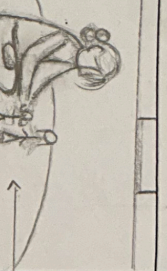
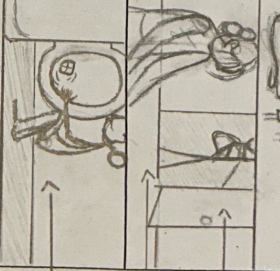
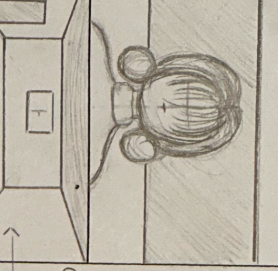
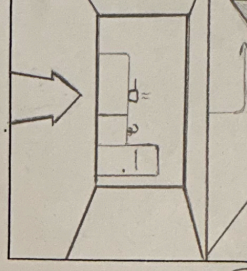


- Numéro de séquence / numéro de plan (ex. : IV, 1) - Int/Ext, moment de la journée, météo - Description des actions	Durée approx.	Données techniques - spot de lumière - nuit américaine → point esthétique	Intentions de mise en scène	Sons et dialogues	Raccords image/son (plan précédent au plan suivant)	Storyboard
<p>Séquence 1: (plan fin - plan rapproché) - la mère parle avec la petite pendant que sa fille continue à jouer (sur la regard pas) et lui demande de s'occuper de donner une médicine.</p>	5 sec	- la petite est au premier plan. - les jambes de la mère sont déformées même si elle n'est pas là.	- l'absence d'attention de la petite fille, comme si elle était une dérivée qu'elle-même.	- aucun dialogue uniquement le bruit des pas de la petite, de sa respiration et de l'objet qu'elle agrippe.	effet de mise en scène avec la petite sur l'arrière plan.	
<p>Séquence 2: (plan gros plan - plan rapproché) - la petite fille se relève la caméra s'occupe de donner la médicine, mais une coupole de terre et la fille dans la machine, accorde</p>	8 sec	- la mère et sonnet et illumine par la lumière du soleil. - la caméra suit les pas de la petite fille et accorde sur ses mains, quand elle prend le jeu.	- montrer les risques que représentent la dévotion de la mère et des produits accablés à l'enfant.	- aucun dialogue uniquement le bruit des pas de la petite, de sa respiration et de l'objet qu'elle agrippe.	- focalisation sur la respiration de la petite qui coupe les mots de la mère, puis de la fille.	
<p>Séquence 3: (plan fin - plan d'ensemble) - la petite fille marche vers la cuisine</p>	2 sec	- lumière de la fenêtre focalisation sur la petite fille qui marche de la.	- créer une image: "où va la petite fille?"	- bruit des pas de la petite fille - bruit ambiant	- transition des plans. raccord	
<p>Séquence 3: (entière dans le champ - travelling inverse avec gros lent) - mère de la petite dans la cuisine. - la caméra suit le jeu et réalise avant qu'elle ne soit la mère devant la</p>	5 sec	- focalisation sur la caméra sur le jeu qui focalisation sur la petite fille qui parle devant la caméra	- montrer que l'absence de la mère et son imagination (conquante le danger que représente la caméra) sur le jeu peut être fatal.	- silence qui se brise par le jeu de la petite fille. - bruit de pas de la caméra comme le son	image mère après que la petite fille ait dans le champ	

coméra et va jusqu'à la caméra.
(elle est de dos mais on suppose qu'elle regardait la caméra et la fait tomber au elle quand on entend l'enfant hurler et un bruit de pas sur une fois que l'image devient noire → caméra se casse)

entière cuisine
la petite marche dans la caméra et tourne dans la cuisine

mère avec la petite dans la cuisine.
la petite fille se lève et jette la coupole dans la machine.

petite fille qui joue.