "Caméra Club de Compiègne".

Je reste à votre entière disposition pour tous renseignements complémentaires concernant scénario, tournage, quantité et référence des personnages et habitations.

Je vous prie de croire, Monsieur, en mes sentiments les meilleurs.

J. DEMASSE



# - TRUCAGE - (Dessins Animés.)

- Effet de Guerre, explosion par jeux de Lumière qui s'allume et qui s'éteint -

Extrait du film « Jeux de Mains » Vitesse 24 im/s - Durée: 2" 1/2 -



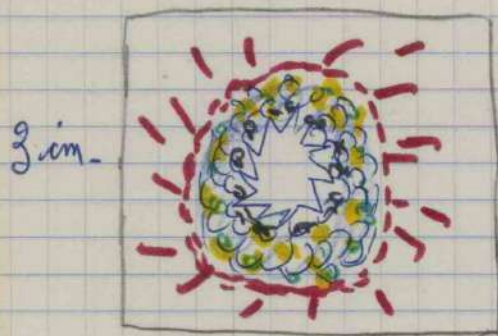
Pourtours = petits traits rouge

Au centre = Tache blanche -

Entre les deux = Effet de nuage = vert, gris, marron clair, bleu clair,

2 im. Blanches

2 im. Noires



Dessin plus grand que le précédent -

Pourtours = petits traits rouges plus épais -

Au centre = Tache blanche plus grande et étoilée -

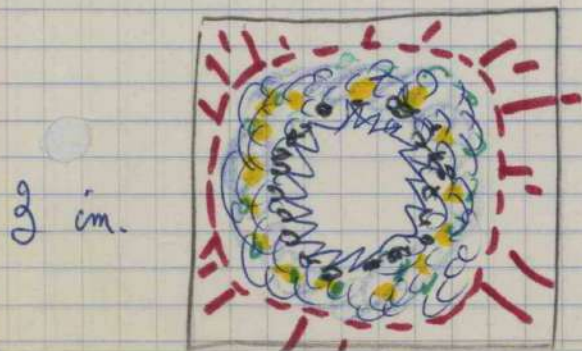
Entre les deux = Effet de nuages plus gros - même couleur -

2 im. Blanches.

2 im. Noires

1 im. Blanche

1 im. Noire



Même principe que le dessin précédent, mais tout est plus grand -  
Même couleur -



2/

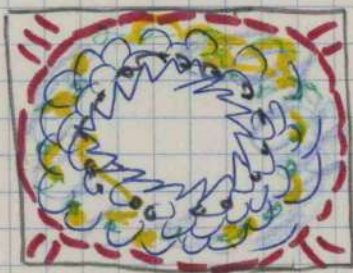
2 cm - Blanches -

2 cm - Noires -

2 Blanches

1 cm Noires

3 cm.



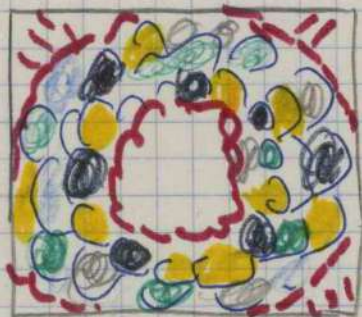
Même principe que le dessin précédent, encore plus grand, les traits rouges touchent le cadre de la visée (ou de l'écran)

Même couleur = + des nuages blancs

2 cm. Blanches

2 cm Noires -

3 cm.



Même principe, plus grand, les traits rouges sortent de l'écran -

La tache blanche au centre est moins étoilée, mais trait rouge sur son périmètre -

Même couleur = + des nuages blancs -

2 cm Blanches

1 cm -



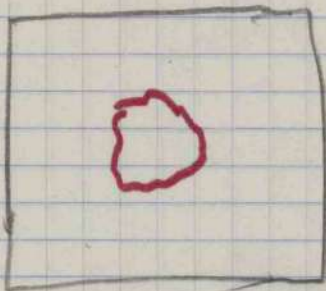
Même dessin, même grandeur que le précédent, mais la tache blanche est toute noire et toujours cerclée sur son périmètre de rouge -



3

1 im. Noire

2 im.

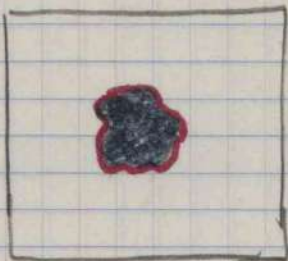


Même dessin, même grandeur que le précédent.

La tache blanche au centre est plus petite, blanche et périmètre en rouge.

2 im. Blanches

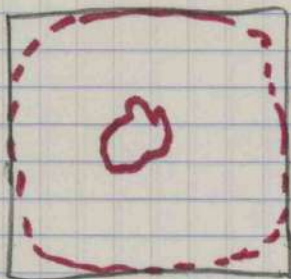
1 im.



Même dessin, même grandeur que le précédent, mais la tache blanche au centre est toute noire et toujours son périmètre rouge.

1 im. Noire

2 im.



Même principe, mais plus petit, les traits rouges touchent le cadre. La tache blanche au centre est plus petite, toujours périmètre en rouge.

2 im. Blanches

2 im.



(A)

Même dessin, même grandeur, mais la petite tache au centre est toute noire, toujours son périmètre en rouge.

2 im. Noires.



4/

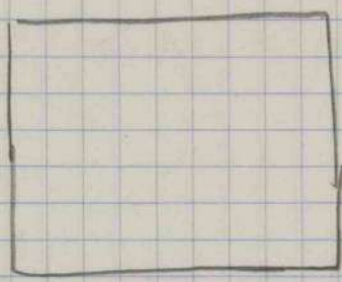
1 cm -



(B)

Effet de nuages, sans traits rouges -  
Des ciel, gris, blanc, noir, gris clair -

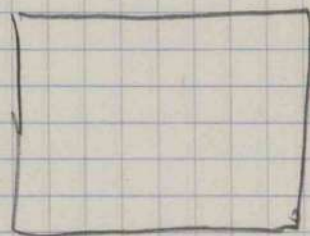
2 cm -



(A)

Même dessin que le (A) précédent

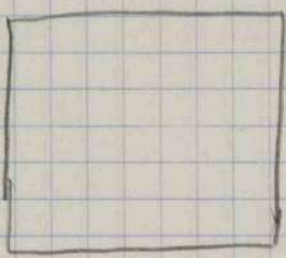
2 cm -



(B)

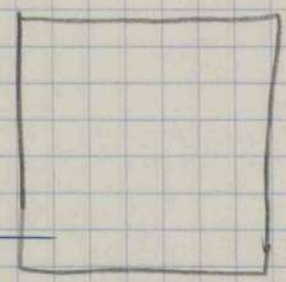
Même dessin que le (B) précédent

2 cm -



(A)

2 cm -



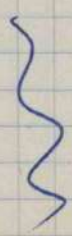
(B)

66 cm

~~2 1/4~~ 2 3/4

4 à 5 cm Noires

et la suite





5 - Effet d'explosion par jeux de lumière qui s'éteigne  
et qui s'allume -

Extrait du film = "Songes d'une nuit fortunée" - 24 im/s -

Explosion de la'imprimerie =

|          |           |          |             |
|----------|-----------|----------|-------------|
| 1 image  | Rouge -   | 2 images | Rouge -     |
| 3 "      | Noires -  | 2 images | Blanche -   |
| 2 "      | Blanche - | 3 images | Noire -     |
| 2 "      | R         | 2 "      | R           |
| 3 "      | N         | 2 "      | N 12 1" 1/2 |
| 2 "      | B         | 2 "      | B           |
| 2 "      | B         | 10 (3) " | N           |
| 3 "      | N         | 2 "      | B           |
| 2 "      | R         | 2 (3) "  | R           |
| 3 "      | N         | 10 "     | N -         |
| 2 "      | B 25      | 2 "      | R           |
| 3 (12) " | N         | 2 "      | B 24 1"     |
| " "      | R         | 3 "      | N           |
| 2 "      | B         | 2 "      | B           |
| 12 (2) " | N         | 2 "      | R           |
| 2 "      | R         | 3 "      | N           |
| 8 (4) "  | N 2"      | 2 "      | R           |
| 2 "      | R         | 2 "      | B           |
| 2 "      | B         | 2 "      | R           |
| 10 (3) " | N         | 2 "      | B           |
| " "      | R         | 2 "      | R           |
| 3 "      | N         | 4 "      | N 24 1"     |
| 2 "      | B         | 137      | 24          |
| 3 (10) " | N 24      | 17       | 5" 1/2      |



## Cadence des mouvements en Dessins Animés.

En prenant comme Exemple = « Songes d'une nuit fortunée »  
— Vitesse 24 im/s —

1 image = Mouvement très rapide -

2 images = Mouvement rapide -

3 images = Mouvement moyen -

4 à 5 images = Mouvement lent -

6 à 10 images = Décomposition du mouvement ou pour donner un effet d'Arrêt, après un mouvement rapide -



