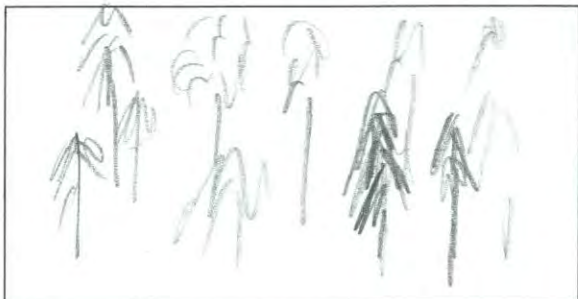


SCÈNE : IMAGES synchro sur click ! = 60

Scène : 1 Séquence : 1 Plan : 1



PE travelling lent →

Forêt dense et sombre, vue du bas d'une pente.
(Face à la COLLINE)

Éléments / Types de média : Vraie forêt (mont-Royal ?)

Édition / Montage : FADE IN.

Audio et synchronisation : Bruits feuilles / vents, pads

Scène : 1 Séquence : 1 Plan : 2



PG TRAV → puis FIXE

1^{er} plan : Dante, la caméra se fixe sur DANTE (vue de côté)
2^e / PL : Forêt

Il tourne la tête l'air perdu

Éléments / Types de média : Dante, la forêt (vidéo)

Édition / Montage : Raccord : cut up. suivre in mot. travelling plan précédent

Audio et synchronisation : Idem plan 1

Scène : 1 Séquence : 1 Plan : 3



PM POV DANTE, TRAV

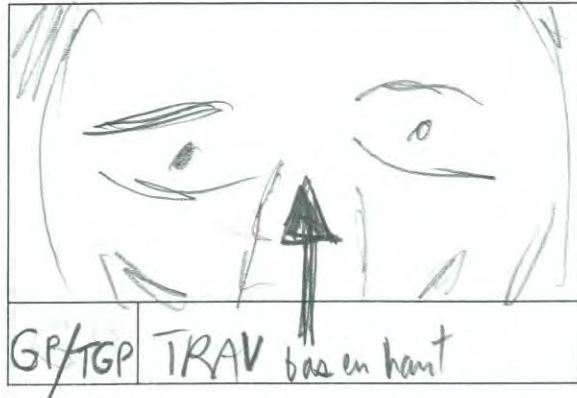
FORET : Travelling vitesse moyenne

Éléments / Types de média : vidéo + Dante

Édition / Montage : cut up
Audio et synchronisation : cont.

Amorce : épaule Dante

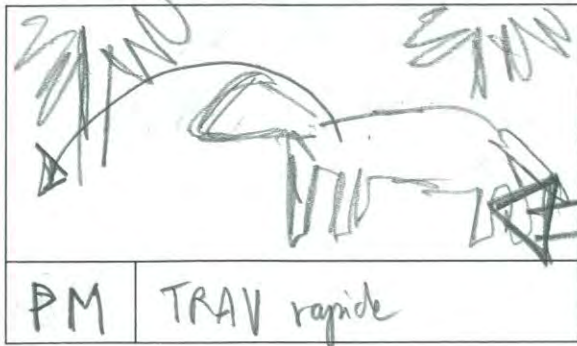
Scène : 1 Séquence : 2 Plan : 2



Scène : 1 Séquence : 2 Plan : 3



Scène : 1 Séquence : 2 Plan : 4



assez lent :

(ZOOM) TGP
TRAV DH puis (Fixe) sur la FACE de VIRGILE qui
esquisse un sourire.

Z/PL : Arrière fond classique : images Rome antique
Éléments / Types de média : animation 2d, vidéo

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : images arrière plan synchro avec tempo

GP sur Face Dante, En amour VIRGILE ...

Z/PL : Forêt

Éléments / Types de média : Dante, VIRGILE (animation) vidéo (Forêt)

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : idem. Descendo

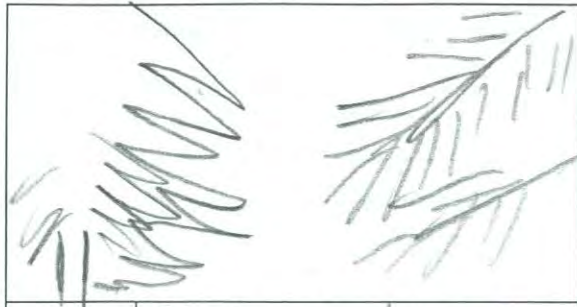
TRAV puis ZOOM arrière sur le VAUTRE en position
d'attaque. Puis IL SAUTE.
VAUTRE : Aura magique / lumineux

Éléments / Types de média : VAUTRE (animation d'après photo) Forêt (vidéo)
LA AURA (AE)

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : BRUIT SOUDAIN (branches qui cassent / aboiments /
Musique + rythmée)

Scène : 1 Séquence : 1 Plan : 4.1



GP Plusieurs plans fixes

Scène : 1 Séquence : 1 Plan : 4.2



GP plusieurs plans fixes

Scène : 1 Séquence : 2 Plan : 1



PG PLAN FIXE

Série de courts GP sur la forêt

Montée de tension.

Éléments / Types de média : Forêt (vidéo)

Édition / Montage : CUT UP séries

Audio et synchronisation : Montage rythmique / pulsation $\downarrow = 60$.
Chaque plan = 1 pulsation

Panthere, Lion et Louve apparaissant en surimpression
AIRS tendus / menaçants

Éléments / Types de média : vidéo (Forêt) + images fixes (animaux)

Édition / Montage : idem précédent / FLASHS stroboscope d'animaux

Audio et synchronisation :

DANTE face à la colline vu de Dos : il recule effrayé.

2/PL : Forêt vue face à la colline
VIRGILE avance vers DANTE : IL flotte comme un fantôme

Éléments / Types de média : Dante, vidéo, animation 2d (VIRGILE)

Édition / Montage : CUT UP

Audio et synchronisation : la pulsation continue

Scène : 1 Séquence : 2 Plan : 5



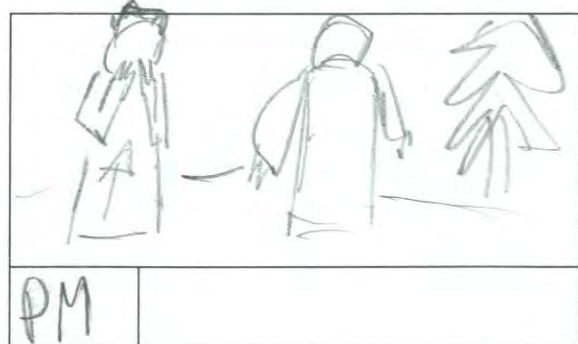
Le VAUTRE (+ gros que le LOUVE) approche tandis que l'autre recule.

Éléments / Types de média :

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : Grognements vautre/louve
synchro tempo

Scène : 1 Séquence : 2 Plan : 6



DANTE : les mains devant les yeux se recule.

Éléments / Types de média : Vidéo, Dante, 2d

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : On entend le louve agoniser

Scène : 1 Séquence : 2 Plan : 7



PLAN sur le VAUTRE (image fixe vers FADE OUT)
2°/PL : Images fixes rapides Jeux / l'empereur.

AURA lumineux du vautre (AE) → puis il disparaît

Éléments / Types de média : images fixes, animation 2d

Édition / Raccord : Fade OUT

Audio et synchronisation : Decrescendo accord temp puis ↑ > seuls restent bruits feuilles

Scène : 1 Séquence : 3 Plan : 1



PA Plan séquence

Scène : 1 Séquence : 3 Plan : 2



GP/ POU Dure plongée

TGP

Scène : 1 Séquence : 3 Plan : 3



GP ZOOM IN sur Béatrice

1 ou plusieurs plans. ILS marchent sur un chemin. ON les voit s'éloigner de DOS

Éléments / Types de média : vidéo, photo, 2d

Édition / Raccord : FADE IN

Audio et synchronisation : retour rythme .! = 60

IMAGES du SOL. MONTAGE textures.

Éléments / Types de média : vidéo

Édition / Raccord : CROSS Fade images

Audio et synchronisation : Suit le rythme → crescendo

BLANC puis Fade in : visage de BEATRICE illuminée par dernière (halo saint)

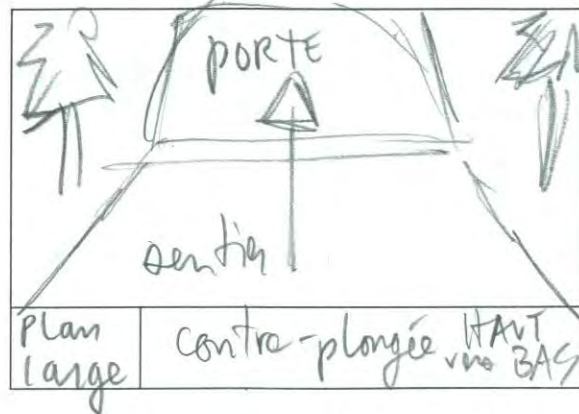
Éléments / Types de média : Actrice → Béatrice

Édition / Raccord : CUT UP vers écran Blanc puis Fade in / FLASHS

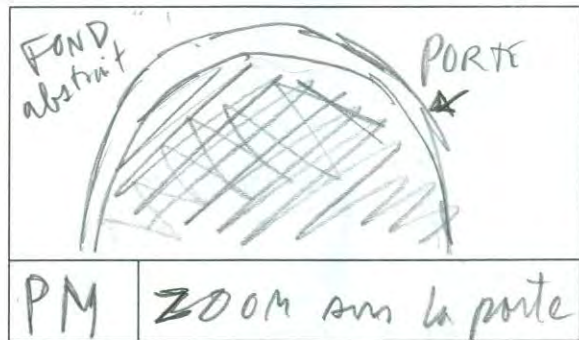
Audio et synchronisation : Accentuer écran Blanc puis décroissance...

SOMMET 1 :

Scène : 2 Séquence : 1 Plan : 1



Scène : 2 Séquence : 1 Plan : 1 (suite)



Scène : 2 Séquence : 1 Plan : 2



SCÈNE 2 : Sons synchrones sur l'image

PORTE de L'ENFER. On voit un sentier

Z/PL : image vidéo de la FORÊT précédente, mais dématérialisée → images qui défilent rapidement, de + en

Éléments / Types de média : + surréaliste
Sentier/PORTE (AE) FORÊT (vidéo montage / effets)

Édition / Raccord : Écran noir puis Fade in images

Audio et synchronisation : SONS Accélérés et bruits feuilles (Fade out)
(GONG ?)

PORTE SOMBRE à l'intérieur (CHAOS sombre)

Éléments / Types de média : AE (porte) vidéo (chaos sombre + fond idem plan précédent)

Édition / Raccord : (cont)

Audio et synchronisation :

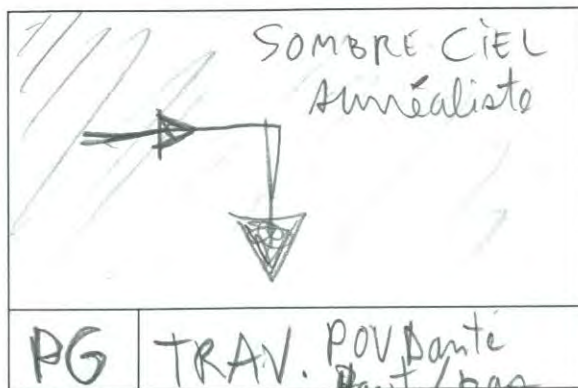
DE l'autre Bord de la PORTE. On voit Dante / Virgile apparaître en FADE in à travers la porte, ILS avancent un peu sur le sentier et s'arrêtant médusés. DANTE lève la tête au ciel.

Éléments / Types de média : Porte (AE) Z/PL : décor paysages/montage
(Il n'y a pas de murs autour de la porte)

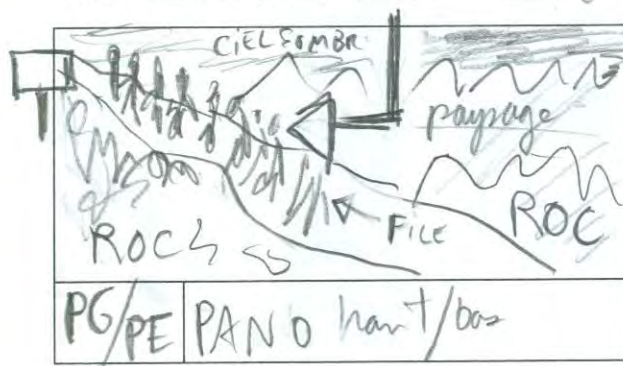
Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : Fade in cris en m temps que les personnages entrent

Scène : 2 Séquence : 2 Plan : 1



Scène : 2 Séquence : 2 Plan : 1 (suite)



Scène : 2 Séquence : 2 Plan : 2



Air privé d'étoile

Éléments / Types de média : vidéo

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : Cont.

La caméra descend sur la file des âmes attendant à une enseigne. VUE de 3/4

Les FIGURANTS semblent agités

Éléments / Types de média : Ciel; vidéo Décor 2^e/3^e Plan : AE
File : figurants

Édition / Raccord : (Cont.)

Audio et synchronisation : + léger Bruits de grêpes/mouches

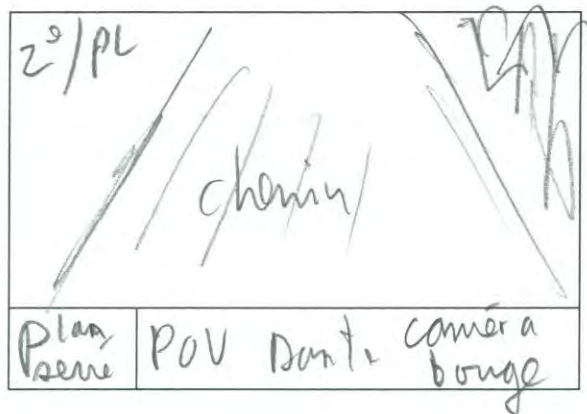
Vue sur LA FILE. Les insectes les importants.
VUE de CÔTÉ

Éléments / Types de média : AE (décor), figurants + gros insectes (animation 2d d'après photos)

Édition / Raccord : CUT UP puis FADE out NOIR

Audio et synchronisation : Soudain: Bruits insectes ff puis fade out...

Scène : 2 Séquence : 3 Plan : 1



Scène : 2 Séquence : 3 Plan : 2



Scène : 2 Séquence : 3 Plan : 3



SOL rochers. Marche sur sentier.

2^e plan : Apparition de rochers sur le côté

Éléments / Types de média : AE + vidéo ? superposition images ?

Édition / Raccord : CROSS FADE ? / FADE IN

Audio et synchronisation : Bruits de pas sur gravier / terre : électro + écho irréal
DANTE / VIRGILE marchent descendant par le chemin
VUE de CÔTÉ

2^e/PL : sentier 3^e/PL : sombre et ROCHES (idem que préc.)

Éléments / Types de média : Dante, 2d, AE

Édition / Raccord : CROSS Fade

Audio et synchronisation : fade in → hurlement de vieillard (canon)

Le passant CARON sur son bateau. LONGUE barbe et l'air fou. Il a une perche à sa main.

2/PL : roc, chemin 3/PL : EAU

Éléments / Types de média : ROC, chemin : AE EAU : animation ? AE ?
+ âmes du bateau CARON : photoshop / 2d animation

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : Le vieillard hurle

SCÈNE 2 : Plan

bateau
CARON

CIEL sombre surréaliste

EAU

plus
proche

fin
sauter

FOND

ROCS

ROCS

File

ENSEI-
GNE

ROCS

Noir

VIDE

Sauter

PLAT-VIDE

VIDE

FOND

FOND rocheux/sombre

Porte
Etern

INSCRIPTION

Scène : 2 Séquence : 3 Plan : 3



CARON me : ZOOM in Rapide sur SA BOUCHE
ouverte
+ Ams dans le bateau

Éléments / Types de média : Décor AE, animation 2d / Photoshop (Caron)

Édition / Raccord : (cont.)

Audio et synchronisation :

Scène : 2 Séquence : 3 Plan : 4



Surimpression d'éclairs rouges par dessus
la FACE de CARON

CAMERA SHAKE comme tremblement de terre

Éléments / Types de média : Animation + Éclairs → AE

Édition / Raccord : (cont.) **SOMMET 2**

Audio et synchronisation : tonnerre / bruit tremblement de terre

Scène : 2 Séquence : 3 Plan : 5



Vue de côté : DANTE s'évanouit

Éléments / Types de média : Dante AE + éclairs (AE) + décor (AE)

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : Fade out bruits / Fade in
Feed back

Scène : 2 Séquence : 3 Plan : 6



GP-TGP FIXES

Scène : 3 Séquence : 1 Plan : 1



PG PLONGÉE (Vue de haut)

Scène : 3 Séquence : 1 Plan : 2



PE Vue du bas de l'abîme
CONTRE-PLONGÉE
PANO: bas vers haut

Faire contre tone

DANTE évanouir. Il ne bouge plus. Luminosité variable
comme éclairs...
4 à 3 gros plans FIXES sous différents angles.

Éléments / Types de média : DANTE + SOL + Luminosité variable...

Édition / Raccord : CUT UP / Fade out NOIR

Audio et synchronisation : juste feed back.

SCÈNE 3 : sur click : modéré / = 90 1^{er} CERUE

DANTE se réveille au bord de l'abîme de l'ENFER
IL se LEVE.

Éléments / Types de média : Décor AE, Dante + Brume AE

Édition / Raccord : NOIR / puis FADE IN

Audio et synchronisation : Bruit sourd.

DANTE / VIRGILE debouts en haut de L'ABÎME.

DANTE regarde en bas. On voit le CHEMIN qui
descend un peu en retrait.

Éléments / Types de média : D. V. + décors AE

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

Scène : 3 Séquence : 2 Plan : 1



Scène : 3 Séquence : 2 Plan : 2



Scène : 3 Séquence : 2 Plan : 3



On voit D/V arriver au bout du chemin qui descend
Entren dans le 1^{er} cercle DE LIMBES

Éléments / Types de média : D, V, AE

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : musique légère, pas trop stressante

Des TÊTES qui flottent autour du FEU :

Éléments / Types de média : Têtes (images fixes animées)
+ FEU (AE) +

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : Bruit feu / discussion / rires

Plusieurs courts plan sur l'assemblée.

