

L'ÉLIXIR DU MONDE – MISTER BLISS
STORYBOARD – ACTE I : LE MAT – PLANCHE 1 (CASES 1 À 10)



1

1. ARRIVÉE DU MAT

Le Mat arrive avec son bâton de voyage, son baluchon et son fidèle chien.



2

2. LE XYLOPHONE

Le Mat découvre son xylophone et fait naître la musique du voyage.



3

3. L'EMBOUT DU BÂTONNET

La protection du bâtonnet apparaît, disparaît, réapparaît et se multiplie.



4

4. LE RUBAN

Un long ruban semble sortir de sa bouche.



5

5. LES SYMBOLES DU VOYAGE

Le Mat révèle une grande plume et une aile de corbeau.



6

6. DÉCOUVERTE DU LIVRE

Il découvre un mystérieux livre contenant une fiole cachée.



7

7. PREMIER ÉLIXIR

Il boit l'élixir qui lui facilite le lien avec le monde qui l'entoure.



8

8. LA QUÊTE

Le livre révèle la recette de l'Élixir de Magie à base de fleur d'oranger. Pour la réaliser, il faut d'abord réunir de l'argent afin d'obtenir les oranges nécessaires.



9

9. LE CHIEN DU MAT

Le Mat découvre que la bourse accrochée au collier de son chien est vide.



10

10. LA PLUME ET L'AILE

À l'aide de la plume géante et de l'aile de corbeau, il sollicite l'aide de son compagnon.

L'ÉLIXIR DU MONDE – MISTER BLISS
STORYBOARD – ACTE I : LE MAT – PLANCHE 2 (CASES 11 À 20)

11



11. TRANSFORMATION DU CHIEN

Le chien révèle sa véritable nature.

12



12. LE TOTEM-TABLE

Le chien devient un totem qui accompagnera désormais la quête.

13



13. LES BILLETS

Le papier se transforme en billets.

14



14. LES PIÈCES

Des pièces apparaissent de toutes parts, jusque dans le public.

15



15. L'ÉNORME PIÈCE

Un denier géant apparaît. La quête peut commencer.

16



16. LES ORANGES

L'argent disparaît et laisse place à des oranges.

17



17. RÉUNION DES ORANGES

Les oranges se réunissent pour n'en former qu'une seule.

18



18. LE JUS D'ORANGE

Le Mat presse l'orange pour récolter quelques gouttes dans sa fiole. L'orange pressée est lancée et se transforme en balle.

19



19. LES QUATRE BOUCLERS

Quatre boucliers représentant les symboles de la quête sont révélés.

20



20. LE CHOIX DU SYMBOLE

Un spectateur porte les quatre boucliers tandis qu'un autre lance la balle. Le symbole est choisi par le hasard.

L'ÉLIXIR DU MONDE – MISTER BLISS
 STORYBOARD – ACTE II : LE BATELEUR – PLANCHE 3 (CASES 21 À 30)



21. TRANSFORMER L'ÉMOTION
 Le livre demande au Mat de transformer l'émotion/ le symbole choisie.



22. L'ÉLIXIR S'ESTOMPE
 L'effet du premier élixir disparaît peu à peu. Le Mat recommence à s'exprimer dans son étrange langage.



23. LE BRUIT DANS LA CHAUSSURE
 Le bruit de sa voix semble se diriger vers sa chaussure.



24. LA DÉCOUVERTE
 Il découvre dans sa chaussure une couronne de fleurs, une balle, puis un verre d'élixir prêt à être bu.



25. DEUXIÈME ÉLIXIR
 Le Mat boit une nouvelle fois.



26. TRANSFORMATION DU MAT
 Le voyageur devient Bateleur.



27. DÉCOUVERTE DE SA NOUVELLE APPARENCE
 Le Bateleur prend conscience de sa transformation.



28. LA CANNE
 La canne du Bateleur révèle sa véritable nature.



29. LE FOULARD ET LE MIROIR
 Le foulard traverse le miroir.



30. LA ROSE
 Une rose apparaît.

L'ÉLIXIR DU MONDE – MISTER BLISS
STORYBOARD – ACTE II : LE BATELEUR – PLANCHE 4 (CASES 31 À 40)

31



31. MULTIPLICATION DES ROSES

Les roses se multiplient, symbole de renouveau et d'épanouissement envers les autres.

32



32. L'AILE DE CORBEAU

Le Bateleur se munit de l'aile de corbeau.

33



33. LES ROSES DÉPOUSSIÉRÉES

Il utilise l'aile pour révéler ce qui était caché.

34



34. APPARITION DU TALISMAN

Le talisman de l'Arbre Sacré apparaît.

35



35. LE TALISMAN

Le Bateleur place le talisman autour de son cou.

36



36. LE BATELEUR ACCOMPLI

La transformation est achevée.

37



37. LE ROULEAU DE PAPIER

Le Bateleur sort un rouleau de papier de son baluchon.

38



38. LE MESSAGE

« Rendons le papier aux arbres. »

39



39. DISTRIBUTION

Quelques feuilles sont distribuées au public.

40



40. LE BONSAÏ

Le rouleau est délicatement taillé comme un bonsaï.

L'ÉLIXIR DU MONDE – MISTER BLISS
STORYBOARD – ACTE III : L'ARBRE – PLANCHE 5 (CASES 41 À 50)



41. L'ARBRE GRANDIT
L'arbre commence à prendre vie.



42. L'ARBRE SE CASSE
En grandissant toujours davantage,
l'arbre finit par se briser.



43. LES DERNIÈRES GOUTTES D'ÉLIXIR
Avec la fiole qui semblait pourtant vide,
le Bateleur arrose l'arbre qui se répare et
continue de grandir.



44. LES FEUILLES RASSEMBLÉES
Les feuilles distribuées sont récupérées,
roulées et replacées dans le baluchon.



45. LA CARTE DE LA QUÊTE
Le rouleau se transforme en une carte
montrant tous les éléments de la quête...
sauf un.



46. L'ÉLÉMENT MANQUANT
Le Bateleur cherche à comprendre
ce qui manque.



47. LA RÉPONSE DU PUBLIC
Le public lui indique qu'il manque l'orange.



48. APPARITION FINALE
Une immense orange apparaît
au cœur de l'Arbre de Vie.



49. TABLEAU FINAL
L'Arbre de Vie et l'Or des Anges
sont réunis.



50. L'ÉLIXIR DU MONDE
La quête est accomplie.
Le Bateleur peut désormais fabriquer
l'Élixir de Magie pour tous.