# BRAS MOBILES + Dans les COULISSES

## Personnes Ayant Participées A la Réalisation de ces FILMS.

- |                                         |                                                        |
|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| 1) Jean DEMASSE.                        | Réalisation -                                          |
| 2) Claude JORAND -                      | Maquettes + Animation + Dialogues -                    |
| 3) M <sup>me</sup> Martine SAUVAGE -    | Dessins Animés + Dans les coulisses de B.M. -          |
| 4) M <sup>e</sup> PIERARD. René -       | Générique + Affiches Mobilisation + Plan de la Greffe. |
| 5) M <sup>me</sup> Raymonde ADOR.       | Animation -                                            |
| 6) M <sup>me</sup> Claudine DEMASSE -   | Prémontage + Dialogues + Coulisses de B.M. -           |
| 7) M <sup>elle</sup> Anita DEMASSE -    | " + " -                                                |
| 8) M <sup>e</sup> Régis MAILLY -        | Scénario -                                             |
| 9) Un Chaudronnier -                    | Supports télescopiques du ciel -                       |
| 10) M <sup>e</sup> BELLIOU. Cl.         | Musique -                                              |
| 11) M <sup>e</sup> Jean Paul FONTAINE - | Dialogues + Report son sur copie -                     |
| 12) M <sup>e</sup> COLLAS -             | Prémontage + Dialogues -                               |
| 13) M <sup>e</sup> LATAIX -             | Prémontage + Dialogues -                               |
| 14) M <sup>e</sup> PEPIN -              | Dialogues -                                            |

14 personnes



# "BRAS MOBILES"

Temps Passé

"Maquette Village"

Lampes allumées

|         |          |              |                   |                                |
|---------|----------|--------------|-------------------|--------------------------------|
| 3-1-82  | Dimanche | Installation | 7 <sup>h</sup> 30 | 10' (Ph)                       |
| 4       | Lundi    | "            | 3 <sup>h</sup> 30 |                                |
| 7       | Jeudi    | "            | 3 <sup>h</sup>    | 10' (Ph)                       |
| 9       | Samedi   | "            | 2 <sup>h</sup>    |                                |
| 16      | Samedi   | "            | 4 <sup>h</sup> 30 |                                |
| 17      | Dimanche | Tournage     | 6 <sup>h</sup>    | 1 <sup>h</sup> 30 (Ph)         |
| 20      | Mercredi | "            | 4 <sup>h</sup> 30 | 2 <sup>h</sup>                 |
| 21      | Jeudi    | "            | 3 <sup>h</sup> 30 | 1 <sup>h</sup>                 |
| 3-2-82  | Mercredi | "            | 4 <sup>h</sup>    | 1 <sup>h</sup>                 |
| 4       | Jeudi    | "            | 4 <sup>h</sup>    | 1 <sup>h</sup> 30              |
| 6       | Samedi   | "            | 5 <sup>h</sup>    | 1 <sup>h</sup> 30              |
| 7       | Dimanche | "            | 5 <sup>h</sup> 30 | 1 <sup>h</sup> 30              |
| 10      | Mercredi | "            | 4 <sup>h</sup> 30 | 1 <sup>h</sup> 30              |
| 11      | Jeudi    | "            | 4 <sup>h</sup> 30 | 2 <sup>h</sup>                 |
| 13      | Samedi   | "            | 5 <sup>h</sup> 30 | 1 <sup>h</sup> 30              |
| 14      | Dimanche | "            | 5 <sup>h</sup>    | 1 <sup>h</sup> 30 (Ph)         |
| 17      | Mercredi | "            | 3 <sup>h</sup>    | 0 <sup>h</sup> 30              |
| 18      | Jeudi    | "            | 4 <sup>h</sup> 30 | 1 <sup>h</sup> 30 (Film)       |
| 20      | Samedi   | "            | 3 <sup>h</sup>    |                                |
| 21      | Dimanche | "            | 4 <sup>h</sup>    | 0 <sup>h</sup> 30 <sup>h</sup> |
| 24      | Mercredi | "            | 4 <sup>h</sup> 30 | 1 <sup>h</sup> 30 (Ph)         |
| 25      | Jeudi    | "            | 4 <sup>h</sup>    | 1 <sup>h</sup>                 |
| 26      | Vendredi | "            | 3 <sup>h</sup>    | 0 <sup>h</sup> 30              |
| 27      | Samedi   | "            | 6 <sup>h</sup>    | 2 <sup>h</sup>                 |
| 3-3-82  | Mercredi | "            | 4 <sup>h</sup> 30 | 1 <sup>h</sup> 30              |
| 4       | Jeudi    | "            | 3 <sup>h</sup> 30 | 1 <sup>h</sup>                 |
| 6       | Samedi   | "            | 4 <sup>h</sup> 30 | 1 <sup>h</sup>                 |
| 10      | Mercredi | "            | 4 <sup>h</sup>    | 1 <sup>h</sup>                 |
| 11      | Jeudi    | "            | 4 <sup>h</sup>    | 1 <sup>h</sup>                 |
| 14      | Dimanche | "            | 4 <sup>h</sup>    | 1 <sup>h</sup> 31 <sup>h</sup> |
| 25-3-82 | Jeudi    | "            | 3 <sup>h</sup>    | 1 <sup>h</sup>                 |
| 8-4-82  | Jeudi    | "            | 3 <sup>h</sup> 30 | 1 <sup>h</sup>                 |
| 4-5-82  | Mardi    | Démontage    | 4 <sup>h</sup>    |                                |
| 13      | Jeudi    | "            | 4 <sup>h</sup>    |                                |
| 18      | Mardi    | "            | 1 <sup>h</sup>    |                                |

- 35 jours - dont 27 de Tournage.

Prix Kw HT on Heure Pleine = 38 58

Taxe = 18,6%

Prix Kw =  $\frac{0,3858 \times 118,6}{100} = 0,457 \text{ Kw.}$

144<sup>h</sup> 30 x 0,300 Kw

44 Kw 68 Kw

112 Kw.



# « BRAS MOBILES »

Temps passé -

Maquette « Champ de bataille »

En Août 1981 - (A St Jean de Monts).

|                                |                        |
|--------------------------------|------------------------|
| 1 journée(s) à 12 <sup>h</sup> | = 12 <sup>h</sup>      |
| 2 " 10 <sup>h</sup>            | = 20 <sup>h</sup>      |
| 4 " 8 <sup>h</sup>             | = 32 <sup>h</sup>      |
| 8 " 6 <sup>h</sup>             | = 48 <sup>h</sup>      |
| 15 jours                       | <u>112<sup>h</sup></u> |

$$\text{Prix} = 0,45 \text{ f/Kw} \times 112 \text{ Kw} = \boxed{50,40 \text{ f}}$$

$$\text{EDF} = \text{Renseignement} = \text{Tel} = 483-36-50.$$

$$\text{Prix du Kw en Heures Pleines} = 0,3858 \text{ HT}$$

$$\text{" " en " Creuse} = 0,2231 \text{ HT}$$

18,6% de Tacc-



# BRAS MOBILES + Dans les Coulisses

## Personnes Ayant Participées A la Réalisation de ces FILMS

- |                                        |                                                                      |
|----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| 1) Jean DEMASSE.                       | Réalisation.                                                         |
| 2) Claude JORAND.                      | Maquettes + Animation + Dialogues.                                   |
| 3) M <sup>me</sup> Martine SAUVAGE.    | Dessins Animés + Coulisses de B.M.                                   |
| 4) M <sup>re</sup> PIERARD. René.      | Générique + Affiches Mobilisation + Plan de la G.<br>Greffe du bras. |
| 5) M <sup>me</sup> Raymonde ADOR.      | Animation.                                                           |
| 6) M <sup>me</sup> Claudine DEMASSE.   | Prémontage + Dialogues + Coulisses de B.M.                           |
| 7) M <sup>elle</sup> Anita DEMASSE.    | " + " -                                                              |
| 8) M <sup>e</sup> Régis MAILLY.        | Scénario.                                                            |
| 9) Un Chaudronnier.                    | Supports télescopiques du ciel.                                      |
| 10) M <sup>e</sup> BELLIOU. Cl.        | Musique.                                                             |
| 11) M <sup>e</sup> Jean Paul FONTAINE. | Dialogues + Report son sur copie.                                    |
| 12) M <sup>e</sup> COLLAS.             | Prémontage + Dialogues.                                              |
| 13) M <sup>e</sup> LATAIX.             | Prémontage + Dialogues.                                              |
| 14) M <sup>e</sup> PEPIN.              | Dialogues.                                                           |

Tournage = 50 jours à 6<sup>h</sup> = (mercredi-jéudi 5<sup>h</sup> - samedi 8<sup>h</sup> - dimanche 7<sup>h</sup> = 25<sup>h</sup> : 4 = 6<sup>h</sup>)

à 2 = 600<sup>h</sup> de janvier à Avril 82.