Éléments / Types de média : idem

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : montage click

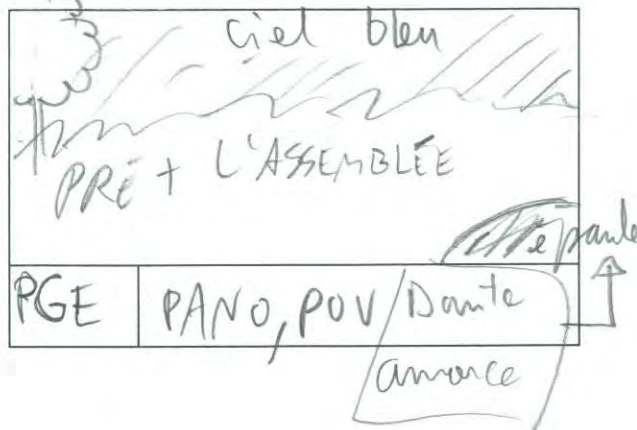
Scène : 3 Séquence : 3 Plan : 0



Scène : 3 Séquence : 3 Plan : 1



Scène : 3 Séquence : 3 Plan : 2



1^{er} PLAN: Le FEU. On voit D/V et les sept têtes avancent vers une "porte". VUE de DOS. La porte est encastrée dans le ROC.

Éléments / Types de média : AE : feu, la porte, décor Dante, Animation : V. les têtes

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : sons de discussion qui s'éloigne

PORTE = entrée ou porte ouverte

Ils passent par sept portes. * Répétition de la m^{ème} séquence 7 fois sous différents angles / ambiances sonores

Éléments / Types de média : AE : porte, couloir Dante, Animation : V + les 7 têtes

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : Bruits de porte synchro / tempo.

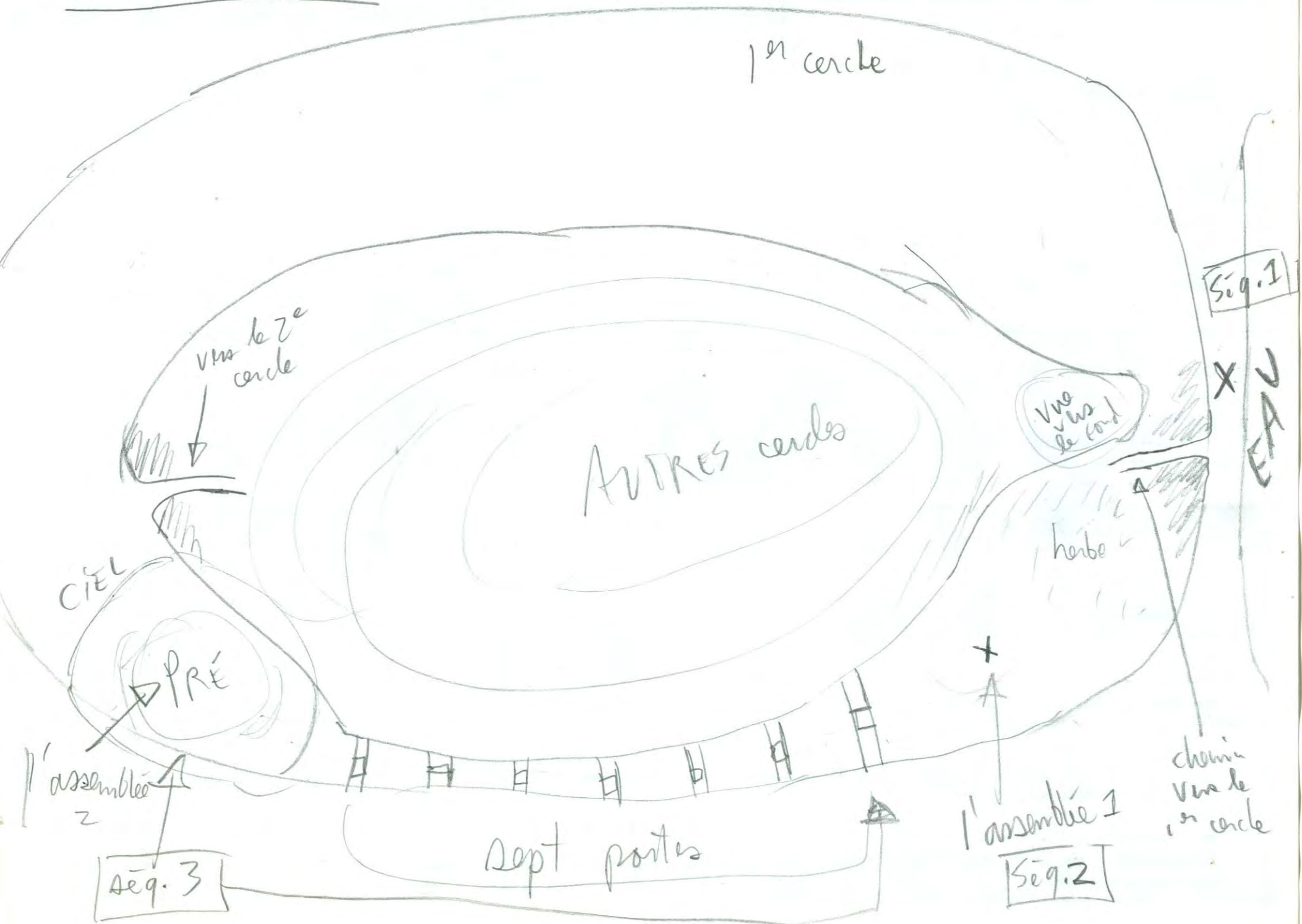
PRÉ verdoyant, fraîche verdure + assemblée (voir plan préliminaire) CHANT 4

Éléments / Types de média : Montage photoshop du PRÉ + AE CIEL BLEU

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : chants oiseaux x

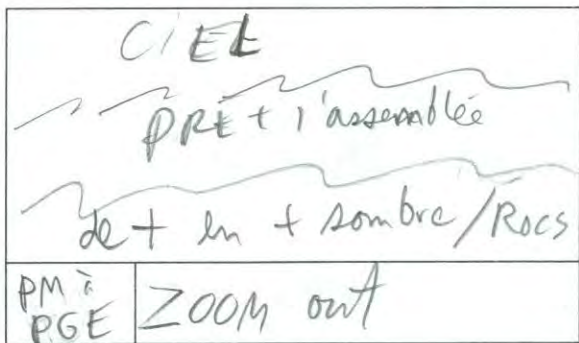
SCÈNE 3: Plan:



Scène : 3 Séquence : 3 Plan : 3



Scène : 3 Séquence : 3 Plan : 4



Scène : 4 Séquence : 1 Plan : 1



Présentation des membres de l'assemblée :

PM : Électre, Hector, Énée, César (groupe 1) Démocrite, Diogène, Anaxagore, Thalès (groupe 2) PRT : Héraclite, Orphée, Sénèque (groupe 3) Euclide, Ptolémée (groupe 4) GP : Hippocrate, Avicenne,

Éléments / Types de média : images fixes (photos) Arènes

AE : PRE + ajout images vidéos ?

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : montage synchrone : musique moyen-Âge,

POV Dante / vue de l'assemblée, mais du BORD opposé

Éléments / Types de média : images fixes + AE (pré)

Édition / Raccord : LENT fade OUT vers noir

Audio et synchronisation : Fade out + rallentando vers plus angoissant

Scène : 4 Séquence : 1 Plan : 1 **2^e CERCLE** SCÈNE 4 : musique chaotique / coupures, etc.

* Images tirées de tableaux de BOSCH et autres peintres luxueux.

Éléments / Types de média : images fixes + vidéo superposée SEXE - D. luxue

Édition / Raccord : écran divisé en deux / CROSS FADE

Audio et synchronisation : soudain : musique déconstruite
Cris jouissance

Scène : 4 Séquence : 1 Plan : 2



PM-PRÉ TRAV. Suit D/V.

Scène : 4 Séquence : 2 Plan : 1



GP PA Plans FIXES

Scène : 4 Séquence : 2 Plan : 2



PM TRAV vers 2^e cercle

D/V sur le chemin qui descend.

De + en + sombre

Éléments / Types de média : Décor AE + V/D.

Édition / Raccord : CROSS Fade

Audio et synchronisation : En se rapprochant : son de grognement

MINOS : Assis sur un ROC (sorte de trône)
A l'entrée du SECOND cercle

Éléments / Types de média : Dessin + Fond AE

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : Grognement / avertissement soudain + fort

DANTE / V entrant dans le cercle (2/PL)

1^{er} / PL : Minos

Éléments / Types de média : Minos (dessin ? à voir)
D/V + AE (diors)

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : Fade out grognement

Scène - 4 : 2^e cercle

ROCS



un homme qui flotte dans l'air
Trône de Minos
Chemin descendant



ROCS

Scène : 4 Séquence : 3 Plan : 1



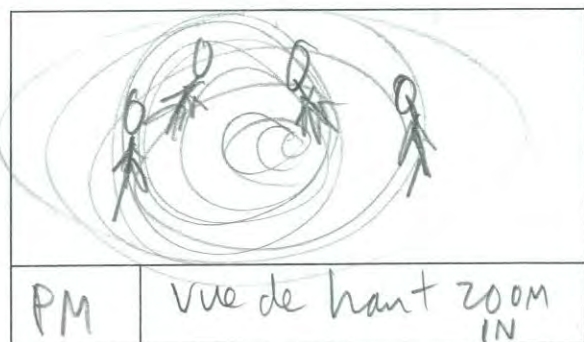
OVRAGAN et D/V en tout petit regardant
OVRagan dans le Sol

Éléments / Types de média : D/V , ouragan (AE) + montagnes, rocs

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

Scène : 4 Séquence : 3 Plan : 2



Flottant dans l'ouragan Sèranis, Cléopâtre, Héloïse,
Achille, Paris, Tristan, + Didon

Éléments / Types de média : photos (personnages) ouragan (AE)

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : pleurs des esprits

Scène : 4 Séquence : 3 Plan : 3



GP sur Face de Dante qui cri d'effroi.

Éléments / Types de média : Dante

Édition / Raccord : CUT UP

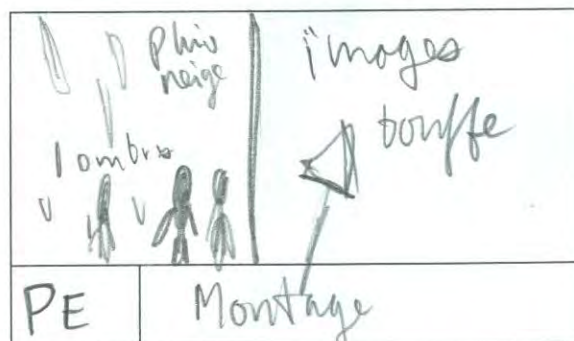
Audio et synchronisation : CRI de Dante

* SOMMET 3 *

Scène : 4 Séquence : 3 Plan : 4



Scène : 5 Séquence : 1 Plan : 1



Scène : 5 Séquence : 1 Plan : 2



DANTE s'effondre. Plusieurs plans enchainés rapidement.

Éléments / Types de média :

Édition / Raccord : cut up / Fade out NOIR

Audio et synchronisation :

SON : Fade out / feed back

SCÈNE 5 : rythmé / bond

3^e CERCLE

EAU NOIRE / GRÊLE GROSSIÈRE

Éléments / Types de média : Ombres : figurants Pluie/neige : AE
Montage : images bouffe / goinfres

Édition / Raccord : cut up / split screen

Audio et synchronisation : musique électro Absurde

Le CERBÈRE (fauve cruel/monstrueux, 3 gueules yeux rouges, barbe noire, ventre énorme, longs ongles)
2^e/PL : OMBRES

Éléments / Types de média : Cerbère (dessin animé 2d)
Pluie/grêle : AE

Édition / Raccord : cut up

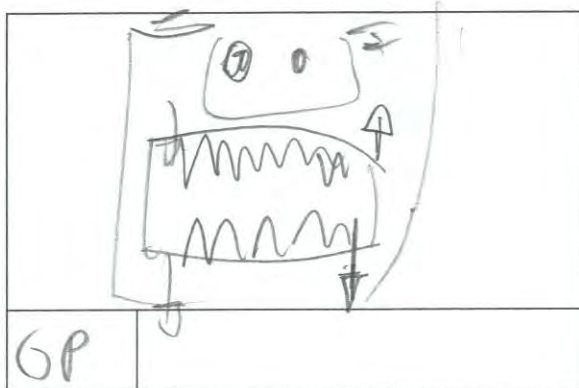
Audio et synchronisation :

aboiements du Cerbère

Siène 5 : 3^e CERCLE



Scène : 5 Séquence : 1 Plan : 3



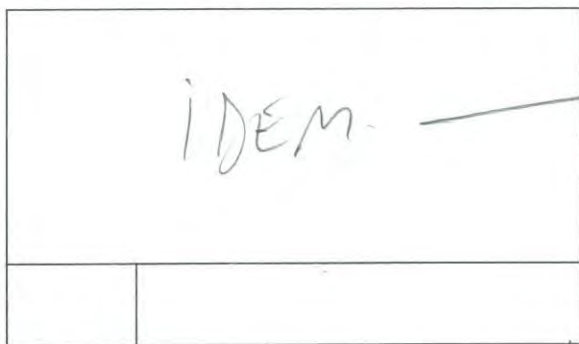
CERBÈRE montre ses crocs. Il ouvre la gueule

Éléments / Types de média : Dessin animation

Édition / Raccord : fade out

Audio et synchronisation :

Scène : 5 Séquence : 1 Plan : 4



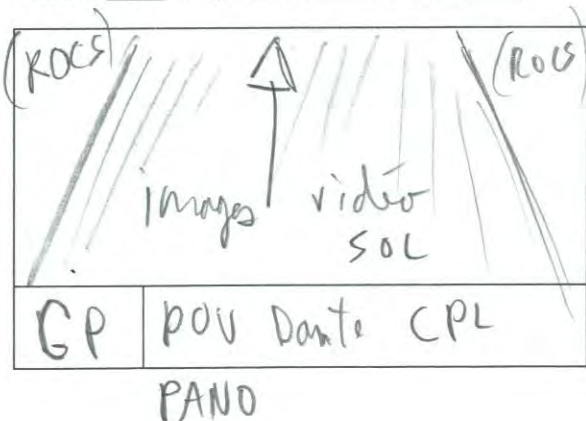
IDEM que plan 1 scène 5 seq. 1.

Éléments / Types de média :

Édition / Raccord : fade in / cross fade

Audio et synchronisation : idem 1

Scène : 6 Séquence : 1 Plan : 1



SCÈNE 6

4^e CERCLE

- Images vidéo du sol + PANO vers Pluton
- 2^e / PL : SOL (AE)

Éléments / Types de média :

Édition / Raccord : cross fade

Audio et synchronisation :

Scène : 6 Séquence : 1 Plan : 1.2



PG (suite) ZOOM PLUTON
PANO

Scène : 6 Séquence : 1 Plan : 2



PE POV PLUTON ZOOM vers
VIRGILE

Scène : 6 Séquence : 1 Plan : 3



TGP ZOOM Bouche VIRGILE
POV PLUTON

PLUTON, dieu des enfers leur barre la route.

2°/PL : Roc + vidéo / Sol

3°/PL : abîme du 4° cercle

Éléments / Types de média : Dessin (fixe) + vidéo (sol) + AE (ROCS +
3°/PL : décor

Édition / Raccord : cut up

Audio et synchronisation :

VIRGILE calme le monstre en abaissant lentement
les 2 bras

Éléments / Types de média : DANTE/VIRG. + décor AE

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : son étouffé, respiration forte (comme si on
était dans le + tête de PLUTON. Puis respiration
plus lente

VIRGILE parle pour apaiser le monstre
Il y a des éclats noirs → PLUTON cligne des yeux

Éléments / Types de média : Virgile (2d) + AE ou images fond
vidéo abstrait

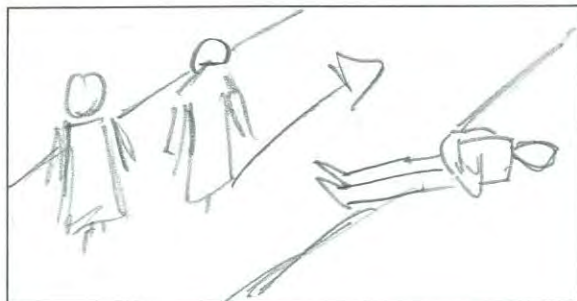
Édition / Raccord : Dernière clignotement vers Noir

Audio et synchronisation : murmures inaudibles + idem précédent.
Ralentissement

Scène 6 : 4^e cerde

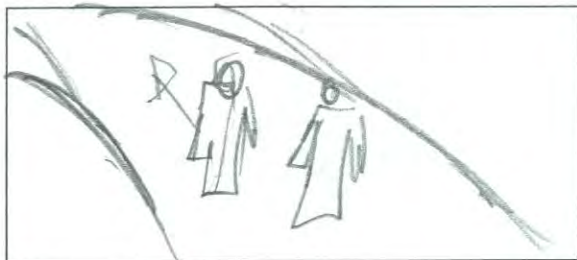


Scène : 6 Séquence : 1 Plan : 4



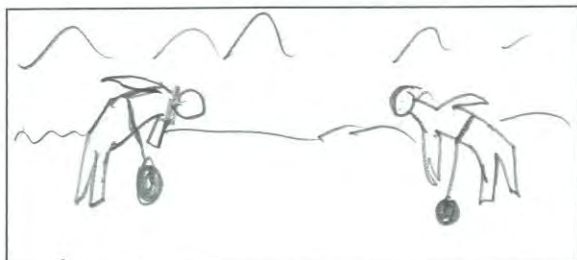
PG PE FIXE

Scène : 6 Séquence : 2 Plan : 1



PG Plan séquence

Scène : Séquence : Plan :



PRT PANO GD

PLUTON couché, D/V passant sur le chemin menant
Au 4^e cercle

Éléments / Types de média : D/V + Pluton (image fixe 2)
2^e/PL décor AE

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

D/V marchant vers le 4^e cercle. À la fin du
Plan, on entrevoit le CERCLE

Éléments / Types de média : D/V + AE (décor du 4^e cercle)

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

Les ÂMES dans le gouffre 4 : Ils ont un poids
au torse. PARES, châtiments, prières. [ET comment les uns
vers les autres en
+ FLASHS GP sur visages tournés ?? s'entrechoquant]

Éléments / Types de média : images fixes animées + Décor AE
→ figurants ?

Édition / Raccord : CUT UP / montage ?

Audio et synchronisation : grands hurlements

Scène : 6 Séquence : 2 Plan : 3



DANTE / VIRGILE s'éloignent.

2^e / PL : ÂMES avec POIDS

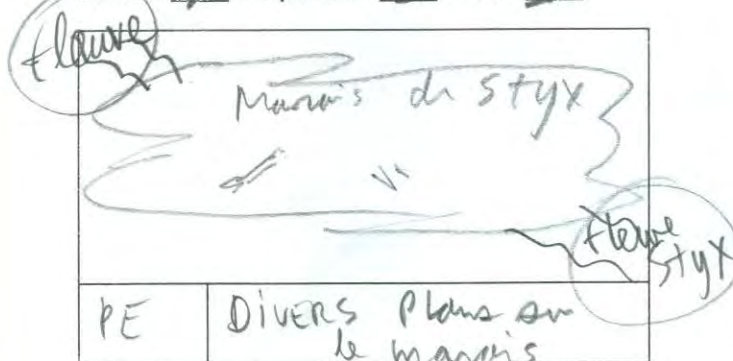
3^e / PL : fleuve du STYX

Éléments / Types de média : DÉCH AE + D/V + Âmes (images fixes)

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : sons mais forts hurlements

Scène : 7 Séquence : 1 Plan : 1



SCÈNE 7 5^e CERCLE

photos fixes /
amères ??

CRÉPEUX / PARESSEUX dans le Marais

Éléments / Types de média : fleuve Styx + Marais (AE) + corps nus et bouillonnements (bulles) à la surface du marais (effet AE?)

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : plaintes / soupins

Scène : 7 Séquence : 2 Plan : 1



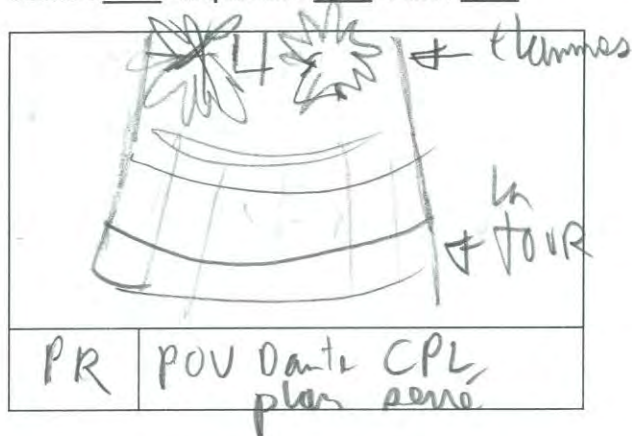
DANTE / VIRG. arrivent au pied d'une tour près du STYX qui s'élargit en LAC

Éléments / Types de média : TOUR + STYX + LAC

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

Scène : 7 Séquence : 2 Plan : 2



DANTE regarde vers le haut de la TOUR. 2 flammes rouges apparaissent.

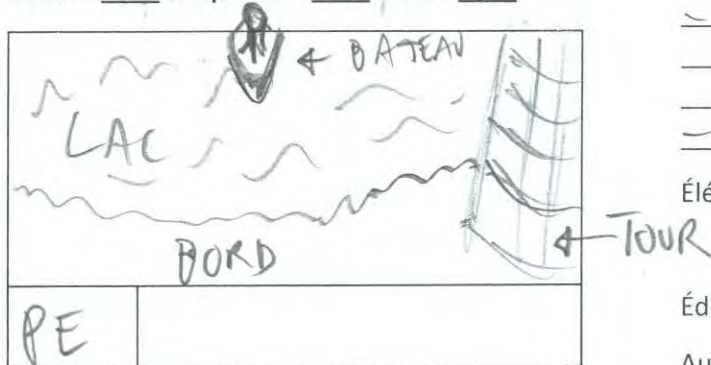
2^e / PL : styx s'élargit pour former un LAC

Éléments / Types de média : Tour (peinture Mancel) + flammes (AE) + lac (fixe Mancel?)

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

Scène : 7 Séquence : 2 Plan : 3



- ON voit arriver un bateau sur le lac se dirigeant vers DANTE / V.

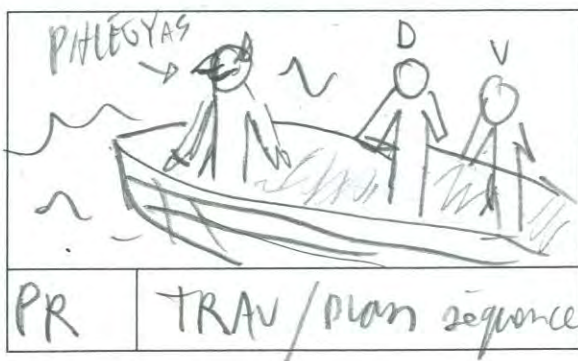
- BATEAU conduit par PHLÉGYAS (démon)

Éléments / Types de média : TOUR / LAC / BATEAU (AE) + Phlégyas (Animation)

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : bruits de vagues

Scène : 7 Séquence : 2 Plan : 4



Sur le Bateau : Dante / V + PHLÉGYAS

ON voit apparaître graduellement des Edifices Rouges à cause du PEU d'humidité (églises, mosquées, etc.)

Éléments / Types de média : BATEAU, V/D + PHLÉGYAS (animation) + EDIFICES (photos)

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : bruits de vagues

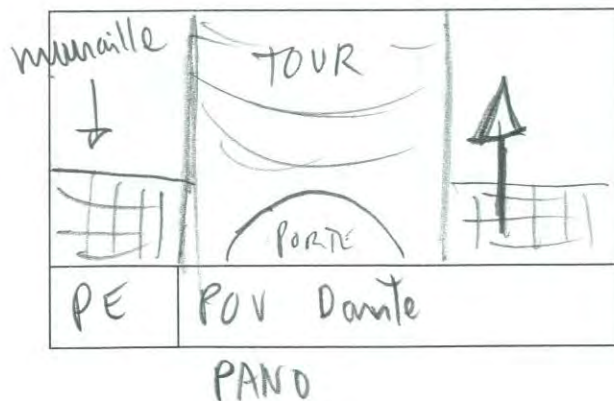
Scène : 7 Séquence : 3 Plan : 1



Scène : 7 Séquence : 3 Plan : 2



Scène : 7 Séquence : 3 Plan : 3



Apparition de la PORTE de DITE (cité de l'enfer)

⊗ Un immense escalier mène du bord du LAC à la PORTE.

Éléments / Types de média : Porte Dite (Mandel) + Edifices (photos)
+ LAC

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

DANTE et VIRGILE en bas de la PORTE (vue de Dos)
Des DÉMONS en gardent la PORTE.

Plan sur les DÉMONS (GP)

Éléments / Types de média : DÉMONS (anime/photos) PORTE (peinture)
+ Escalier (AE) fond

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : montée de tension

Regard vers le Sommet de la TOUR surplombant la
PORTE.

Éléments / Types de média : AE tour/porte : Mandel

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : crescendo /

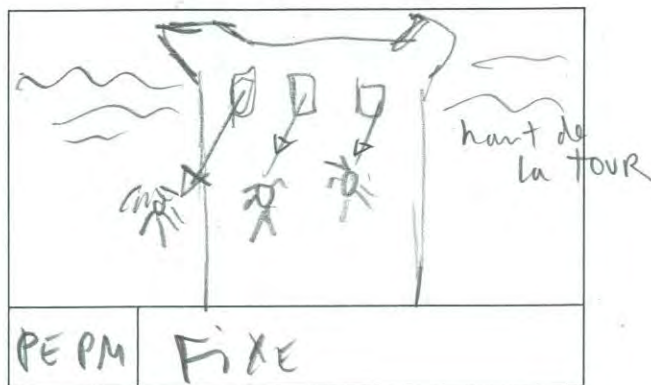
SCÈNE 7 : 5e cercle (suite)



SCÈNE 7 : 5^e CERCLE



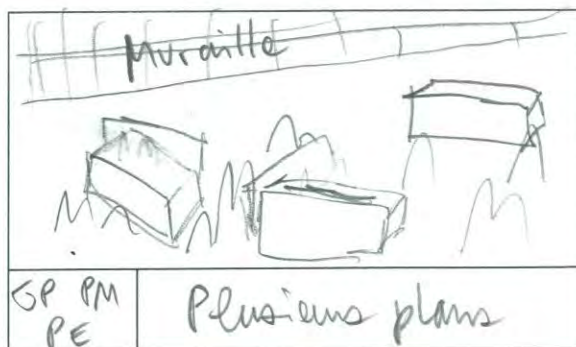
Scène : 7 Séquence : 3 Plan : 3.2



Scène : 7 Séquence : 3 Plan : 4



Scène : 8 Séquence : 1 Plan : 1



(violent) rapidement
3 GORGONES surgissent de 3 trous et
foncent vers la caméra. Sommet rougeoyant

2^e / PL : Brume / ciel rouge

Éléments / Types de média : Haut de la tour (marcel)
+ AE (2^e / PL) + GORGONES (animation)

Édition / Raccord : CUT UP + FLASHS

Audio et synchronisation : cris de GORGONES qui s'approchent
puis HURLLEMENTS

Surgissement d'une LUMIÈRE blanche

Éléments / Types de média : AE + idem plan précédent

⊗ SOMMET 4 ⊗

Édition / Raccord : FADE IN Blanc

Audio et synchronisation : Son aigu / cill émet

SCÈNE 8 : 1^{er} CERCLE

On voit des corps dans les tombeaux
- TOMBEAUX brûlants aux couvercles OUVERTS / FEU entre
les tombeaux 2^e / PL : Muraille de la CITE

Éléments / Types de média : tombeaux (photos / dessin) FEU (AE)
CORPS : photo (2^d) muraille (peinture / dessin)

Édition / Raccord : CUT UPS

Audio et synchronisation :

Scène : 8 Séquence : 1 Plan : 2



V suivi par D. passent par un sentier secret
entre les murs et le tombeau

Éléments / Types de média : muraille (dessin/peinture)
D/V, tombeau + FEU (AE)

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

Scène : 8 Séquence : 2 Plan : 1



Le sentier mène sur le Bord d'une haute FALAISE
Grands rocs formés en cercle encerclant une vallée

2^e PL : vallée ON suit D/V vers la falaise.

Éléments / Types de média : muraille, Roc (falaise/bord) +
vallée (2^e PL) (dessins) + D/V

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

Scène : 8 Séquence : 2 Plan : 2



PANTE se penche et regarde en bas de la falaise
ON voit la VALLEE

2^e PL : Rocs / Falaise 3^e PL : vallée + Fond (Rocs)

Éléments / Types de média : Décor + DANTE

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

SCÈNE 8 : 6^e CERCLE



Scène : 8 Séquence : 2 Plan : 2.2



FUMÉES fétides montant vers DANTE.

Il se couvre le NEZ à cause de la puanteur

Éléments / Types de média : idem plan préc. + fumée (AE)

Édition / Raccord : —

Audio et synchronisation : "PSHH..."

Scène : 8 Séquence : 2 Plan : 3



Éléments / Types de média : idem AE + Dante amorce
+ FUMÉE (AE)

Édition / Raccord : CUT UP + PLASHS de ce qui va se passer dans le 7^e CERCLE

Audio et synchronisation :

Les 3 GIRONS vus de LOIN (Du haut de la falaise)

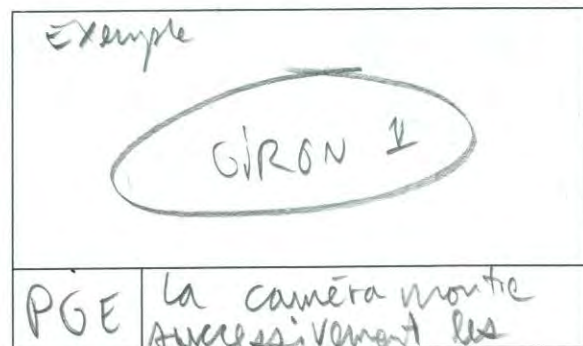
Éléments / Types de média :

Édition / Raccord : CUT UPS

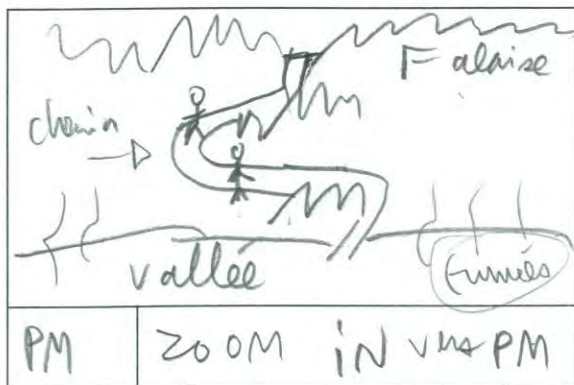
Audio et synchronisation :

épaule DANTE

Scène : ____ Séquence : ____ Plan : ____



Scène : 8 Séquence : 3 Plan : 1



Scène : 8 Séquence : 3 Plan : 2



Scène : 8 Séquence : 3 Plan : 3



DANTE/V. descendent le ROCHE abrupt menant
à la VALLEE

Éléments / Types de média : Dériv AE + D/V

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : bruits, fumées

LE MINOTAURE, en bas d'un éboulement

Éléments / Types de média : MINOTAURE (animation 2d) + FUMÉES

Édition / Raccord : plusieurs plans

Audio et synchronisation : bruits, tambeau

VIRGILE monte les bras,

(peut-être prendre la même idée que SCÈNE 6, Aég. 1,
PLAN 2)

- LE MINOTAURE disparaît (littéralement !!!)

Éléments / Types de média : D/V + minotaure + Dériv AE + FUMÉES

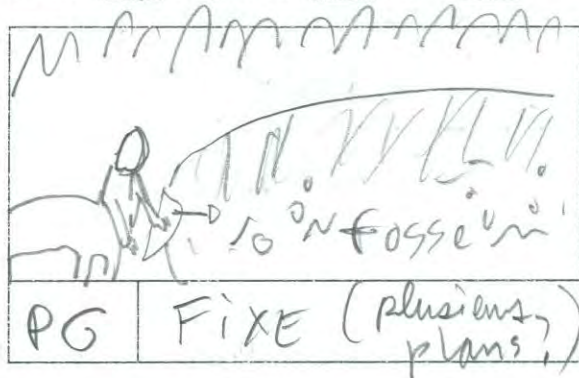
Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : grognement de disparition Minotaure.

Scène : 9 Séquence : 1 Plan : 1



Scène : 9 Séquence : 1 Plan : 2



Scène : 9 Séquence : 1 Plan : 3



SCÈNE 9 : 1^{er} GIRON 7^e CERCLE

ILS débouchent sur une ample fosse

Éléments / Types de média : CENTAURES (animation 2d/photoplup?)
Fosse + plaine + 3^e/PL : Rocs

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

ILS s'approchent de la fosse, LES CENTAURES
TIRENT des flèches dans le GIRON (rempli
de SANG bouillant)

Éléments / Types de média : TROU bouillant (bulles AE?)
FUMÉE + centaurs animation

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

D/U et un centaure (NESSOS) longent le
BORD du 1^{er} GIRON

2^e/PL : Fosse +

Éléments / Types de média : D/U + Nessos
2^e PL / Fosse + bouillonnements +

Édition / Raccord :

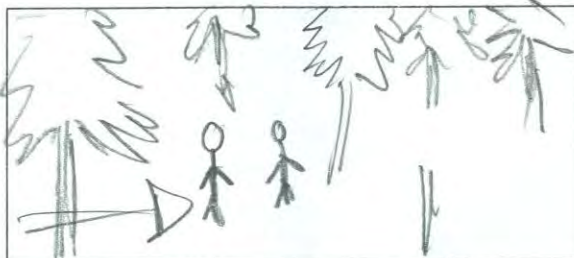
Audio et synchronisation : Hauts cris crescendo

Scène : 9 Séquence : 1 Plan : 4



PE GP plusieurs plans fixes
Montage

Scène : 9 Séquence : 2 Plan : 1



PE TRAV

Scène : 9 Séquence : 2 Plan : 1,1



PE TRAV (suite)

GENS qui portent jusqu'à la gorge des
flots bouillants
(entre autres : Alexandre le Grand, Demy l'ancien, etc.)

Éléments / Types de média : photos animées + décor / bulles + fumée

Édition / Raccord : série de CUT UP rapides / SOMMET 5 AE

Audio et synchronisation :

FORÊT sans sensation : ARBRES décharrés / sombre
Rameaux tordus / épines
2e GIRON

Éléments / Types de média : arbres (photoshop / dessins)

Édition / Raccord : ÉCRAN NOIR puis FADE IN

Audio et synchronisation : Silence puis bruit forêt

LA caméra se fixe sur les NIDS de HARPIES
ON voit les HARPIES dedans.

Éléments / Types de média : HARPIES : Photoshop / dessin / peinture
et Arbres

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : cris de harpies.

Scène : 9 Séquence : 2 Plan : 2



DANTE s'approche d'un arbre.

En surimpression : âme capturée dans l'arbre

Éléments / Types de média : Arbre (dessin) + âme capturée (image fixe)

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : murmures des arbres..

Scène : 9 Séquence : 2 Plan : 3



SANG NOIR coule du tronc

+ FLASHS + G.P. de la Fore du supplicio

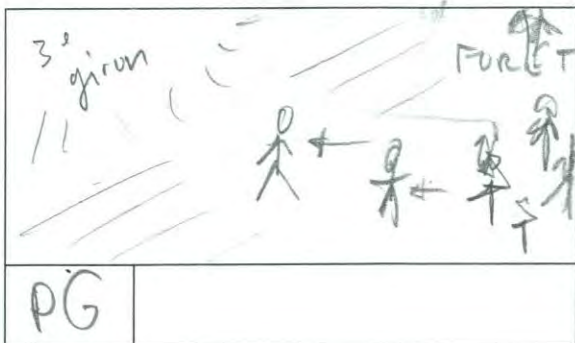
Éléments / Types de média : SANG (AE ?) + Tronc dessin

Édition / Raccord :

Audio et synchronisation : Cri ^{humain} soudain

* SOMMET 6 *

Scène : 9 Séquence : 3 Plan : 1



3° GIRON PAYSAGE : on voit des GENS

Etant à terre sur le dos, d'autres pekotomies, d'autres marchant continuellement

PAYSAGE aride sans plante, pluie de flammes

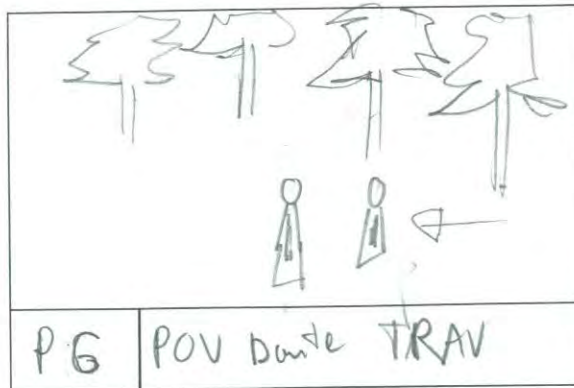
Éléments / Types de média : GENS: figurants.