20 jours à 8<sup>h</sup> = 160<sup>h</sup> en Août 81.

Raymonde =  $\frac{40^h}{200^h}$  " " en Août 81

50<sup>h</sup> dessins Animés en Nov. 81.

50<sup>h</sup> essais en Octobre 1977

Total = 900<sup>h</sup>

### Quelques Exemples =

Fabrication des dessins animés -  
env. 50<sup>h</sup> -

Fabrication des pieds télescopiques pour soutenir le ciel. Avant il a fallu faire les dessins - 50<sup>h</sup>

Les 3 premières années = 250 à 250<sup>h</sup> par an

Les 2 dernières années 250 à 300<sup>h</sup>

Personnellement - 1250 jours -

1250 x 2,5 = 3125<sup>h</sup>



Total = 3500<sup>h</sup>    reste = 5000 - 3500 =  $\frac{1500^h}{11} = 130^h$  chacun

Personnel



1 Château Fort.  
 1 Donjon avec rempart  
 1 Château avec rempart.

500 F

1 Villa Bourgeoise à 1 étage avec balcon = 200 F  
 ou Hotel de Ville

2 Boîtes = Militaires avec Armes - Canon -  
 Chevaux - Clairons - Tambours - Drapeaux  
 150 F

1 Boîte = Militaire = 50 F

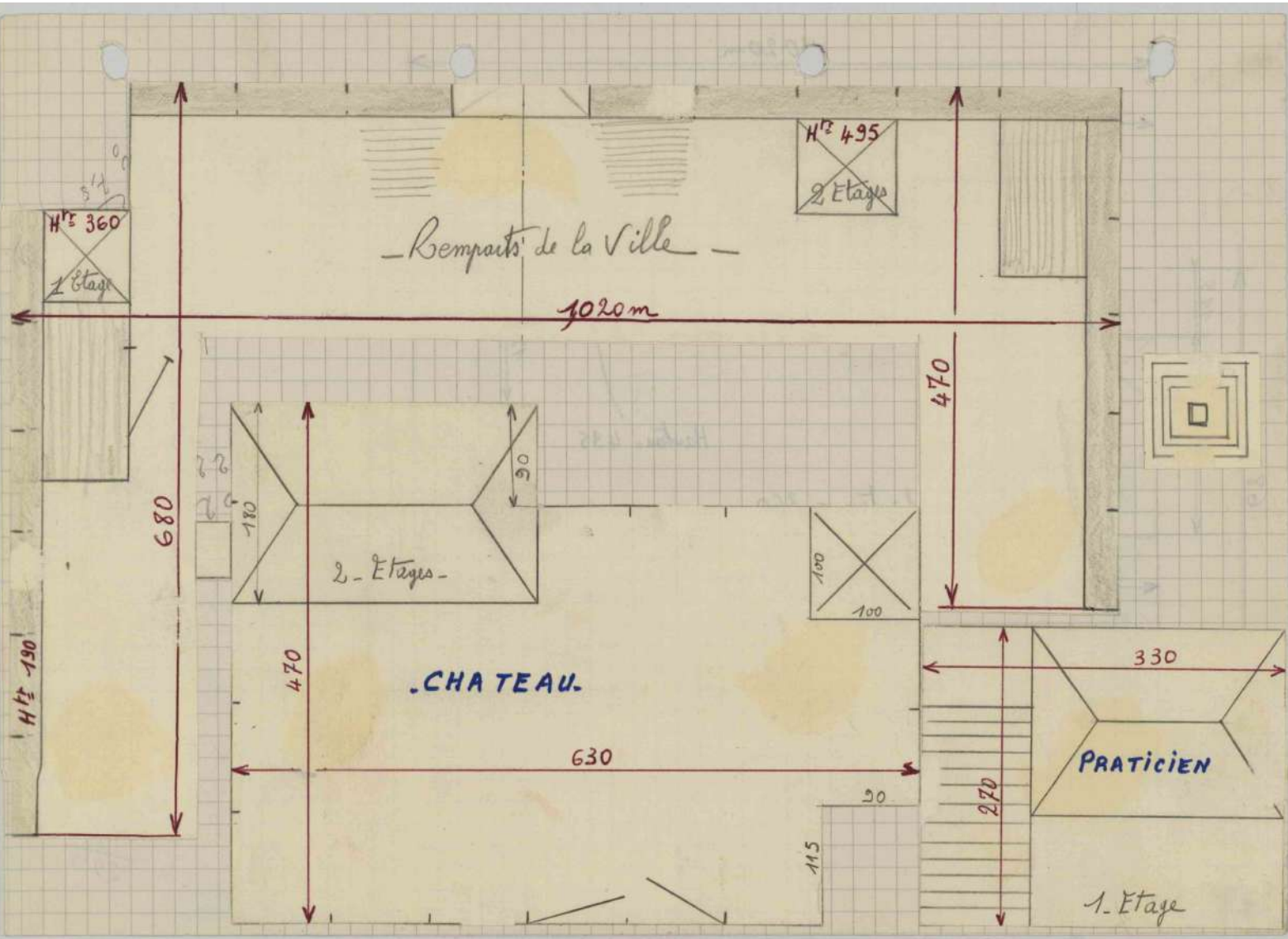
1 Boîte = Personnages de la vie civile avec leurs  
 accessoires - 100 F

1 Hotel = 100 F

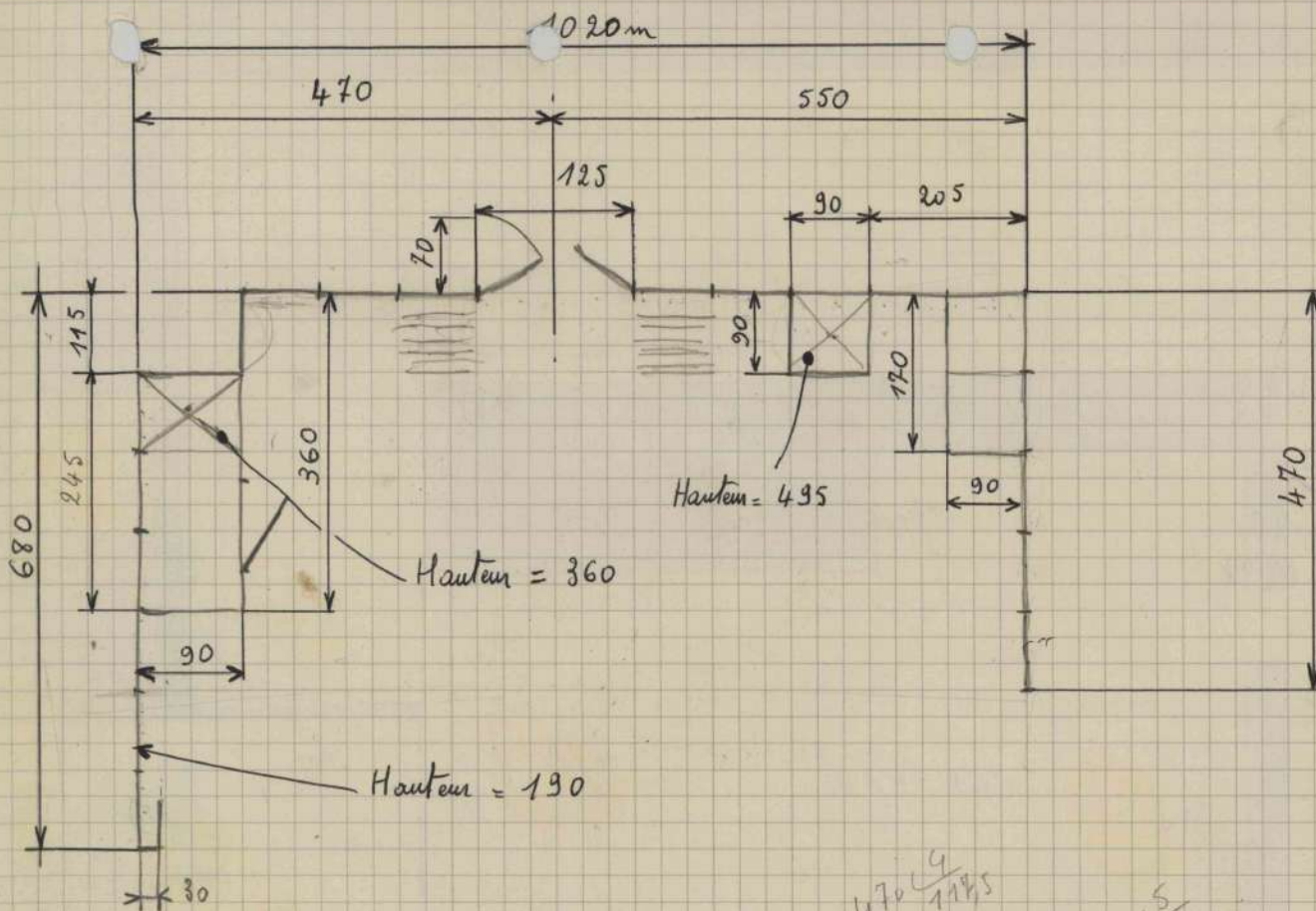
1 Salle d'opération + Accessoires faits "maison" -  
 150 F