D/V (+ FORET ?) PAYSAGE aride (dessin/peinture) AE

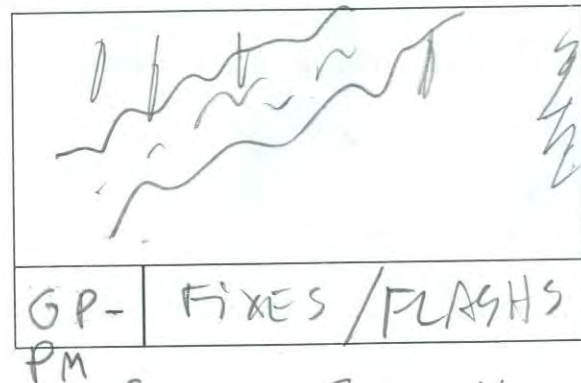
Édition / Raccord : cut up

Audio et synchronisation : son vent/sable

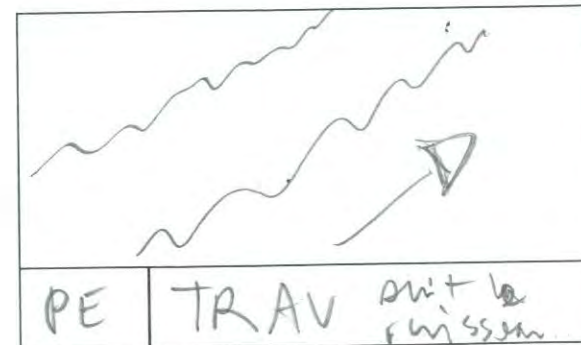
Scène : 9 Séquence : 3 Plan : 2



Scène : 9 Séquence : 3 Plan : 3



Scène : 9 Séquence : 3 Plan : 4



D/V retournant vers la lisière de la FORÊT

Éléments / Types de média : vue de côté V/D + FORÊT (AE)

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

RUISSEAU apparaît devant eux VAPEURS et PLUIE de FEU

+ FLASHS : visage d'un vieillard + symboles du temps / animation? mémoire

Éléments / Types de média : Ruisseau (vidéo) pluie de feu (AE) (dessin) + FUMÉE (vapeur) AE + images vieillard (photo) (photo) animation

Édition / Raccord : CUT UP / MONTAGE expérimental

Audio et synchronisation : Son synchro images flashs

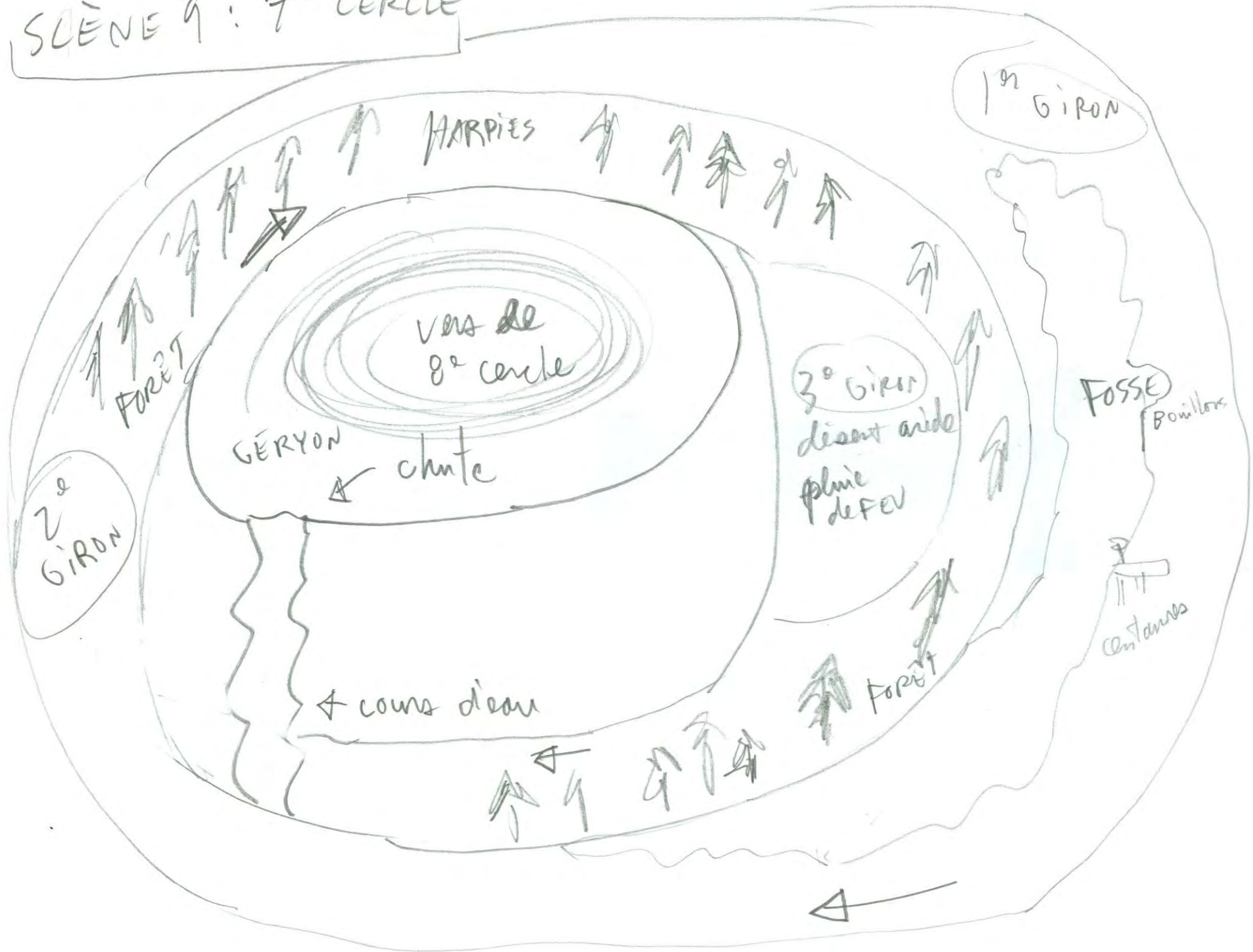
GRADUELLEMENT la pluie de FEU et VAPEURS s'amoindissent

Éléments / Types de média : FEU + PLUIE (AE)

Édition / Raccord : FADE out MONTAGE / cut up

Audio et synchronisation : bruit de Dante qui s'approche

SCÈNE 9 : 7^e CERCLE



Scène : 9 Séquence : 3 Plan : 5



Éléments / Types de média : CHUTE (vidéo/animation) D/V

2°/PL : 3° giron

Édition / Raccord : FADE out → Noir

Audio et synchronisation : Sonde la chute assourdissant

Scène : 10 Séquence : 1 Plan : 1



SCÈNE 10

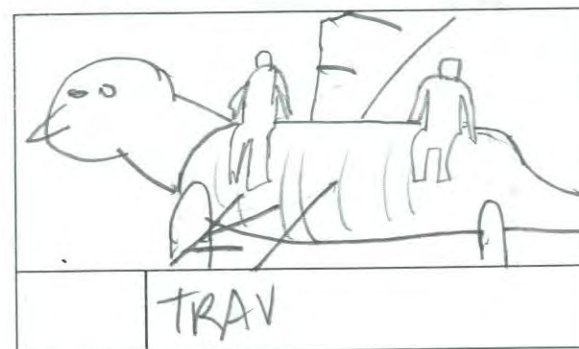
GÉRYON angit (voir description)

Éléments / Types de média : GÉRYON (dessin + animation 2d)

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

Scène : 16 Séquence : 1 Plan : 2



Sur le dos de GÉRYON, D/V volant
vers le fond du 3° cercle
RAPIDE

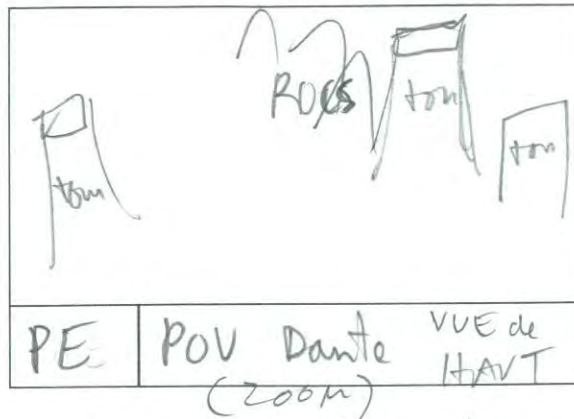
Éléments / Types de média :

* SUMMET 7 *

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : Bruit explosion à Droite
Bruit vent rapide

Scène : 10 Séquence : 1 Plan : 3



Scène : 10 Séquence : 1 Plan : 4



Scène : 11 Séquence : 1 Plan : 1



En vol : Dante voit les TOURS du 8^e cercle de différents CÔTÉS.

CAMERA Bouge

Éléments / Types de média : Dëcor AE

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : BRUIT VENT

D/v, vue de dos, regardant le 8^e CERCLE et ces 10 bolges.

Éléments / Types de média : D/v. Vue du 8^e cercle (AE)

Édition / Raccord : CROSS FADE

Audio et synchronisation : Silence long

8^e CERCLE | SCÈNE 11

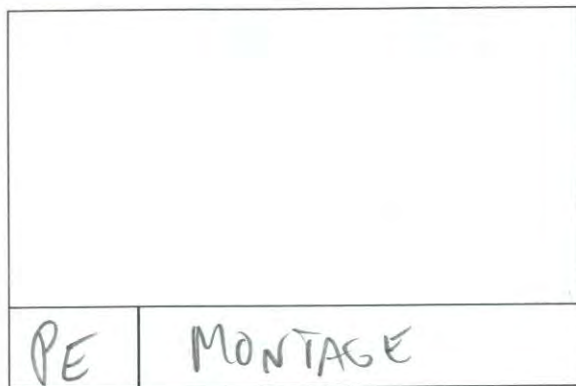
VUES du 8^e cercle

Éléments / Types de média : Dëcor (AE)

Édition / Raccord : CUT UPS

Audio et synchronisation :

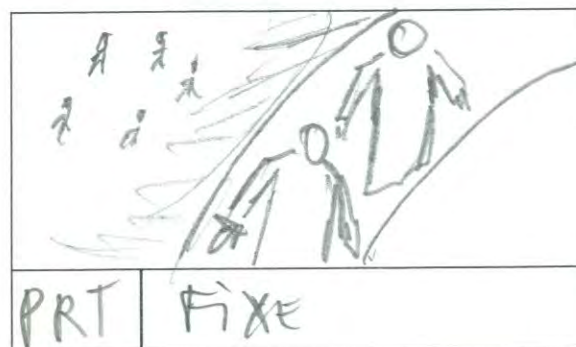
Scène : 11 Séquence : 1 Plan : 1.2



Scène : 11 Séquence : 1 Plan : 2



Scène : 11 Séquence : 1 Plan : 3



Différents vues sur le 8^e cercle

Éléments / Types de média :

FADE OUT / NOIR

Édition / Raccord : FLASHS de ce qui va se passer dans les bolges

Audio et synchronisation : sons synchro

TRAV (1^{er} Bolge) vont au ter / couleur de FER.
PÊCHEURS nus et DÉMONS de tonnetant
corus

Éléments / Types de média : Bolge (Marcel + AE)
PÊCHEURS nus (photos) + DÉMONS (Anim.)

Édition / Raccord : FADE IN

Audio et synchronisation :

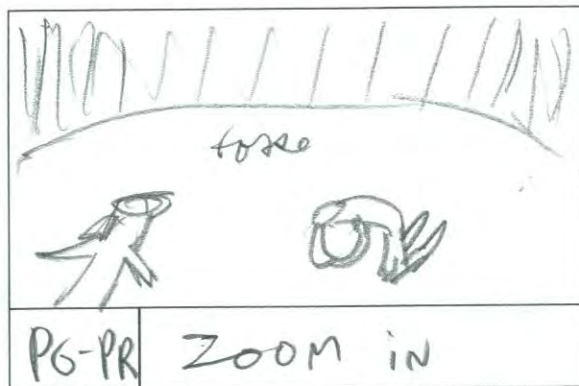
D/V passent sur un étroit sentier.
2^e PL / Bolge (voir plan précédent)

Éléments / Types de média : D/V + (sentier + Bolge = Marcel AE)
CUT UP pêcheurs etc.

Édition / Raccord : NOTE : Dans le 8^e cercle, lorsqu'on voit

Audio et synchronisation : D/V, l'image est de + en plus
Plane : superposition vidéo

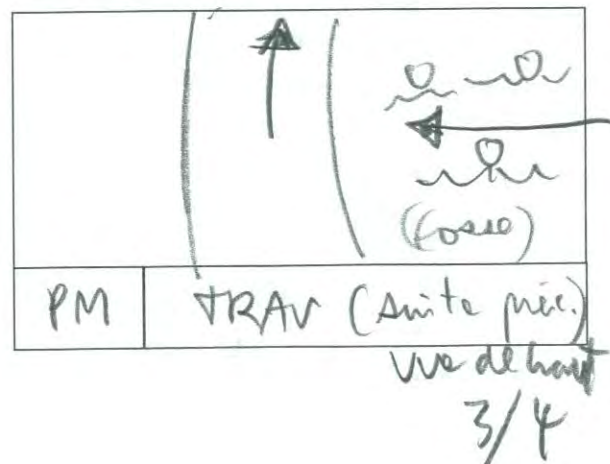
Scène : 11 Séquence : 2 Plan : 1



Scène : 11 Séquence : 2 Plan : 2



Scène : 11 Séquence : 2 Plan : 2, 2



GENS qui geignent dans la fosse incrusté de
moisi, au fond obscur.

Éléments / Types de média : 2^e Bolge (Manel AE) + GENS (photos)
ou figurants

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

GENS plongés dans la merde, juste leur
tête dépasse

Éléments / Types de média : GENS (photos) + 2^e Bolge
MERDE (photo)

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

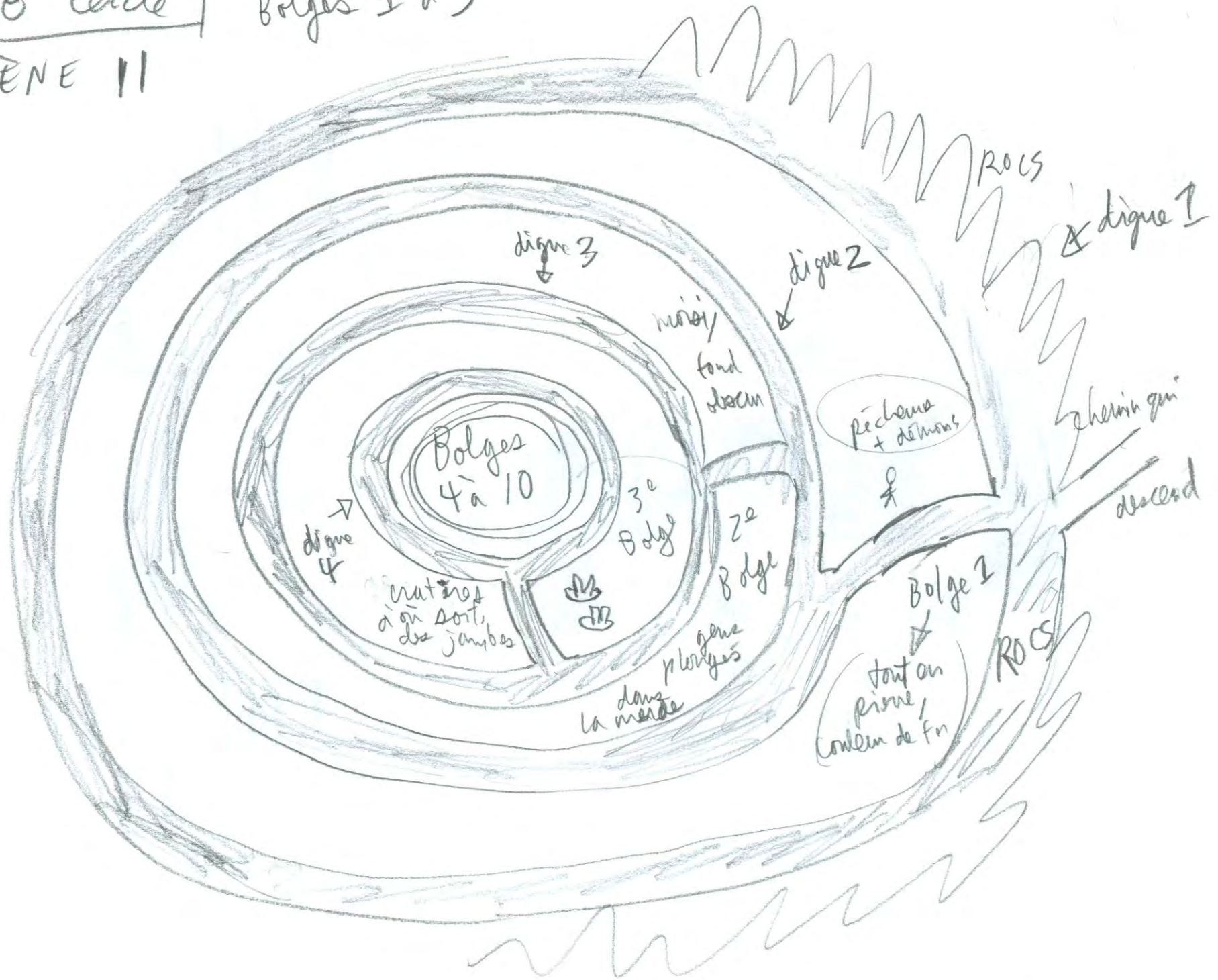
La caméra se dirige vers le sentier puis
avance

Éléments / Types de média :

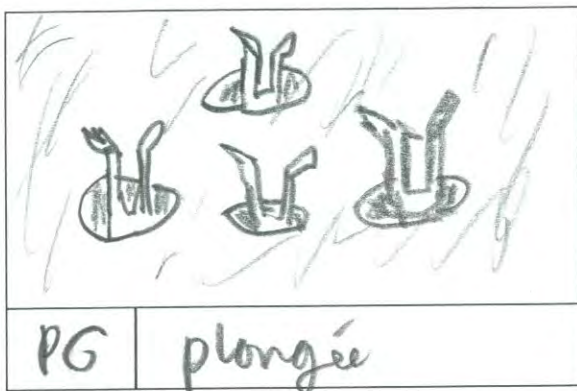
Édition / Raccord : CONT.