1250 F









$$\begin{array}{r} 74 \\ 125 \\ \hline 245,6 \end{array}$$

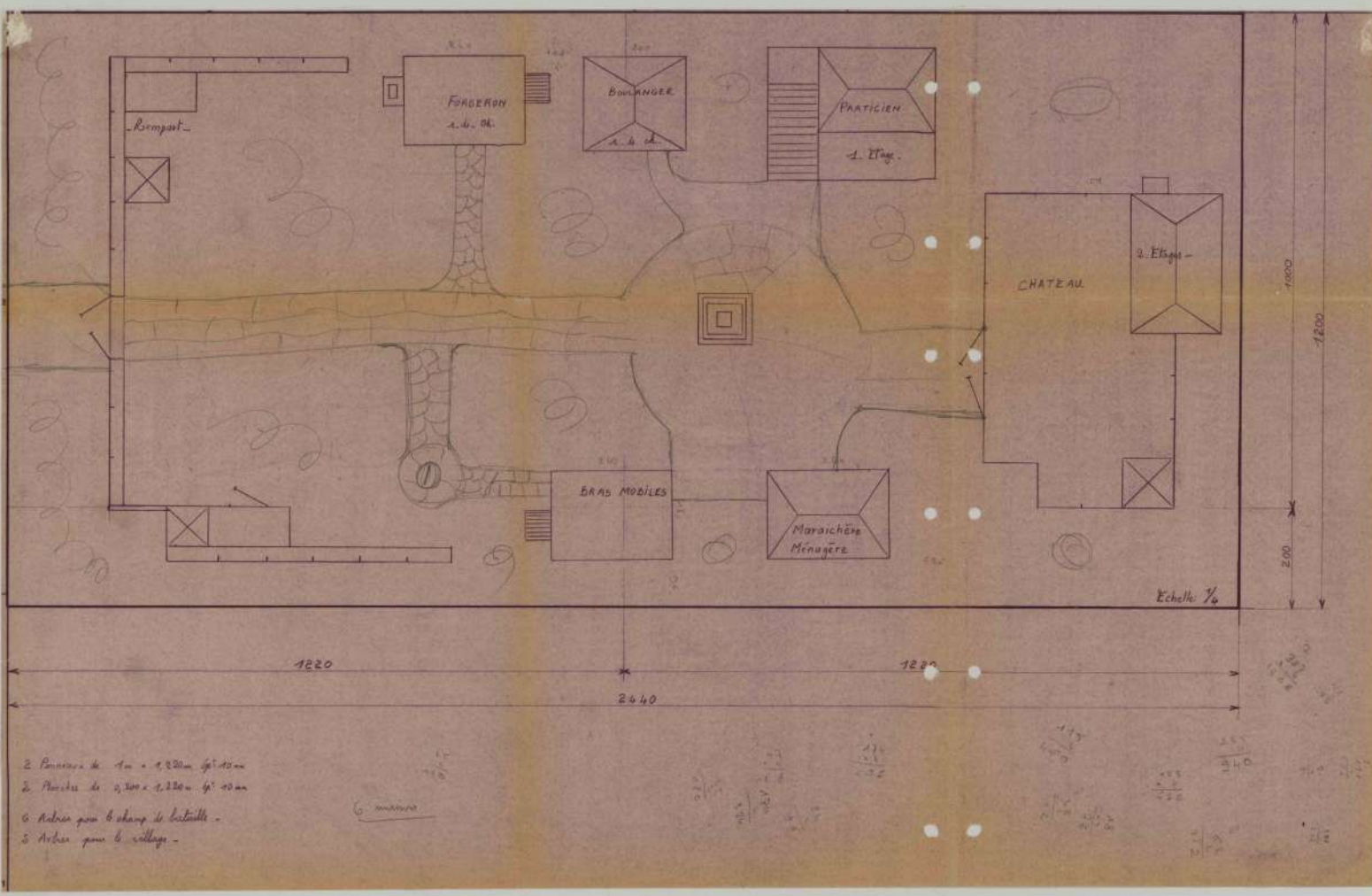
$$\begin{array}{r} 125 \\ 05 \\ \hline 31,25 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 470 \\ 07 \\ \hline 118,5 \end{array}$$

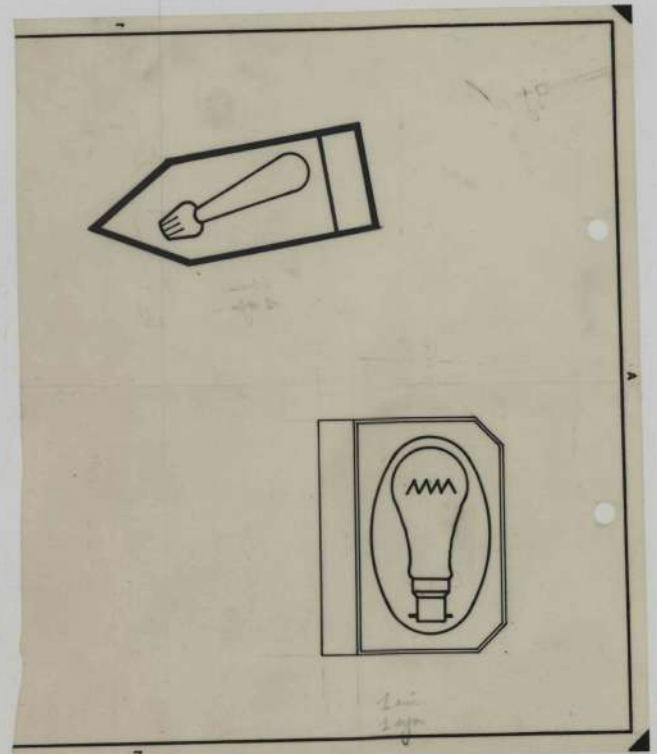
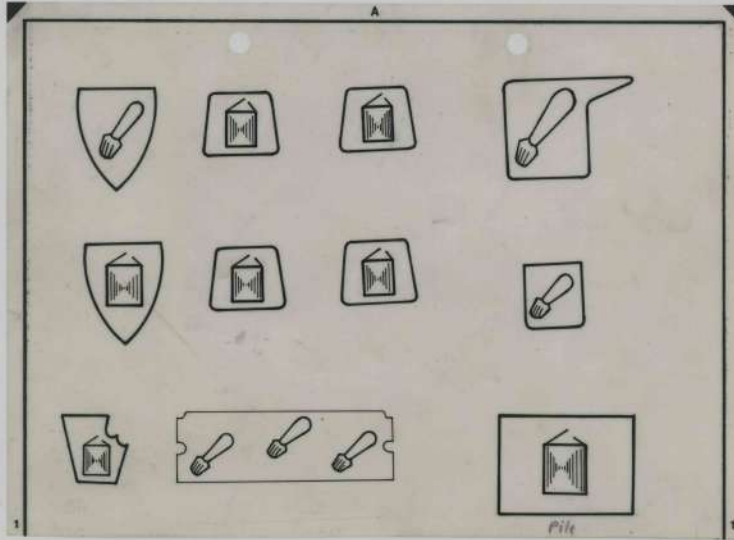
$$\begin{array}{r} 140 \\ 20 \\ \hline 260 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1152 \\ 352875 \\ \hline 360 \\ -115 \\ \hline 245 \end{array}$$