Audio et synchronisation :

18^e cercle | Bolges 1 à 3
SCÈNE II



Scène : 1 Séquence : 3 Plan : 1



3^e Bolge, pierre terne criblée de carités, toutes de m^e diamètre et toutes rondes d'où sortent les pieds et jambes d'un pêcheur.

Éléments / Types de média : photoshop / animation de photos / dessins

Édition / Raccord : cut UP

Audio et synchronisation :

Scène : 11 Séquence : 3 Plan : 2



D/V marchant sur l'arche qui mène de la digue 4 à la digue 5

Éléments / Types de média : Décor (Manuel + AE) + Eau boueuse D/V + Vidéo surimposée (BRUME AE?)

Édition / Raccord : CUT → D/V de + en + flous

Audio et synchronisation :

SCÈNE 12 : 4^e Bolge

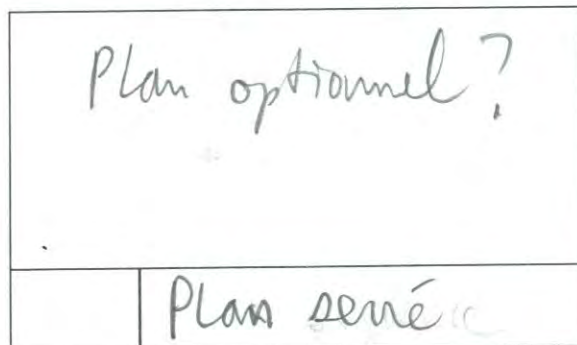
SOLEIL environ 7 (heures du matin)

Éléments / Types de média :

Édition / Raccord :

Audio et synchronisation :

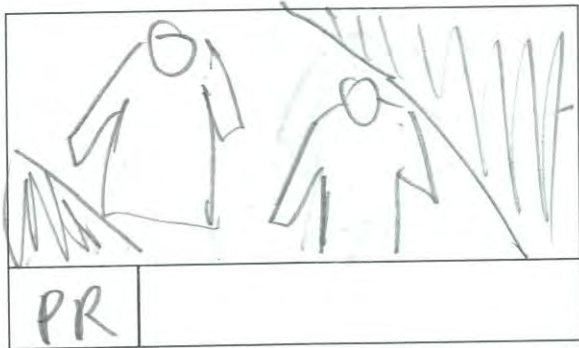
Scène : 12 Séquence : 4 Plan : 1



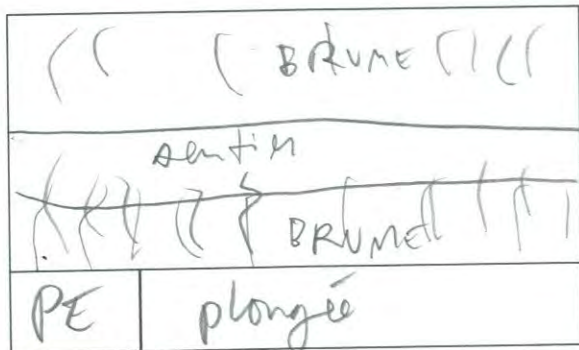
Scène : 12 Séquence : 1 Plan : 2



Scène : 12 Séquence : 1 Plan : 3



Scène : 13 Séquence : 1 Plan : 1



Sautin entre deux montagnes

2/PL : VALON combe GENS qui marchent en procession en larme et en silence, Marche funèbre

4^e Bolge

Éléments / Types de média : Figurants + Décor (AE)

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

D/V : marchent de la 4^e à la 5^e bolge

Éléments / Types de média : D/V + Décor (AE) + (Brume?, AE)

Édition / Raccord : Video surimposée + en + fon

Audio et synchronisation :

SCÈNE 13 5^e BOLGE

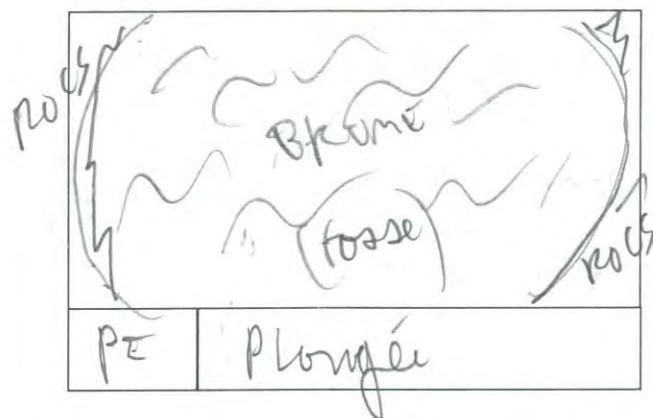
BRUME englué sous les côtes de la rive

Éléments / Types de média : BRUME (AE) + Décor

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

Scène : 13 Séquence : 1 Plan : 2



Scène : 13 Séquence : 1 Plan : 3 à 5



Scène : 13 Séquence : 1 Plan : 6



FOND du 5^e BOLGE / vu du sentin

Éléments / Types de média : Décor (AE) + Brume AE
Rochs + fosse (5^e Bolge)

Édition / Raccord : CUT VP

Audio et synchronisation : Bruits de pas et respiration approchant

Plusieurs plans de vue sur les 11 diables
Images fixes + vidéo

Éléments / Types de média : Dessins + vidéo (abstrait)

Édition / Raccord : CUT UPS

Audio et synchronisation : Synchro tempo / click

On voit passer V/D et les 11 diables de côté.

Éléments / Types de média : D/V + vidéo

Édition / Raccord : De + en + flou jusqu'à disparaître

Audio et synchronisation :

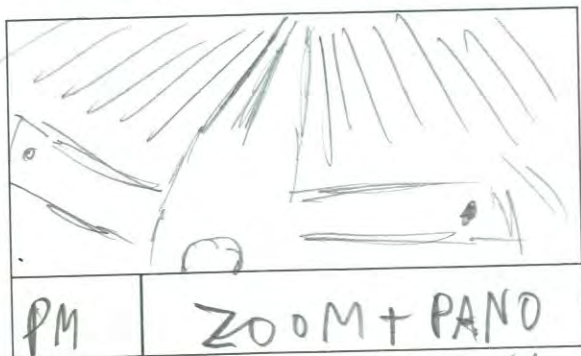
Scène : 13 Séquence : 2 Plan : 1



Scène : 14 Séquence : 1 Plan : 1



Scène : 14 Séquence : 1 Plan : 2



HAUT/BAS

On voit la 5e Bolge. Des gens y calcinent
dans une espèce d'ÉTANG brillant.
(LAVE)

— comme un volcan —

Éléments / Types de média : photoshop + (flamme et bouillons AE)

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : cris et bruits de cuisson / friture

SCÈNE 14 6e BOLGE

Les hypocrites portent d'amples manteaux
faits de plomb dont le poids les écrase.
Circulent en file à pas très lents

Éléments / Types de média : Figurants + fond abstrait / rapide

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : accélération du rythme et du montage
+ pleurs

PAR TERRE : ESPRIT emporté par 3 pieux.

Il s'approche de la caméra

Éléments / Types de média : CRUCIFIÉ (image fixe) + fond
abstrait (vidéo + AE?)

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

8^e cerle (suite), SCÈNE 12 à 14

Bolges 4 à 6

6^e Bolge

digne 7

gens
montent
fruits de plomb

+ le crucifix



digne 6

5^e Bolge

Brume
des 2
côtés

étang
bouillant
lave
gens
collines

11 diables

étang
froide

digne 5

vallon
4^e Bolge



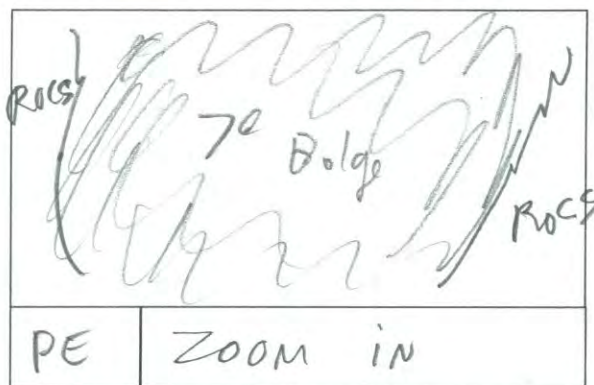
digne 4

3^e bolge

procession
marche
funèbre



Scène : 15 Séquence : 4 Plan : 1



Scène : 15 Séquence : 2 Plan : 1



Scène : 15 Séquence : 3 Plan : 1



SCÈNE 15 : 7^e Bolge

7^e BOLGE : vue du fond très sombre

Éléments / Types de média : Décor AE Marcel

Édition / Raccord : FADE in

Audio et synchronisation :

Dans le fond du 7^e Bolge : OMBRES + SERPENTS
+ SERPENT à six pieds

Éléments / Types de média : images superposées / chaotiques
Ombres (figurants) serpents (photos anim.) + serpent Griels (anim.)

Édition / Raccord : montage rapide

Audio et synchronisation : expérimental
+ FOND décor (AE) [SON SYNCHRO] Il n'y a plus de sol, plus de gravité

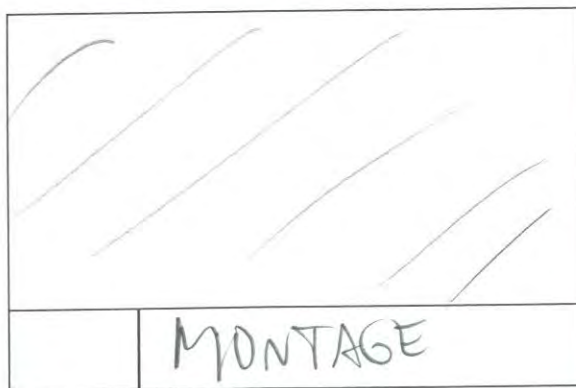
Le Centaure CACUS

Éléments / Types de média : idem précédent sauf CACUS (image fixe, dessin)

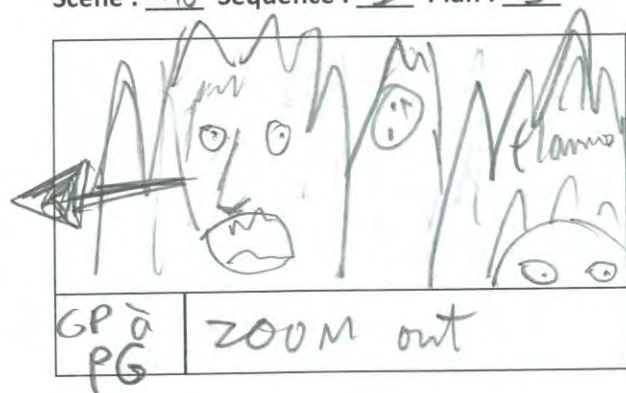
Édition / Raccord : CROSS FADE

Audio et synchronisation : montée rythmique

Scène : 15 Séquence : 3 Plan : 2



Scène : 16 Séquence : 1 Plan : 1



Scène : 16 Séquence : 1 Plan : 2



VARIATIONS sur la métamorphose.

Personnages se déformant / Les images se déforment de + en + vite

Éléments / Types de média : Expérimental déformation AE

Monstres

Édition / Raccord : CUT UPS / MONTAGE

* SOMMET 8 *

Audio et synchronisation : Frénésie chaotique / cris, pleurs, etc.

SCÈNE 16 : 8^e BOLGE

OP sur les visages du 8^e Bolge qui brûlent chacun dans une flamme (ou FEU)

Éléments / Types de média : Visages (photos) + flammes (AE) + Décor 8^e Bolge (manuel photoshop / peinture)

Édition / Raccord : NOIR / FADE IN

Audio et synchronisation : Seul le bruit du FEU.

La caméra se fixe sur une grosse flamme : ULYSSE et DIOSÈNE sont dedans.

On voit juste leurs têtes.

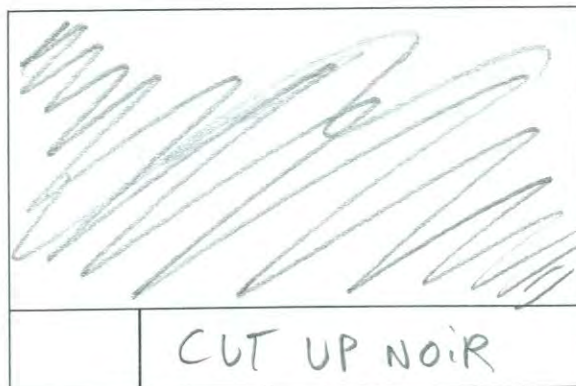
Éléments / Types de média : Ulysse / Diogène (photos têtes) + flamme + Décor (AE)

Édition / Raccord : CONTINUE du plan préc.

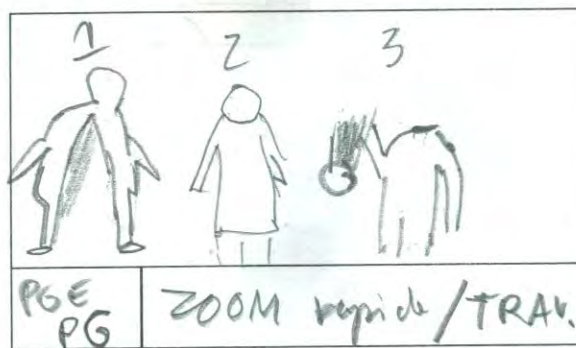
Audio et synchronisation :

SON : FADE in : murmures qui ressemblent à du vent de + en + fort à mesure qu'on s'approche de leurs faces

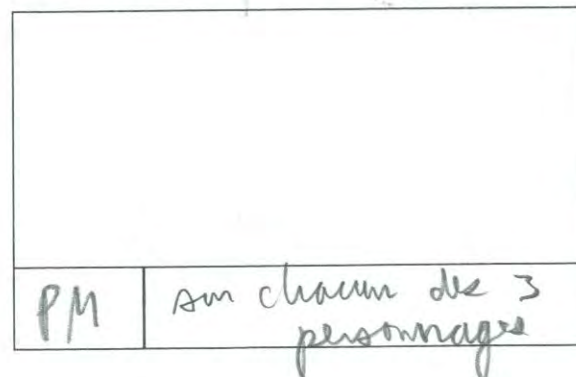
Scène : 16 Séquence : 1 Plan : 3



Scène : 17 Séquence : 1 Plan : 1



Scène : 17 Séquence : 1 Plan : 2



PEUT-ÊTRE effet de caméra qui bouge ou écran qui s'éteint.

Éléments / Types de média : vidéo

cont. Édition / Raccord : coupure abrupte / NOIR

Audio et synchronisation : Glitch puis silence

SCÈNE 17 + 9e Bolge
3 personnages (voir descr.)

Éléments / Types de média : Dessin / photoshop + vidéo superposée ou décor AE

cut UP Édition / Raccord : Plan d'ensemble montrant les 3 personnages

Audio et synchronisation :

IDEM plan précédent.

Éléments / Types de média :

Édition / Raccord : cut UP

Audio et synchronisation : synchro son / images

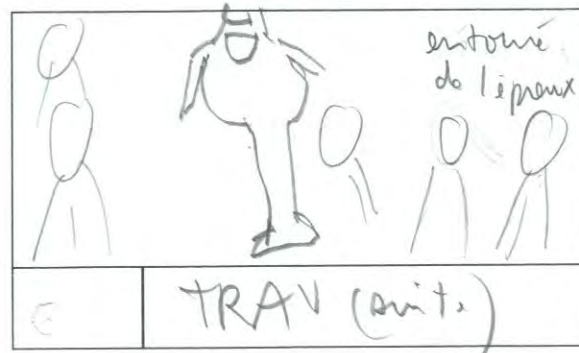
Scène : 18 Séquence : 1 Plan : 1



Scène : 18 Séquence : 2 Plan : 1



Scène : Séquence : Plan :



SCÈNE 18 10^e Bodge

D/V marchant jusqu'au sommet de la TRAVERSE
La traverse est comme suspendue dans le vide

Éléments / Types de média : D/V + Décor AE (manu)

Édition / Raccord : Flashs entrecoupés d'effets vidéo abstraits

Audio et synchronisation :

MALADES convertis de la Vite aux pieds d'ulcères
(boulons)
Dévorés par la lèpre

Éléments / Types de média : Photoshop + Décor AE

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

L'HOMME - LUTIN : 1 seule jambe, voir descrip.

Éléments / Types de média : Animation 2d (Homme-lutin)

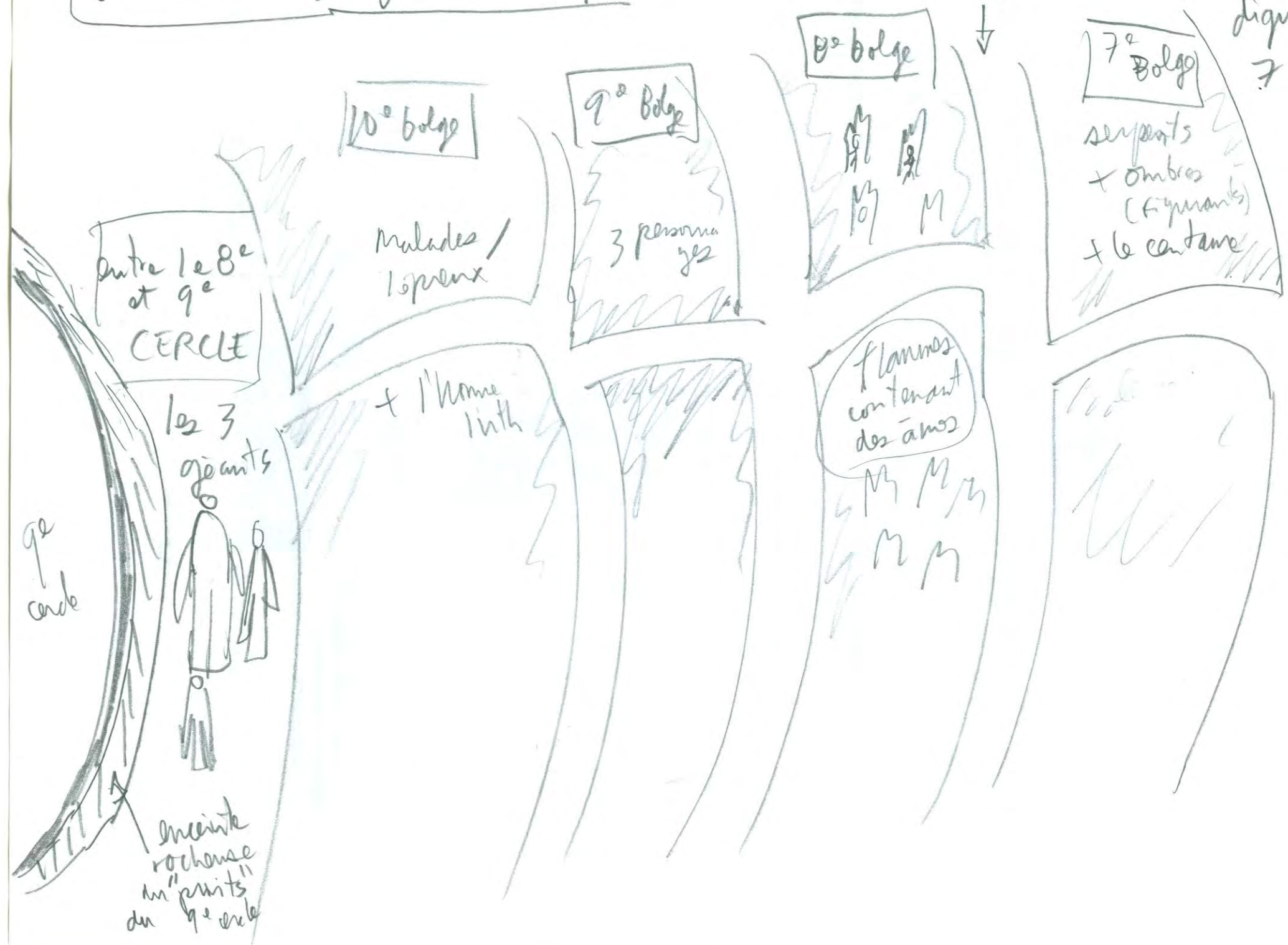
Édition / Raccord : cont.

Audio et synchronisation :

8^e cercle Bolges 7 à 10 / SCÈNES 15 à 19

dignes
↓

digne
7



Scène : 19 Séquence : 1 Plan : 1



Scène : 19 Séquence : 2 Plan : 1



Scène : 19 Séquence : 2 Plan : 2



La présentation des 3 géants : montage?

SCÈNE 19 - entre cercle 8 et 9

DANTE se bouche les oreilles et se tort par terre. Une brume se forme autour de lui

Éléments / Types de média : Dante + Brume (AE)

Édition / Raccord : BLANC puis FADE IN

Audio et synchronisation : Son puissant d'un cor * SOMMET 9*

La Brume se dissipe, laissant apparaître les pieds d'un géant.
Camera CPL vers le visage du géant NEMROD

Éléments / Types de média : NEMROD (dessin/photoshop) + Décor (AE) + BRUME (AE) (fpuits, Marcel 9 cercle 2 / pl)

Édition / Raccord : CUT WP

Audio et synchronisation :

NEMROD / ÉPIPHIALTE / ANTEE (voir descriptions)

Il se secoue : la caméra tremble

Éléments / Types de média : Géants (dessin/animateur 2d) + puits dessin (AE) Marcel

Édition / Raccord : Cont.

Audio et synchronisation : tremblement de terre

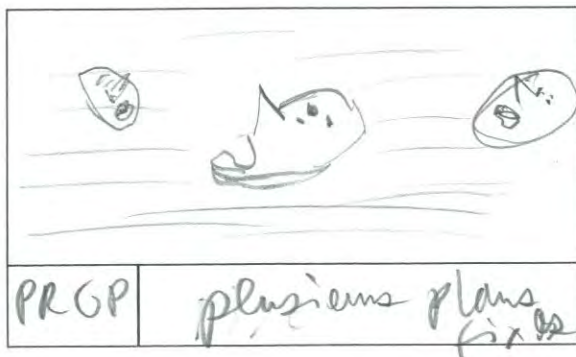
Scène : 19 Séquence : 3 Plan : 1



Scène : 20 Séquence : 1 Plan : 1



Scène : 20 Séquence : 1 Plan : 2



D/V sont portés dans les bras d'Anteo,
le + gros des géants
Vers le 9^e CERCLE

Éléments / Types de média :

Édition / Raccord : CUT UP / FADE OUT
Bruits de pas très lourds

Audio et synchronisation :

SCÈNE 20 - 9^e Cercle
Devant lui, un LAC GELÉ à l'aspect de verre
(vue d'assez loin du lac)
IL y a des ombres dans la glace, le visage
face au ciel

Éléments / Types de média : visages dans la glace : photo shop
+ Décor Marvel (AE)

Édition / Raccord : FADE IN / plusieurs plans du lac

Audio et synchronisation :

visages violets par la froidure

Éléments / Types de média : idem (AE + visages)

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

Scène : 20 Séquence : 2 Plan : 1



Scène : 21 Séquence : 1 Plan : 1.1



Scène : 21 Séquence : 1 Plan : 1.2



D/V marchant vers le LAC GELÉ
Puis sur le LAC GELÉ

Éléments / Types de média : D/V + Dériv AE

Édition / Raccord : CUT UP / MONTAGE différents plans du LAC

Audio et synchronisation :

SCÈNE 21 -

Ils s'avancent vers le centre du lac où se trouve une zone avec de + en + de brouillard

Éléments / Types de média : Dériv (Lac Marel) + Brouille AE

Édition / Raccord : CUTUP - ZOOM IN vers le Brouillard

Audio et synchronisation : Montée → accord tenu

ON voit les six ailes de Luci Fer à travers le Brouillard

Éléments / Types de média : ailes (Marel) + Dériv (Brouillard AE)

Édition / Raccord : CONT. / cross fade

Audio et synchronisation :

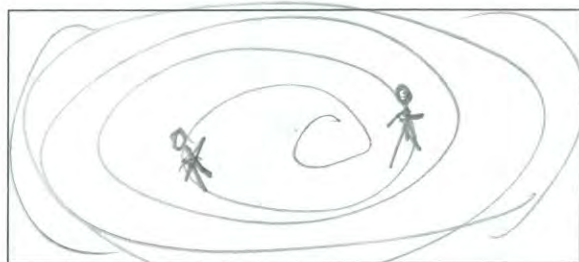
oise.

Scène : 21 Séquence : 2 Plan : 1



PM
GP Montage de plans

Scène : 21 Séquence : 3 Plan : 1



PE
FIXE

Scène : 21 Séquence : 4 Plan : 1



GP
FIXE

Dans le brouillard, sort à mi-poitrine Lucifer
du lac gelé.

Puis GP/zoom sur visage Lucifer

Éléments / Types de média : Lucifer (dessin Manel + Animation 2d)
+ Brouillard

Édition / Raccord : cross fade / cross fade

Audio et synchronisation : synchro plans / son ~~(*)~~ Sommet 10 ~~(*)~~

D/V qui s'enfoncent en tournant dans
un VORTEX de plus en plus
rapidement

Éléments / Types de média : Vortex AE + D/V

Édition / Raccord : cross fade avec visage Lucifer / FADE out /
Noir

Audio et synchronisation : chaos puis silence

Dante lève la tête lentement

Éléments / Types de média : Dante + video abstrait (fade in)

Édition / Raccord : FADE IN

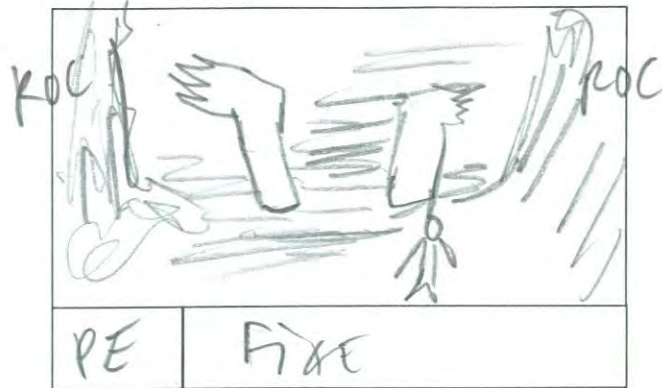
Audio et synchronisation :

9^a Cerde, Siens 20-21

le puits
enceinte



Scène : 21 Séquence : 4 Plan : 2.1



On voit Dante qui regarde les jambes de
 (opacité inversée) 2^{de} Dans un cachot
 naturel sombre

Éléments / Types de média : pieds unifiés (dessin) +
 décor cachot (AE / Maral)

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

Scène : 21 Séquence : 4 Plan : 2.2



Au fond du cachot, on voit en haut (on
 montent) un trou d'où la lumière passe
 ZOOM vers le trou de lumière

Éléments / Types de média : lumière AE (+ effet
 continuité du plan préc.)

Édition / Raccord : Cont. / FADE out (BLANC?)

Audio et synchronisation :

Scène : 22 Séquence : 1 Plan : 1.1



PARTIE 2 PURGATOIRE

L'AUBE. LE SOLEIL se lève
 AU LOIN LA MER

Éléments / Types de média : VIDÉO + DÉCOR (AE)

Édition / Raccord : FADE in

Audio et synchronisation :

Scène : 22 Séquence : 1 Plan : 1,2



En se tournant vers la droite, on voit CATON d'Utiqne, avec au dessus 4 étoiles très brillantes qui leur indique la MER.

Éléments / Types de média : Dessin / anim → CATON
Étoiles / soleil / diton (AE)

Édition / Raccord : cont.

Audio et synchronisation :

Scène : 22 Séquence : 1 Plan : 2



près de la rive

Éléments / Types de média : Dessin AE

Édition / Raccord : cut UP

Audio et synchronisation :

Scène : 22 Séquence : 2 Plan : 1



Apparaît un feu de très loin, approchant à grande vitesse

Éléments / Types de média : feu / + diton (AE)
lumière

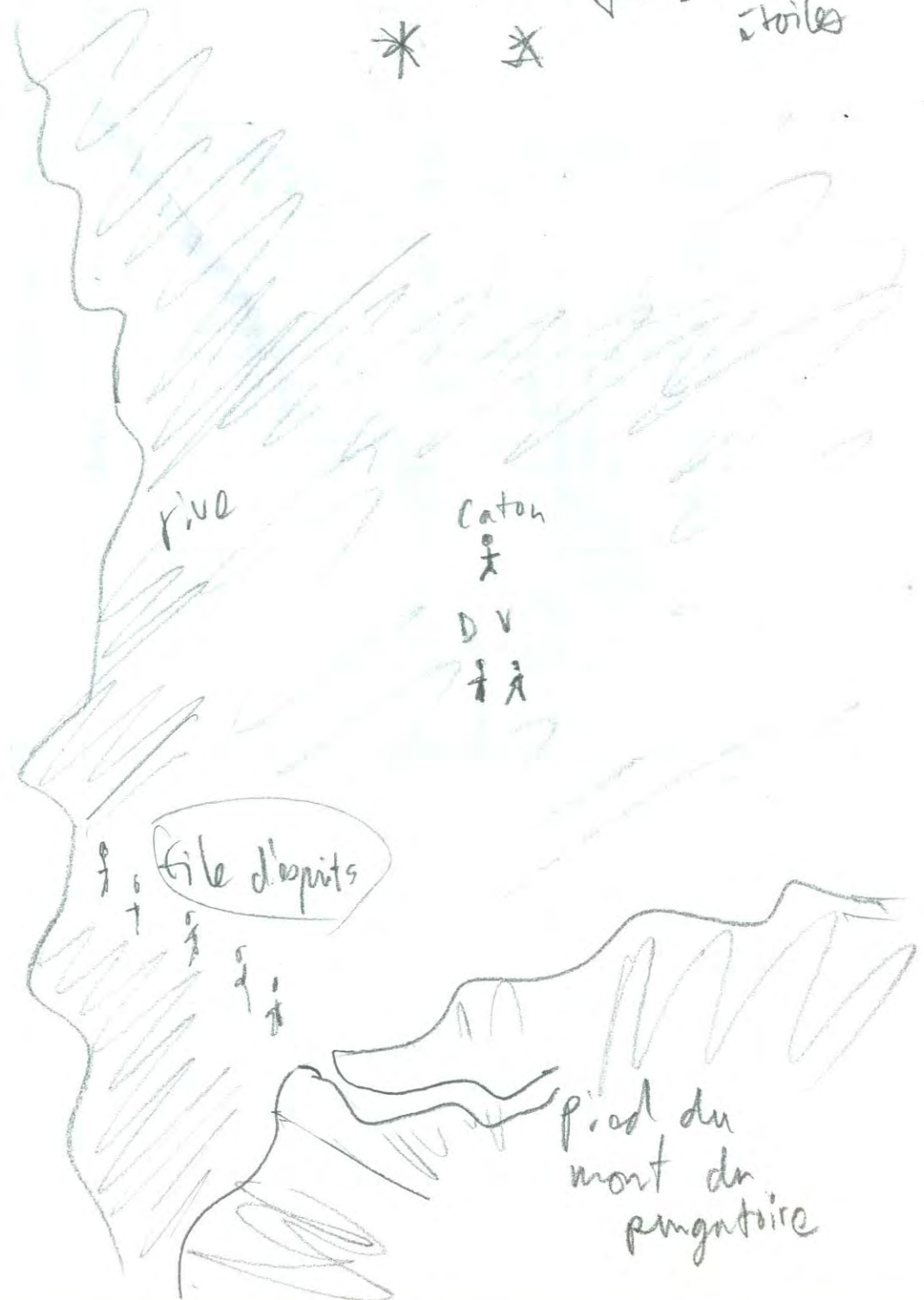
Édition / Raccord : cut UP

Audio et synchronisation :

SCÈNE 22

Rive avant le purgatoire

* * * *
* *
← les 4 étoiles



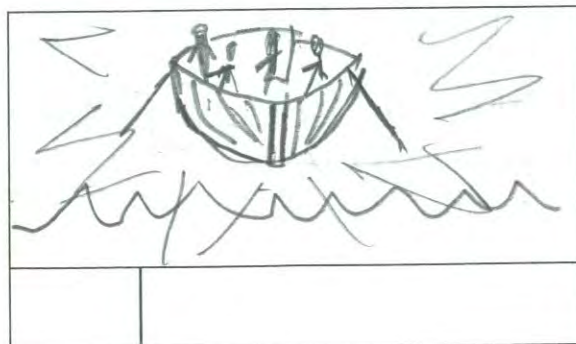
Scène : 22 Séquence : 2 Plan : 2



Scène : 22 Séquence : 2 Plan : 3



Scène : 22 Séquence : 2 Plan : 4



Vue de côté par rapport à la mer
(Dante se débouche)

Éléments / Types de média : AE décor

Édition / Raccord :

Audio et synchronisation :

La m^e lumière / feu qui est devenue
beaucoup + proche.

Éléments / Types de média : AE décor + Feu / lumière

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

La lumière est en fait une barque qui flotte
un peu au dessus de l'eau.

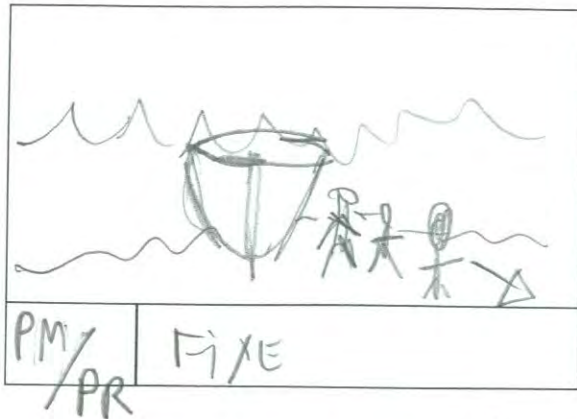
Elle est dirigée par un ange céleste et contient
100 esprits.

Éléments / Types de média : barque (photo) + anges et esprits (animation)

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : Chant de Casella

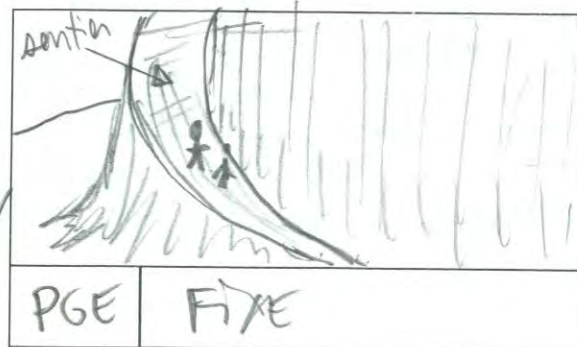
Scène : 22 Séquence : 2 Plan : 5



Scène : 22 Séquence : 2 Plan : 6



Scène : 23 Séquence : 1 Plan : 1



On voit les esprits débouquer ...

Éléments / Types de média : Anim (esprits/banque) + décor AE

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

Ils se dirigent vers la montagne du
PUNGA TOIRE

Éléments / Types de média : Décor AE + anim (esprits)

Édition / Raccord : CUT UP / FADE OUT

Audio et synchronisation :

SCÈNE 23 - 1^{ère} Corrida : out

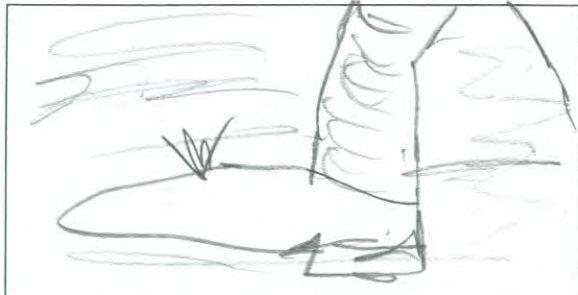
D/V marchent vers le plateau (1^{er} corride)
SENTIER QUI MONTE
→ Le SOLEIL est + haut dans le CIEL (3 heures)

Éléments / Types de média : Décor (Manuel AE) D/V

Édition / Raccord : FADE IN

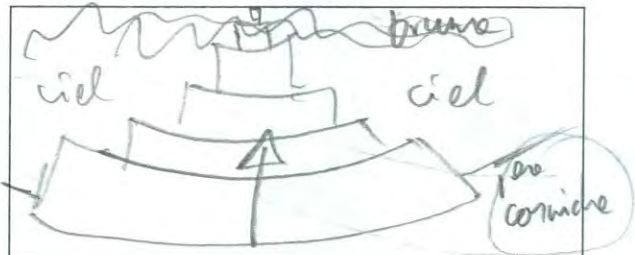
Audio et synchronisation : Bruits de pas sur roches

Scène : 23 Séquence : 1 Plan : 2



GP/PM | FIXES

Scène : 23 Séquence : 1 Plan : 2



PGE | CPL de Bas/haut

Scène : 23 Séquence : 1 Plan : 3



PM | TRAV

Plusieurs plans de pieds de D/V qui marchent

* LE TEMPS PASSE *

Éléments / Types de média : D/V + vidéo expér.