# playmobil®

## 6 SYSTEM







Art.-Nr. 3440

Wohnhaus  
maisonnette  
house  
woonhuis

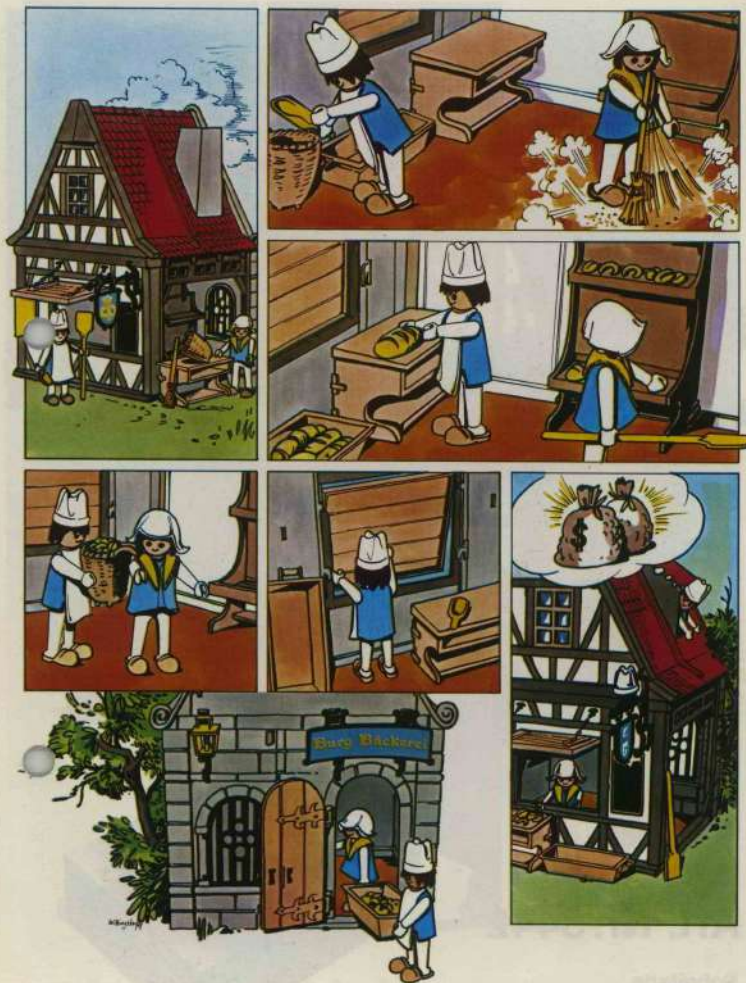






Art.-Nr. 3441

Bäckerei  
boulangerie  
bakery  
bakkerij



© 1984  
M. Kasper  
Spielzeug  
Spielzeug  
Spielzeug



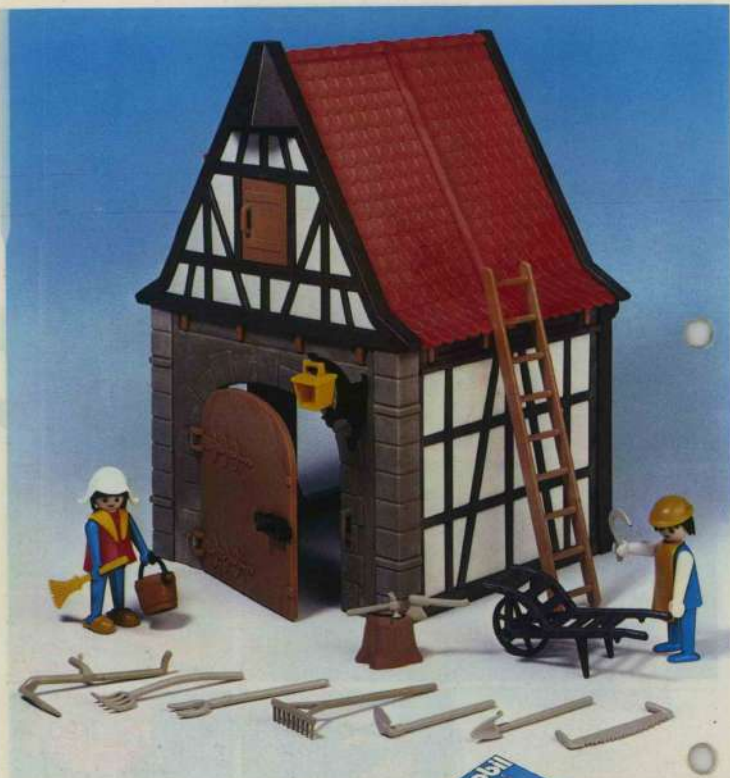


**Art.-Nr. 3442**

Schmiede  
forge  
blacksmith's forge  
smidse

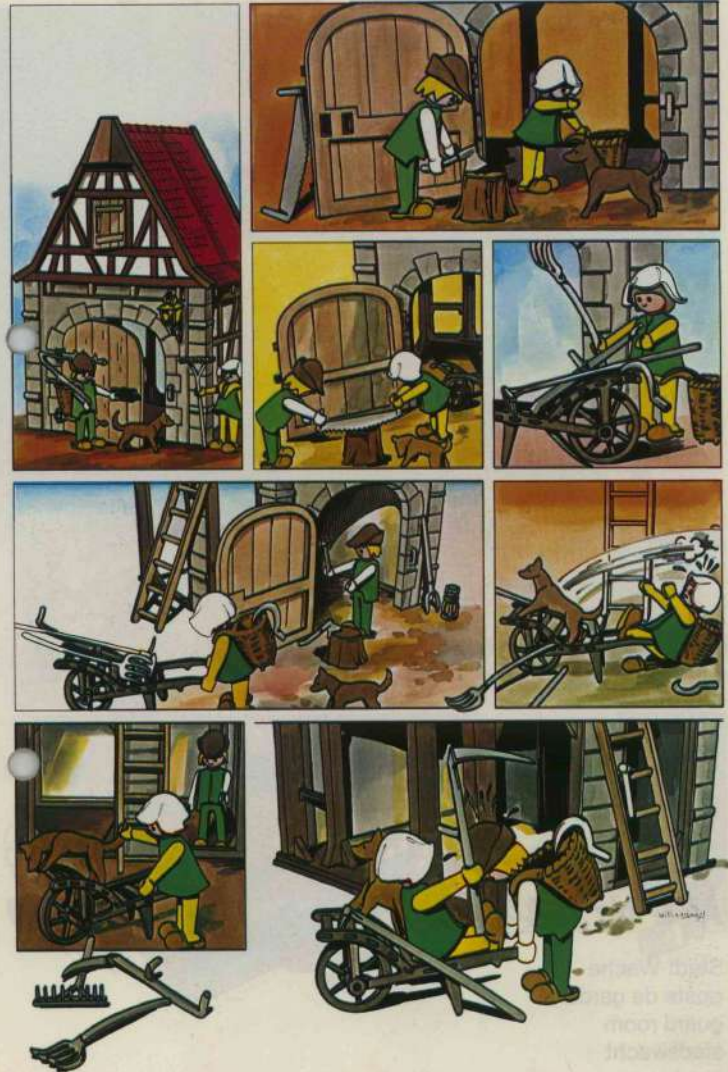




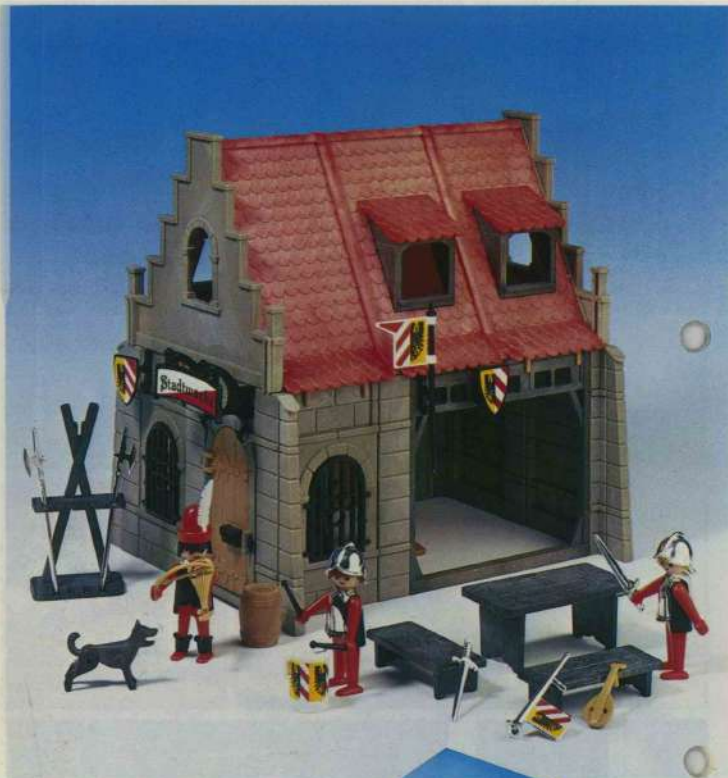


**Art.-Nr. 3443**

Scheune  
grange  
barn  
schuurtje







**Art.-Nr. 3444**

Stadt-Wache  
poste de garde  
guard room  
stadswacht







Schuld-Turm  
donjon  
prison  
gevangenentoren





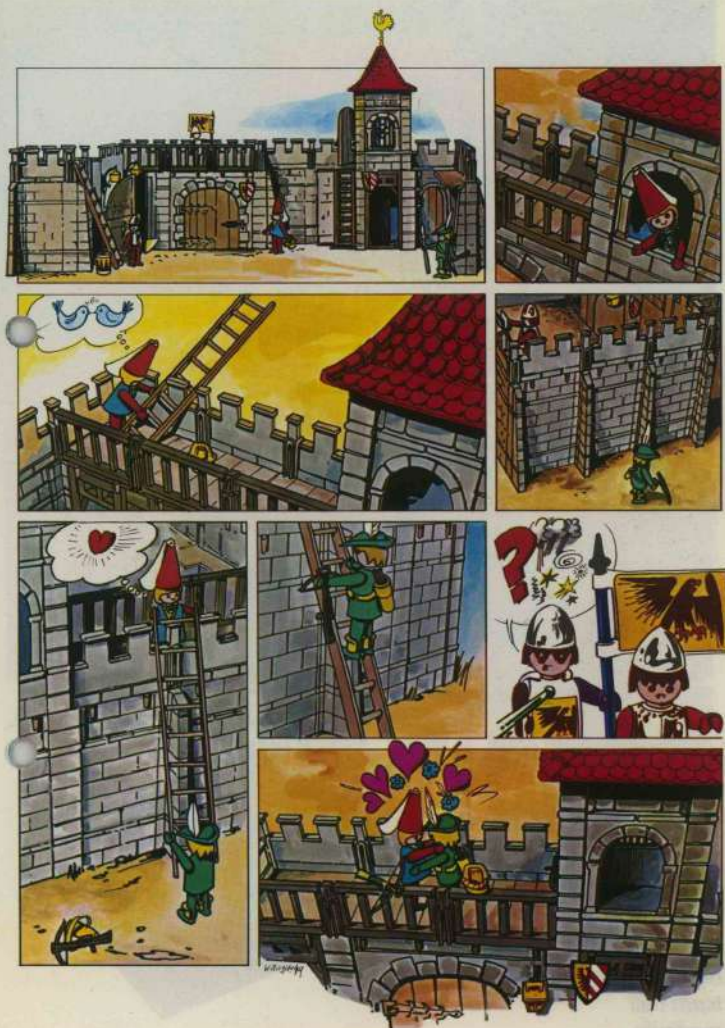


*cote Place*

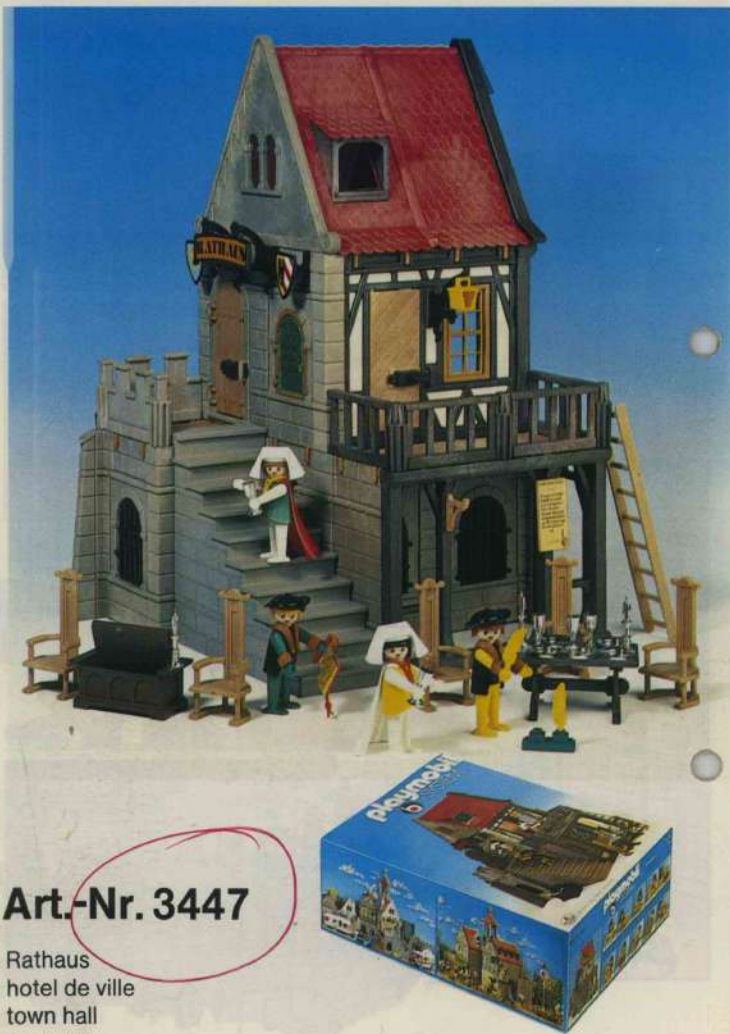
*Face  
white*

**Art.-Nr. 3446**

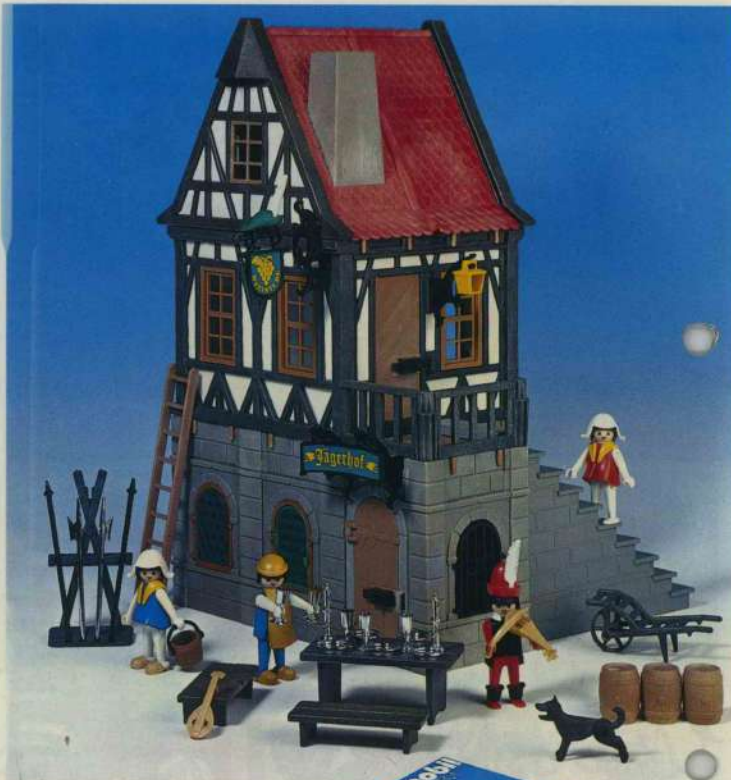
Stadt-Mauer/Kastell  
chateau fort  
town wall  
stadsmuur











**Art.-Nr. 3448**

Gasthaus  
auberge  
hostel  
herberg







**Art.-Nr. 3450**

Burg  
chateau  
castle  
burcht







Art. Nr. 3369 Art. Nr. 3370 Art. Nr. 3371 Art. Nr. 3372 Art. Nr. 3373 Art. Nr. 3374



Art. Nr. 3375 Art. Nr. 3376 Art. Nr. 3377 Art. Nr. 3378 Art. Nr. 3379 Art. Nr. 3380



Art. Nr. 3294



Art. Nr. 3295

Art. Nr. 3296



Art. Nr. 3297



Art. Nr. 3291



Art. Nr. 3292



Art. Nr. 3293



Art. Nr. 3409



Art. Nr. 3410



Art. Nr. 3411



Printed in Germany  
Imprimé en Allemagne

Made in W. Germany figures © geobra BRANDSTÄTTER 1974 success  
Deutsche Pat. Anm. offengelegt und Auslandspatente





# • BRAS MOBILES •

FILM Super 8 — ANIMATION — DURÉE : 12 mn.

Commencé en **1977** — Terminé en **1982**.

**3,5 ans** de préparation — **1,5 an** de Tournage — Montage —  
Sonorisation, soit au total environ : **5000h** de Travail —

---

- Ce film a demandé la construction de **2 Maquettes** faites à partir des jouets « **PLAYMOBIL** » —
- **8 Maisons** —
- **85 Personnages** —
- **204 Plans** différents en **19 Séquences** —
- Plan le plus court : **4/10 s.**
- Plusieurs plans de : **0,5 s**
- Beaucoup de plans de : **1 s**
- La majorité de plans entre : **1,5 s et 10 s**
- **150.000** mouvements environ. (Cadence : 2 images/mouvement)







Janvier. 1981.







Mars 1981 -



Avril 1981 -



Mai 1981 -



Février 1981.