Édition / Raccord : Montage fade in/out plans

Audio et synchronisation : Bruits de pieds sur chemin / musique

- ARRIVÉE à la 1^{ère} Corniche - ARRÊT

On voit à partir du bas jusqu'en haut. Si haut qu'on ne voit pas le sommet

Éléments / Types de média : défilé AE + brume / ciel

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : tout à coup, une voix parle ...

GRAND rocher avec des personnes tenant le visage baissé dans leurs genoux

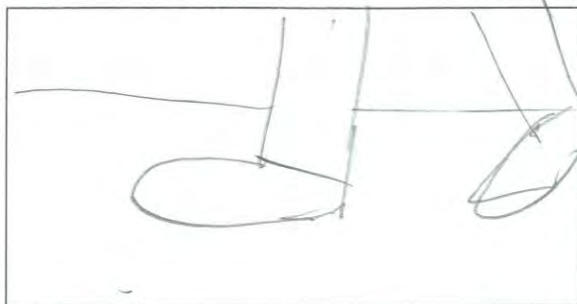
[Plateau 1]

Éléments / Types de média : figurants + Rocher (Marel) + vidéo expérimental

Édition / Raccord : plans / montage sur les figurants +

Audio et synchronisation :

Scène : 24 Séquence : 1 Plan : 1



GP/pm Fixes / montage

Scène : 24 Séquence : 1 Plan : 2



FE ZOOM IN

Scène : 24 Séquence : 1 Plan : 3



PRT Fixe

SCÈNE 24 - 2^e cerniche

idem scène 23 seq. 1 plan 2

Marche D/V

Éléments / Types de média : idem + vidéo exp.

Édition / Raccord : Montage / moins long que précédent

Audio et synchronisation : ni sons / musique

Foule compacte s'approche de + en + près.

PLATEAU 2

Éléments / Types de média : foule : animation + décor (AB)

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : "Miserere" → ils chantent

D/V entourés par la foule compacte (qui prend tout l'écran)

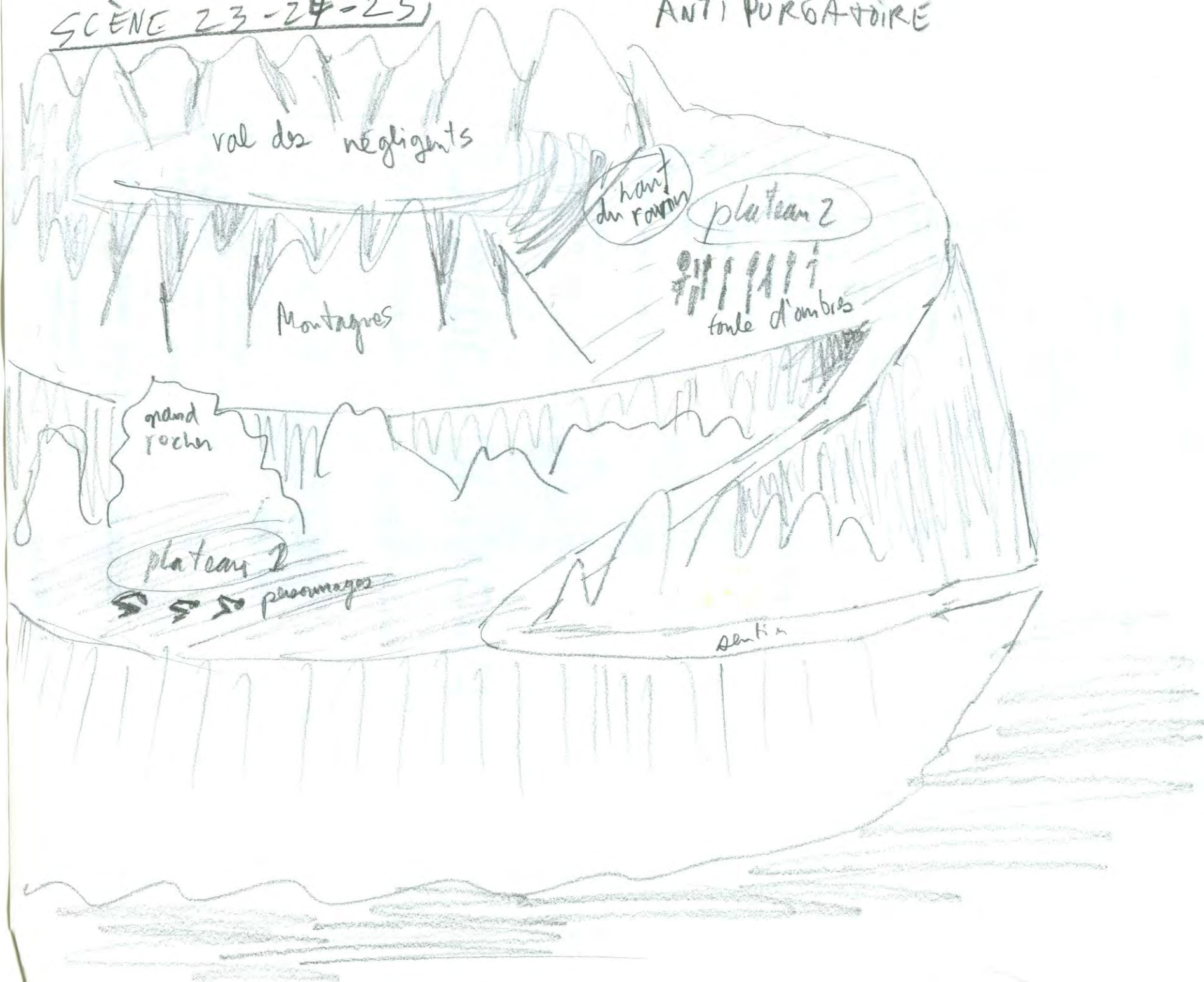
Éléments / Types de média : Foule + D/V

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : mise.

SCÈNE 23-24-25

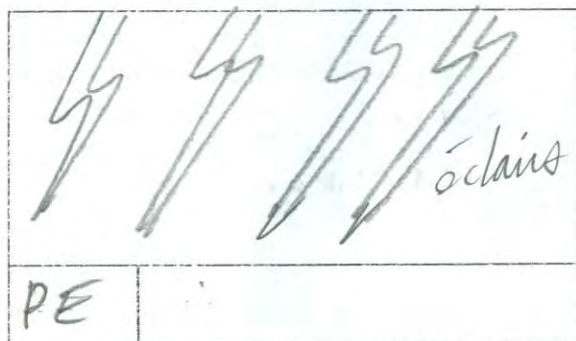
ANTI PURGATOIRE



Scène : 24 Séquence : 1 Plan : 4



Scène : 24 Séquence : 2 Plan : 1



Scène : 25 Séquence : 1 Plan : 1



La Foule d'ombres / délire...

Éléments / Types de média : Animation 2d
Montage rapide + vidéo

Édition / Raccord : Plusieurs plans sur les visages de la foule

Audio et synchronisation : "Miserere" cresp. / synchro sons-images
+ tempo

Éclairs tout à coup.

Éléments / Types de média : AE éclairs + vidéo

Édition / Raccord : CUT UP * SOMMET 10 *

Audio et synchronisation : Bruit énorme

SCÈNE 25

ANTI-PURGATOIRE : VAL des NÉGLIGENTS

LE Soleil se couche...

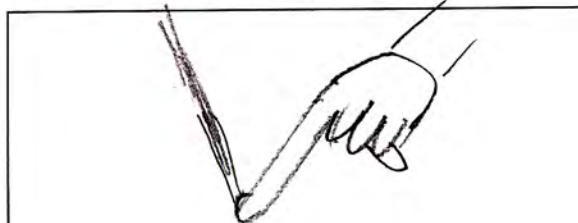
Même décor que la Foule d'ombres mais les ombres
sont PARTIES. A leur place → Sordello, troubadour.
Il se penche et trace lentement une ligne par terre.

Éléments / Types de média : Sordello (animation 2d) + Décor AE

Édition / Raccord : NOIR / FADE IN

Audio et synchronisation :

Scène : 25 Séquence : 1 Plan : 2



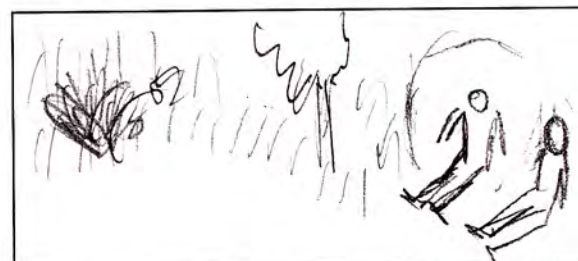
GP F1 XE

Scène : 25 Séquence : 1 Plan : 3



PE PL vue du haut du ravin

Scène : 25 Séquence : 1 Plan : 4



PG/PT F1 XE

GP sur son doigt qui trace la ligne

Éléments / Types de média :

Édition / Raccord : FADE out NOIR

Audio et synchronisation :

vue du haut du val des négligents -> valles fleuri
" Or et argent fin, indigo, bois lixe, serein "
+ Âmes relaxant

Éléments / Types de média : Décor AE montage photoshop
+ Âmes animation (on figurants?)

Édition / Raccord : FADE in /

Audio et synchronisation : musique : "Salve Regina"

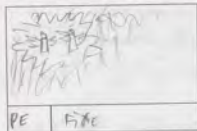
P/V s'assoient (accotés sur une roche ou des arbres)
Dans la vallée verdoyante, LE soleil se couche

Éléments / Types de média :

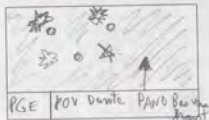
Édition / Raccord :

Audio et synchronisation : musique : Te lucis ante

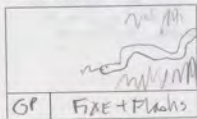
Scène : 25 Séquence : 2 Plan : 1



Scène : 25 Séquence : 2 Plan : 2



Scène : 25 Séquence : 2 Plan : 3



Tombée de la nuit. Ils arrivent devant du noir
2 anges (rose vert pâle) deux yeux embrouillés
2°/PL : val des négligents

Éléments / Types de média : Anges (anime) + leur autour du ange
adessin. et leur autour de l'ange (AE)

Édition / Raccord : cut UP

Audio et synchronisation : musique cont.

Don't live la tête vers le ciel et voit
- 3 petits clameaux et 4 petits clameaux

Éléments / Types de média : AE + fond noir

SOMMET 11

Édition / Raccord : cut UP

Audio et synchronisation : Fade in: bruit du serpent.

On voit entrer un serpent graduellement dans
le cadre.

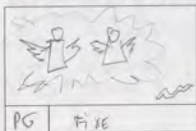
2° PL / Val + Plais de l'enfer (anapest
symbale de l'enfer)

Éléments / Types de média : Animation / photo

Édition / Raccord :

Audio et synchronisation : contraste → son de l'enfer

Scène : 25 Séquence : 2 Plan : 4



Les anges continuent à s'approcher
On voit le serpent en bas du cadre

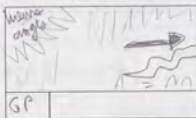
Éléments / Types de média : Anges (animé en dessin/photo) + serpent (photo)

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : Thème du serpent + thème fade in anges

Plan du serpent qui s'éloigne.

Scène : 25 Séquence : 2 Plan : 5

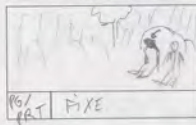


Éléments / Types de média : AE (lucius ange) + serpent

Édition / Raccord : CUT UP / cross fade

Audio et synchronisation : thème serpent fade out

Scène : 25 Séquence : 3 Plan : 1



Retour au plan initial où D/V sont assises sur
ROCKER (voir scène 25, séq. 2, plan 4)
Le temps passe, bientôt tombe la tête de
l'ennemi.

Éléments / Types de média : D/V + décor AE

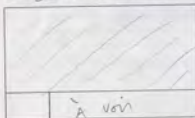
Édition / Raccord : cross fade

Audio et synchronisation :

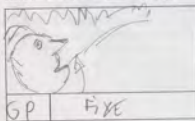
Scène : 25 Séquence : 3 Plan : 2



Scène : 25 Séquence : 3 Plan : 3



Scène : 26 Séquence : 1 Plan : 1



Dante qui jure...

Éléments / Types de média : Dante + AE (clon)

Édition / Raccord : cut up / fade out noir

Audio et synchronisation :

Le Sonbe de Dante : Montage expérimental ?

Rêve à un aigle aux plumes d'or suspendu dans le ciel

Éléments / Types de média : vidéo

Édition / Raccord : fade in / fade out noir

Audio et synchronisation :

SCÈNE 26 de l'antipurgatoire au purgatoire

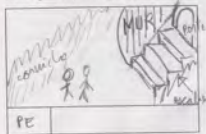
Dante se réveille à l'entrée du purgatoire entouré par son corviche.

Éléments / Types de média : Clon + Dante

Édition / Raccord : Fade in

Audio et synchronisation :

Scène : 26 Séquence : 1 Plan : 2



Devant la porte, on voit Virgile debout.
Derrière les trois marches du perron.

On voit les trois marches et la porte du perron.
Entrée d'un mur

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

Scène : 26 Séquence : 1 Plan : 3



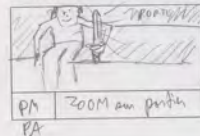
Plan sur les trois marches (1^{re} blanche, 2^e vert/bleu,
3^e rouge/sang)
(GRANDS marches)

Éléments / Types de média : Dessin AE (marches peintes)

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

Scène : 26 Séquence : 1 Plan : 3



Zoom sur le profil d'assis sur la plus haute
marche tournant après qui réclame les rayons intenses
Vêtements couleur rouge/terre sèche.

Éléments / Types de média : Dessin / anime + Dessin AE +
reflets de l'épée (AE)

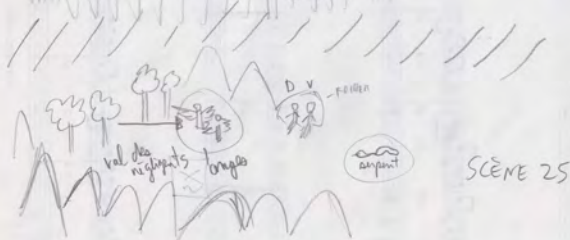
Édition / Raccord : Cont.

Audio et synchronisation :

SCENES 25, 26



SCÈNE 26



SCÈNE 25

Scène : 26 Séquence : 1 Plan : 4



TGP ZOOM sur clefs

On voit deux clefs : une d'or et l'autre
d'argent
Elles brillent

Éléments / Types de média : photos de clefs (photoshop)

Cut up / fade out blanc

Édition / Raccord :

Te Damm

Audio et synchronisation :

Fade in

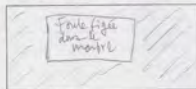
Landannus

* SONNET 12 *

SCÈNE 27

chant 10

Scène : 27 Séquence : 1 Plan : 1



PE Fixe

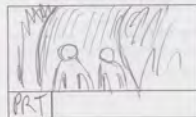
Foule figée dans le miroir qui flotte dans le
vide

Éléments / Types de média : photoshop

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : Bruit de fermeture de la porte

Scène : 27 Séquence : 1 Plan : 2



PRT

D/V continuant à marcher / avancer vers la
lumière
vue de dos

Éléments / Types de média : D/V avec AE

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation :

Chant : Beati pauperes spiritu

Scène : 27 Séquence : 1 Plan : 3



personnages combis portent des pinces

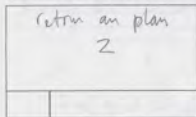
Flashs + Image des 7 "P" singapour ?

Éléments / Types de média :

Édition / Raccord : Fade in / fade out

Audio et synchronisation :

Scène : 27 Séquence : 1 Plan : 4



idem plan 2

Ils marchent / marchent

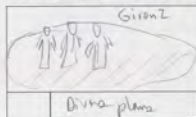
Éléments / Types de média :

Édition / Raccord :

Audio et synchronisation : Voix / musique Bati parpasse spiritus

SCÈNE 28 2^e GIRON 1

Scène : 28 Séquence : 1 Plan : 1



3 aveugles aux yeux couverts de fer

Éléments / Types de média : photoshop / dessins

Édition / Raccord :

Audio et synchronisation : litania / murmure

SCÈNE 27 et 28

3 arroyos

2^e giron

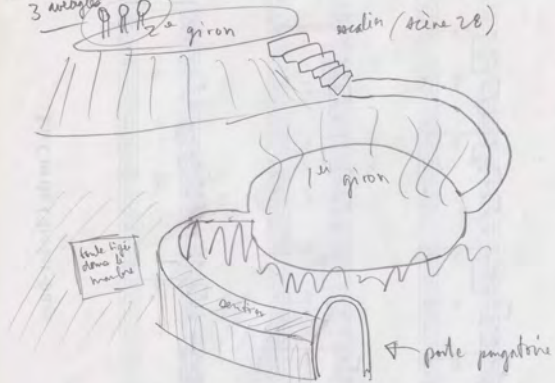
sacalin (scène 28)

1^{er} giron

table figé
d'eau à
marcher

centron

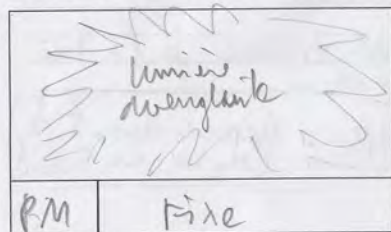
porte purgatoire



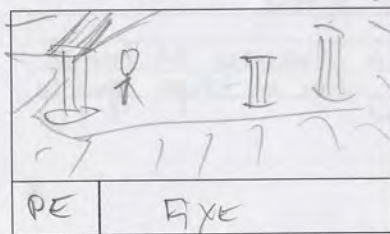
Scène : 28 Séquence : 1 Plan : 2



Scène : 29 Séquence : 1 Plan : 1



Scène : 29 Séquence : 1 Plan : 2



// D/v continue à monter. //

Puis vient les trois angles aux yeux
cousus de fil de fer

Éléments / Types de média :

Édition / Raccord :

Audio et synchronisation : 2 voix comparable à la fondue qui
tend à se décrocher (passent de droite à gauche)

SCÈNE 29 / 3^e GIRON

lumière aveuglante

Éléments / Types de média : AE

Édition / Raccord : cut up

Audio et synchronisation : fade in « Beati misericordes »

Dans le flot de lumière : vision extatique
plusieurs personnes dans un temple, dont
une dame sur le seuil.

Éléments / Types de média : temple romain (photoshop) + personnages
+ lumière AE

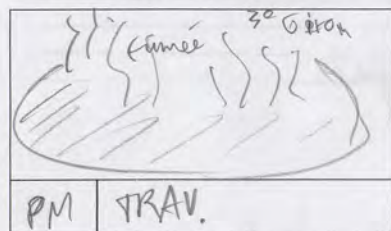
Édition / Raccord : cont.

Audio et synchronisation : « Beati » cont.

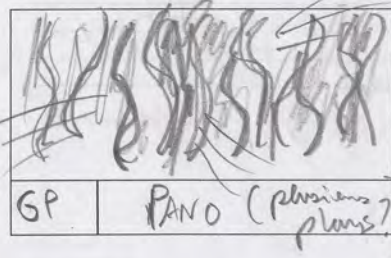
Scène : 29 Séquence : 1 Plan : 3



Scène : 29 Séquence : 2 Plan : 1



Scène : 29 Séquence : 2 Plan : 2



Puis le blanc fait place à des flammes
(peut-être flashs de gens tuant un homme)

Éléments / Types de média : feu (AE) + fond rouge-noir

Édition / Raccord : cont. fade in / fade out

Audio et synchronisation : cri de tuerie / bataille

cercle de la colère : fumée

Dante se réveille et se trouve à l'entrée
du cercle de la colère

Éléments / Types de média : AE + Décor

[trois heures avant le
coucher du soleil]

Édition / Raccord : fade in

Audio et synchronisation : fade out cris

Noirceur d'enfer : fumée noire

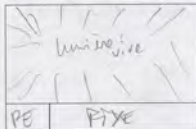
- Puis une clarté surgit à travers la fumée
- les vapeurs se dissipent, le soleil réapparaît (en un temps que la
voix

Éléments / Types de média : AE fumée

Édition / Raccord : CUT UP

Audio et synchronisation : fade in : voix angélique
Angus De:

Scène : 29 Séquence : 2 Plan : 3



Scène : 30 Séquence : 1 Plan : 1



Scène : 30 Séquence : 1 Plan : 2



Une lumière vive prend tout l'espace...

Éléments / Types de média : AE

* Sommet 13 *

Édition / Raccord : cut up / Fade out

Audio et synchronisation : rose. / de rose.

SCÈNE 30 4^e GIRON

Début de la nuit D/V au pied d'un
— Vue de côté — balcon

Éléments / Types de média : D/V + escalier (photoshop / dessin)

Édition / Raccord : fade in

Audio et synchronisation :

Vue du ciel avec étoiles

Éléments / Types de média : AE

Édition / Raccord : cut up / cross fade

Audio et synchronisation : Bruits de nuit ?

Scène : 30 Séquence : 1 Plan : 3



Scène : 30 Séquence : 2 Plan : 1



Scène : 30 Séquence : 2 Plan : 2



Dante s'andant au pied de l'escalier (scène sur l'escalier ?)

Éléments / Types de média : D + dijon (AE)

Édition / Raccord : cross fade / fade out

Audio et synchronisation : fade out

Rêve : Dante se déplace en courant et se plaignant, deux de devant vient

Éléments / Types de média : figurants + montage Expéri. images numériques vidéo

Édition / Raccord : Montage

Audio et synchronisation : rêve chaotique

Deux femmes apparaissent : Une horrible (yeux fermés, bouche ouverte, les mains comme si elle pleure de tristesse) L'autre saine (ventu / vérité)

Éléments / Types de média : Photoshop / photos

Édition / Raccord : cont. Montage Expéri.

Audio et synchronisation : cont. + chant sirène

Scène : 31 Séquence : 1 Plan : 1



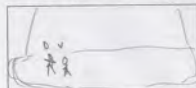
PE TRAV.

Scène : 31 Séquence : 1 Plan : 2



PR TRAV. CONT.

Scène : 31 Séquence : 1 Plan : 3



PGE FIXE

SCÈNE 31 5^e GIRON

Dante se réveille. C'est le matin.
Il est dans le 5^e Giron (cave).

Gars qui pleurent et protestent par terre.
Éléments / Types de média : figurants 2^e PL / Poussière

Édition / Raccord : fade in

Audio et synchronisation : pleurs / lamentations

Parmi eux Hugues Capet.

Éléments / Types de média : photo Capet

Édition / Raccord : cont.

Audio et synchronisation :

La montagne tremble

* SOMMET 14 *

Éléments / Types de média : Décor A/E + D/V

Édition / Raccord : cut up

Audio et synchronisation : Bruit fort de quelque chose qui
tombe puis un cri de joie

Scène : 31 Séquence : 1 Plan : 4



Scène : 31 Séquence : 1 Plan : 5



Scène : 31 Séquence : 2 Plan : 1



Tremblement qui continue. Joie.

Éléments / Types de média : Deon AE

Édition / Raccord : cut up

Audio et synchronisation : Chant gloria in excelsis Deo

Gros plan sur D/V fixés en regard

Tremblement de terre : fade out gradual

Éléments / Types de média : D/V

Édition / Raccord : cut up / fade out

Audio et synchronisation : tremblement fade out + Gloria cont.

D/V continuent à marcher

Éléments / Types de média : deon + D/V

Édition / Raccord : fade in

Audio et synchronisation :

Scène : 31 Séquence : 2 Plan : 2



Scène : 31 Séquence : 2 Plan : 3



Scène : 32 Séquence : 1 Plan : 1



D/v planétar
broyage
Ombre

Tout à coup apparaît une
STACE -> un nuage de lumière
à son tour

Éléments / Types de média : STACE (animation) + D/v

Édition / Raccord : cut up

Audio et synchronisation : punch

Présentation de Stace, la caméra part du
dos de son corps jusqu'à sa face.

Il sourit à l'avance

Éléments / Types de média : Stace

Édition / Raccord : cut up / fade out

Audio et synchronisation : musique triomphante

SCÈNE 32

6^e GIRON

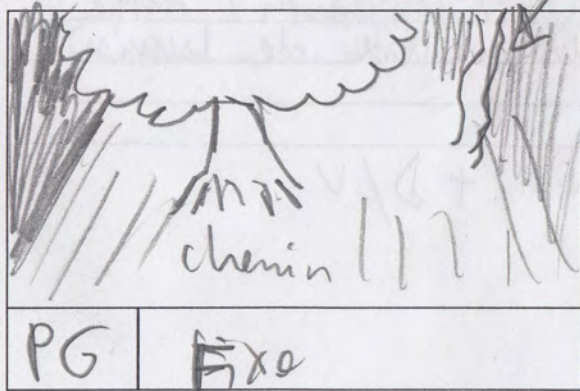
On voit les 3 (D/v/s) qui marchent
vers le 6^e giron

Éléments / Types de média : D/v/s

Édition / Raccord : fade in

Audio et synchronisation :

Scène : 32 Séquence : 1 Plan : 2 chute

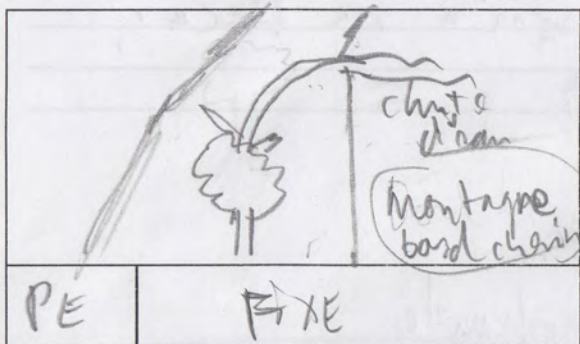


Arbre au milieu du chemin chargé de fruits
ETC. (voir descr.)

Éléments / Types de média : arbre animation ou photo

Édition / Raccord : cut up
Audio et synchronisation : fade in : voix moralisatrice

Scène : 32 Séquence : 1 Plan : 2.2

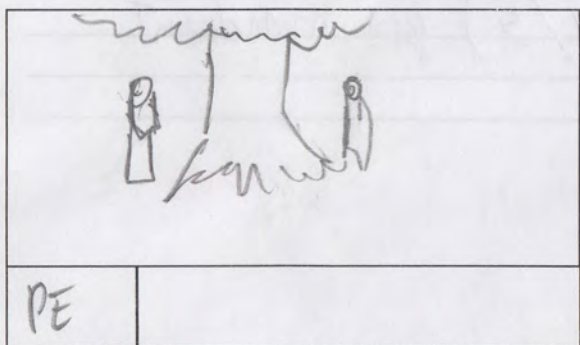


(plan optionnel ? chute d'eau sur le faite
de l'arbre)

Éléments / Types de média : AE eau / chute

Édition / Raccord : cut up
Audio et synchronisation :

Scène : 32 Séquence : 1 Plan : 3



De derrière l'arbre apparaît une foule d'âmes
voir description

↓
maignage extrême

Éléments / Types de média : animation (toute)

Édition / Raccord : cut up
Audio et synchronisation : chant de pénitence :
Labia mea, Domine

SCÈNES 29, 30, 31, 32

1^{re} aube

ombres

1^{re} aube

6^e giron

foule
d'arbres



Scène 32

avant-midi/
midi

5^e giron

rencontre de Stace

à la
phosphore
non fume

Scène 31

matin

localité

4^e giron

rive
au nord
de la localité

Scène 30

soir/
nuit

chemin

3^e giron

fumée

flamme

Scène 29

3 heures avant le
coucher du soleil

chemin

Scène : 32 Séquence : 2 Plan : 1



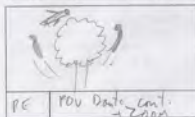
Travelling rapide de l'arbre 1 à l'arbre 2.
Comme si la caméra volait.

Éléments / Types de média : Décor AE / arbre 2 photoshop

Édition / Raccord : cut up

Audio et synchronisation : bruit de mouvement rapide (vent rapide)

Scène : 32 Séquence : 2 Plan : 2



Ombres volent autour de l'arbre en volant à la file comme des oiseaux

Arbre : rajout de l'arbre du fichier original

Éléments / Types de média : Arbre 2 : peinture / photoshop

Édition / Raccord : cont. / fade out

Audio et synchronisation :

SCENE 33

7e GIRON / 2 thème PM

Scène : 33 Séquence : 1 Plan : 1



On voit de dos les 3 personnages marcher
D/V / Stacc

Éléments / Types de média : D/V / Stacc + Décor AE

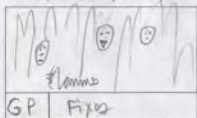
Édition / Raccord : fade in

Audio et synchronisation :

Scène : 33 Séquence : 1 Plan : 2



Scène : 33 Séquence : 1 Plan : 3



Scène : 33 Séquence : 1 Plan : 4



Ils arrivent devant une paroi enflammée
 VUE de DOS
 Les flammes montent haut
 ↳ derrière la paroi le vide
 Éléments / Types de média : Flammes AE + D/V/S

Édition / Raccord : cut up
 Audio et synchronisation : Chant faible : Summae dans l'obscurité
 Bruit de vent et de feu

Visages dans le feu qui vient
 ↳ les visages bougent
 Éléments / Types de média : Visages (photos) + AE (flammes)

Édition / Raccord : cut up
 Audio et synchronisation : bruit : "Virum non cognosco"

Un ange sort des flammes
 Soliel est en train de se coucher

Éléments / Types de média : images + visages + flammes
 (animation)

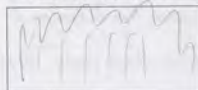
Édition / Raccord : cut up
 Audio et synchronisation : reprise du chant Summae
 puis ombres se mettent à parler

Scène : 33 Séquence : 1 Plan : 4



PR | POV Dorte

Scène : 33 Séquence : 1 Plan : 5



PR | POV Dorte

Scène : 33 Séquence : 2 Plan : 1



PM | Montage

Plan sur l'ange qui chante

Incidie
+ intense

Il leur fait signe d'arrêter dans la foule
Puis disparaît dans le mur de feu.

Éléments / Types de média : flammes AE + ange + voix

SOMMET 16

Édition / Raccord : cut up

Audio et synchronisation : chant de l'ange : Baati mundo
Bruit de feu + fort.

La caméra traverse le mur de feu

Éléments / Types de média : flammes AE

Édition / Raccord : cont.

Audio et synchronisation :

Escalier raide et gigantesque

Plusieurs plans fixes on voit D/V/S
monter l'escalier (images fixes)

Éléments / Types de média : Décor escalier + D/V/S

Édition / Raccord : cut up - montage

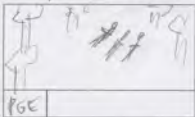
Audio et synchronisation :

Scène : 33 Séquence : 1 Plan : 2



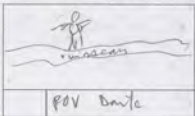
PE PANO

Scène : 34 Séquence : 1 Plan : 1



PGE

Scène : 34 Séquence : 1 Plan : 2



POV Dante

On les voit endormis sur une (ou des) marche
de l'escalier Dante s'achève

Éléments / Types de média : Datan + D/V/S

Édition / Raccord : cut up / fade out lent

Audio et synchronisation :

SCENE 34 Paradis entrée

Ils se réveillent dans une forêt épaisse et
vive.

Éléments / Types de média : Forêt (arbres, montage photoshop) + AE
D/V/S

Édition / Raccord : fade in

Audio et synchronisation : Chants d'oiseaux

Matelda : de l'autre bord du ruisseau
(le Léthé)

Éléments / Types de média : matelda (photo ou anim.) + ruisseau

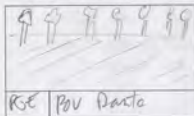
Édition / Raccord : Cut up

Audio et synchronisation : chant de Matelda /
Bruit d'eau

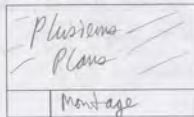
Scène: 34 Séquence: 1 Plan: 3



Scène: 35 Séquence: 1 Plan: 1



Scène: 35 Séquence: 1 Plan: 2



Il traverse le ruisseau et partent à
marcher avec Matelda

Éléments / Types de média: Matelda (anim) + D/V/S + Décor AE
(ruisseau + forêt)

Édition / Raccord: entup
Audio et synchronisation: Bruit d'eau + chant

SCÈNE 35 Le cortège

7 arbres d'or au loin

D Plaine immense

Éléments / Types de média: Plaine immense (AE) + arbres d'or (photoshop)

Édition / Raccord: fade in

Audio et synchronisation:

Le cortège: Divers plans sur le cortège
qui s'avance (voir descrip. Chant 2.9)
2° PL / → les 7 arbres d'or

Éléments / Types de média: photoshop / anime

Édition / Raccord: montage

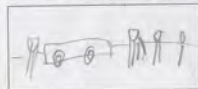
Audio et synchronisation: marche solennelle

Scène : 35 Séquence : 1 Plan : 6



PM TRAV. am Virgile

Scène : 36 Séquence : 1 Plan : 1



PE Montage

Scène : 36 Séquence : 1 Plan : 2



PGE PANO D/G

Porte accroupie
Extase on voit Virgile qui lentement
part et s'éloigne
Le fond est complètement Noirs

Éléments / Types de média : D / Virgile

Édition / Raccord : cut up / fade out >

Audio et synchronisation :

SCÈNE 36 ATTAQUE du cortège

Vue du cortège qui avance (plusieurs plans)

Éléments / Types de média : animation cortège + D / S

Édition / Raccord : fade in / montage

Audio et synchronisation :

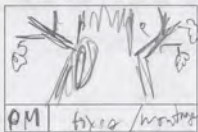
La procession s'arrête devant un arbre
sans feuilles (l'Arbre de vie)

Éléments / Types de média : Arbre de vie (photoshop + feuilles
animation)

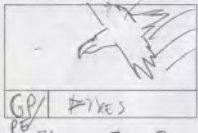
Édition / Raccord :

Audio et synchronisation :

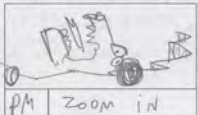
Scène : 36 Séquence : 1 Plan : 3



Scène : 36 Séquence : 2 Plan : 1



Scène : 36 Séquence : 2 Plan : 2



L'arbre de vie, au son du chant du
montage, se met à pleurer

Éléments / Types de média : Animation fleurs

Édition / Raccord : cut up / montage

Audio et synchronisation : chant

un aigle fond sur l'arbre sacré

Éléments / Types de média : Anime (aigle + arbre)

Édition / Raccord :

Audio et synchronisation : cri aigle strident

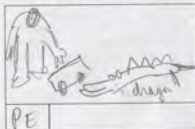
Entre les vagues du char s'ouvre la terre
Au sort un dragon

Éléments / Types de média : Anime dragon

Édition / Raccord : cut up

Audio et synchronisation : un dragon / chaos sonore

Scène : 36 Séquence : 2 Plan : 3



Pendant que le dragon fait surface, un
gros apparaît et emporte le char

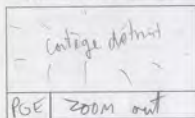
Éléments / Types de média : Anime studio

Édition / Raccord : cut up

Audio et synchronisation : chaos / truits

* Sommet 18 / 19

Scène : 36 Séquence : 2 Plan : 4



Plan d'ensemble sur la scène de
destruction

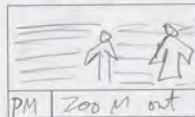
Éléments / Types de média : Animation

Édition / Raccord : cut up / fade out

Audio et synchronisation : fade out

SCÈNE 37

Scène : Séquence : Plan :



Dante / Stace seuls dans
l'immense plain
vide

Éléments / Types de média : Dante / Stace

Édition / Raccord : fade in / fade out

Audio et synchronisation :

Fin de la 2^e partie