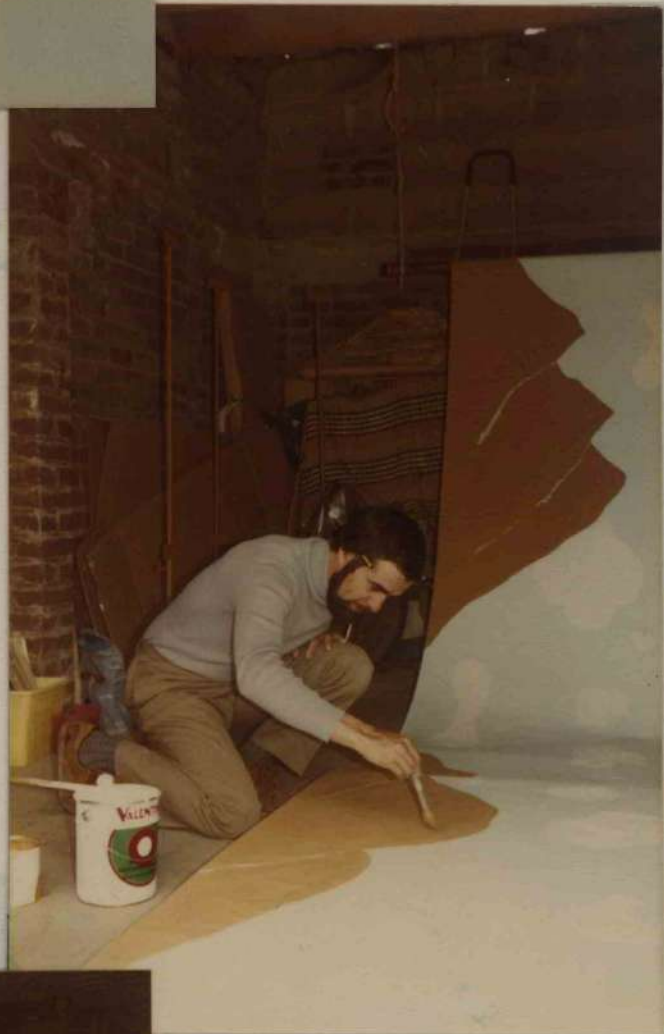
Mars 1981.







Jun 1981 -





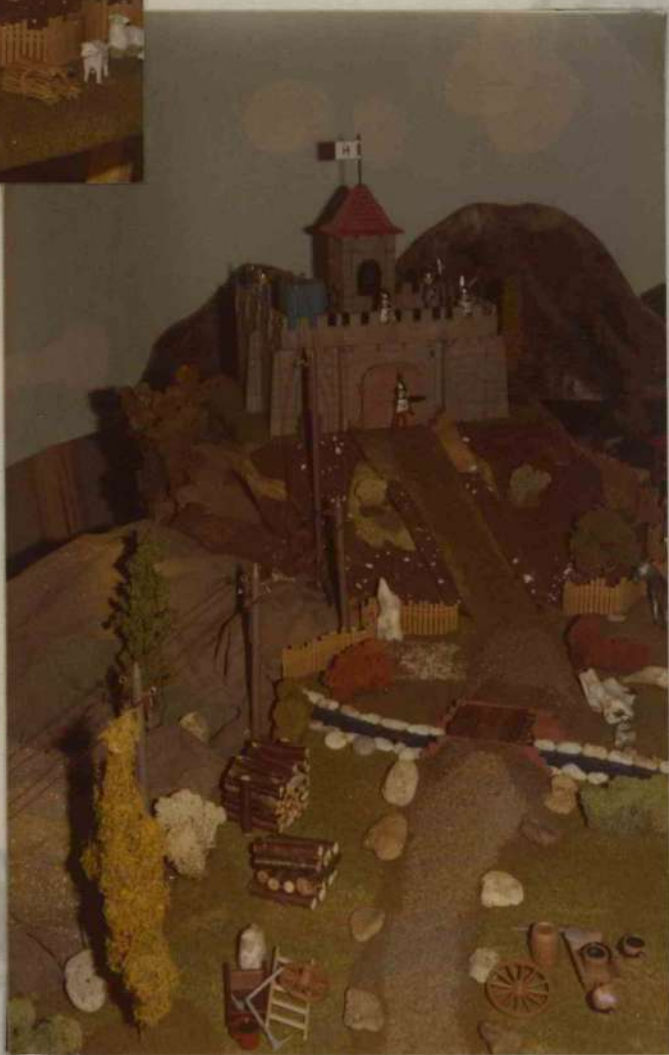
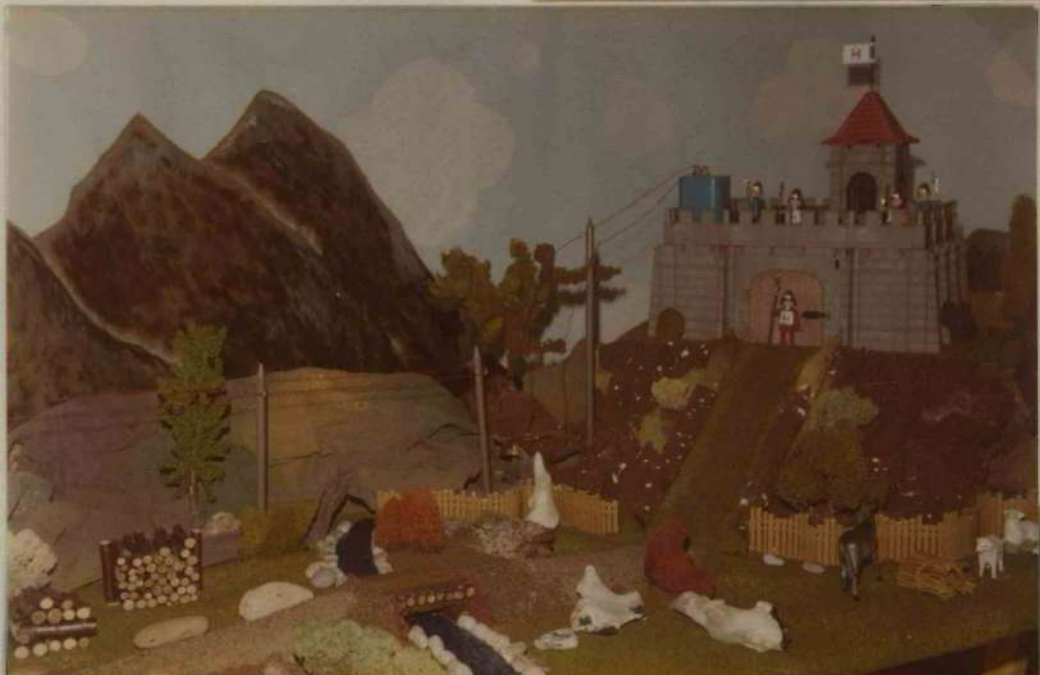


Aôut 1981.



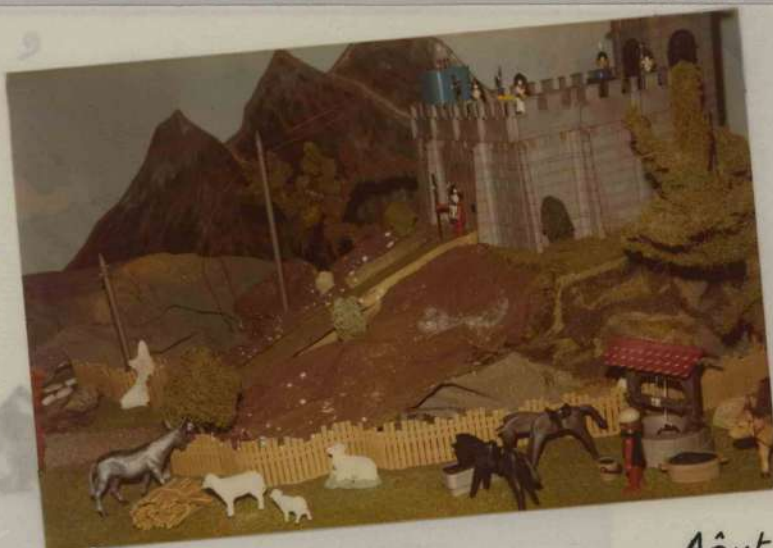


Août 1981.



1981  
St Jean de Montfort





Aôut 1981 -





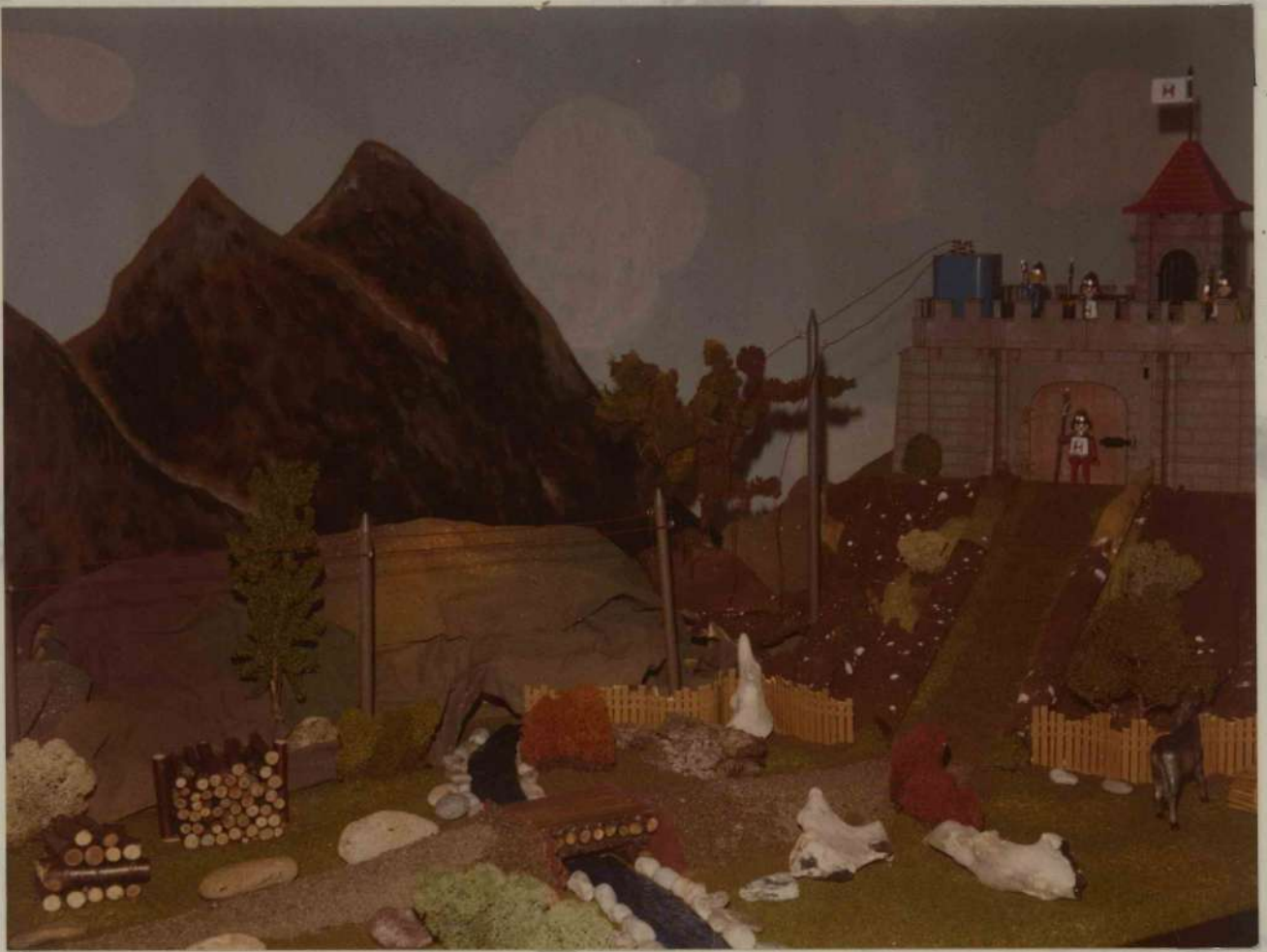


3 Janvier 1982.



7 janvier 1982.





Aôut 1981 -



7 janvier 1982.



17 janvier 1982.



17 janvier 1982.



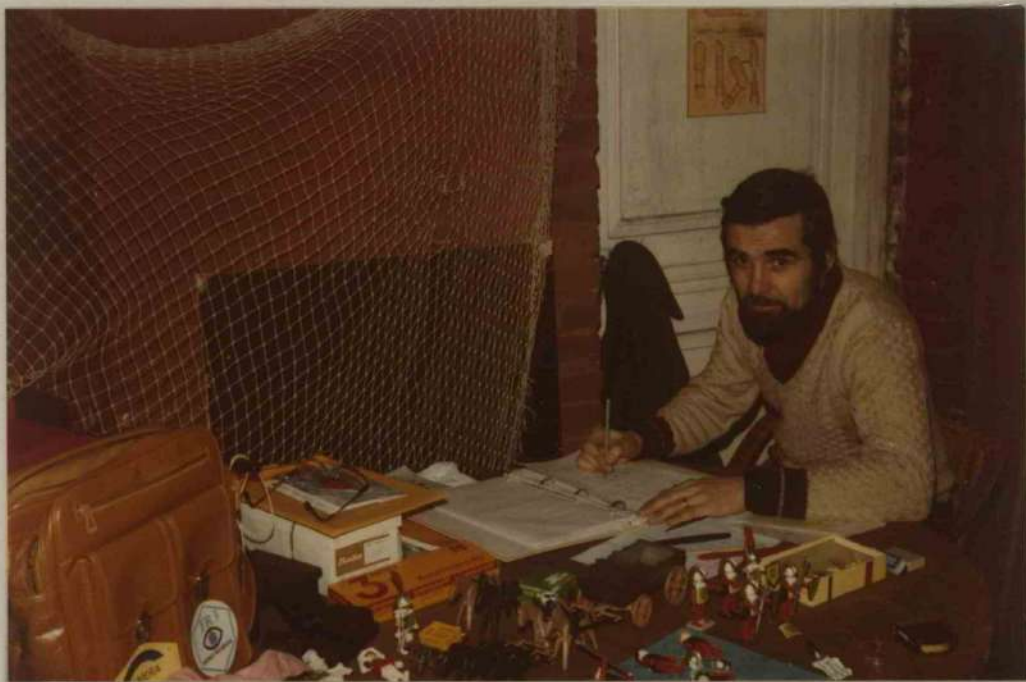


17 Janvier 1982 -

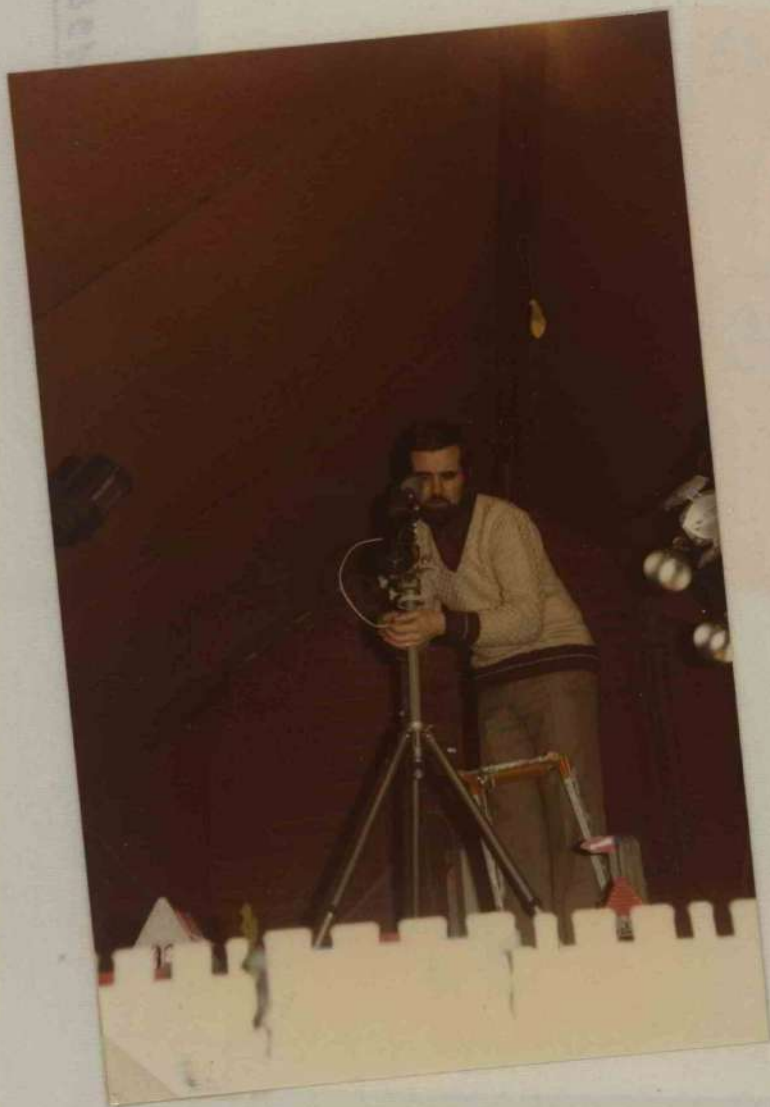


17 Janvier 1982.





24 Février 1982.





24 Février 1982 -







14 Février 1982 -



Septima: Mars : 1982







Septembre : 1982 -

(25)