

## UNE MISSION SPATIALE

\*\*\*\*\*

### NOTE D'INTENTION :

- De l'humour, sans philosopher
- Pas de Garfield !
- Une histoire de fond progressant en arrière-plan, des strips de 1, 3, 4 cases comiques constituant l'histoire
- Un découpage à la Jerry Stobbart : chaque scène est constituée de plusieurs strips, l'ensemble des scènes formant une histoire tangible (malgré les digressions intra-strips)
- Il faut trouver une bonne raison à notre procédure narrative (peut-être alterner les différents protagonistes du crash à chaque strip quasiment ?)
- « But » : environ 50 planches, de 3-4 strips de 3-4 cases
- Un biotope particulier, des plantes créées spécialement pour cette île non paradisiaque : des PLANTES et des LEZARDS GEANTS, des DROSERAS GEANTES, des ARAIGNÉES FLUO !
- L'île se situe dans la mer du Nord, avec le climat qui va avec...
- Tableaux figés dans le temps avec gags dans ces tableaux
- Format simple, situations simples... Pas de grosses actions lourdes

SYNOPSIS : Un groupe de 3 astronautes survivants d'un crash post-décollage atterrissent près d'une île particulière et inconnue. Ils cherchent à y survivre et surtout à s'en échapper.

\*\*\*\*\*

### **PLANCHE 1 – LES POUVOIRS D'OLF**

**STRIP 1** : Dans le temple (maison en bois classique, une vitre qui donne sur le niveau de la mer à gauche - on y verra la fusée s'écraser plus tard - et une télé en face d'un fauteuil). Olf est assis dans son fauteuil. On ne voit jamais le visage d'Olf, il est caché par ledit fauteuil. Il caresse la chienne Laïka, dont on ne voit que la tête et la queue.

CASE 1 : Olf penché sur une boule de cristal « Boule, ma ronde Boule, montre-moi où en sont les astronautes... »

CASE 2 : Idem. La boule n'a pas bougé.

CASE 3 : Olf a la télécommande à la main et allume la télé (image floue des astronautes). « Bon... Tant pis. »



**STRIP 2** : Toujours chez Olf

CASE 1 : La télé est brouillée. Elle diffuse le reportage sur les astronautes. « 25000 postulants à l'European Astronaut Corps... »

CASE 2 : Olf déplace l'antenne par la pensée (une main tendue vers elle). « 5000 qualifiables, entre 27 et 37 ans... »  
Olf : « Grumpf... Ca capte mal ! »

CASE 3 : Tout est bougé par la pensée : antenne, télé, meuble, cadres... La télé diffuse l'image des trois astronautes.  
Olf : « Seulement trois ont été retenus par vos sms. »  
Olf : « C'est encore flou »

**STRIP 3** : Toujours chez Olf

CASE 1 : Tout est similaire. Olf : « Mais, c'est... Oh ! »

CASE 2 : Olf lève la main vers le ciel. Olf : « Grmpf, bon, à tous les coups, ça ne vient pas de mon antenne »

CASE 3 : Terre vue de l'espace, l'ISS pas loin. Un satellite de diffusion télé bouge vers l'océan. Olf : « Ils l'ont encore bougé ! »

**STRIP 4** : La télé d'Olf, de laquelle on s'approche peu à peu.

CASE 1 : Tout est replacé normalement, l'image est nette. Les trois cosmonautes gonflent les muscles. Olf : « Ca capte mieux ». TV : « En bonne santé physique... »

CASE 2 : Peu à peu, la télé zoome sur le bas de la fusée. Olf continue de caresser la chienne. TV : « ... et psychique... »  
Olf : « Tu vois, Laïka... »

CASE 3 : Pareil. On voit les trois astronautes, avec la fusée au dos. La poignée de la porte est un volant luisant... TV : « ... 5 fruits et légumes par jour... »  
Olf : « c'est de ça dont nous avons besoin ! »

## PLANCHE 2 – LE PLAN FOU

**STRIP 5** : On dézoome à partir de l'écran (case 1), sur la pièce (case 2) puis la maison sur l'île (case 3)

CASE 1 : La télé avec les astronautes

TV : « Ils vont atterrir sur l'ISS dans à peine trois heures »

CASE 2 : On revient sur la pièce avec la télé et Olf qui caresse la chienne.

Olf : « Ca m'étonnerait... »

CASE 3 : La maison de l'extérieur

Olf : « MouahahAHAHAH »

**STRIP 6** : Trois personnages de l'île s'inquiètent...

CASE 1 : André regarde en l'air, apeuré (*avec le feu éteint derrière lui, bonne idée !*)

« Je sens la fin... »

CASE 2 : Mangue regarde le ciel.

« Je sens la faim... »

CASE 3 : Un moaï tourné vers le ciel

« ... »

**STRIP 6-7-8 (qui prend le reste de la planche)** : Olf : « AHAHAHAHA !! »



### PLANCHE 3 – LES ASTRONAUTES

**STRIP 9 :** Dans le cosmodrome à Baïkonour au Kazakhstan. Les commentaires diffusés dans le monde entier sont retranscrits avec les images.

CASE 1 : La fusée sur la droite, vers laquelle une voiture avec les 3 cosmonautes s'approche (pas de détail sur les trois cosmonautes pour l'instant). Une foule est amassée en bas. « Anglophones, russophones, universitaires, pilotes... »

CASE 2 : La voiture des cosmonautes s'approche. « ... ils ont passé le Basic Training, l'Advanced Training, l'Increment Specific Training... »

CASE 3 : Pareil. «... et le Mega Star Warrior Training ». Près de la fusée (off) : « C'est à toi cet écrou ? »

**STRIP 10 :** On s'approche de la fusée. En off, les commentaires du présentateur.

CASE 1 : La fusée. « A bord du Soyouz, direction la station spatiale internationale... »

Près de la fusée (off) : « Eh, c't'à toi c't'écrou ? »

CASE 2 : Un astronaute en combinaison (Adam Perron) sort de la voiture et fait signe de la main. Il a un trèfle à quatre feuilles sur la poche de la poitrine, un fer à cheval dans la poche de pantalon et il tient une patte de lapin dans la main droite. « ... s'embarquent des hommes sans peur... » (dans la foule : « c'est mon papa »)

CASE 3 : Autour de lui, un public avec des banderoles, des t-shirts "love", un petit qui dit "c'est mon papa" « Et sans proches. » (dans la foule : « à moi aussi »).

**STRIPS 11-12 (format portrait plutôt que des cases carrées) :** Les astronautes en photo en avant de gauche à droite avec les commentaires télé en dessous.

CASE 1 : Photo de Mark L. Jones « Mark L. Jones, biologiste américain et ingénieur de vol. »

CASE 2 : Photo de Viktor Viktoreko « Viktor Viktoreko, ingénieur de vol. Et le seul à connaître des mots russes de plus de cinq lettres ne commençant pas par v. »

CASE 3 : Photo d'Adam Perron (avec son fer à cheval, son trèfle...) « Adam Perron, médecin français et commandant de vol » « On reprend l'antenne après une page de pub »

## PLANCHE 4 – L'EMBARQUEMENT

**STRIP 13** : Dans le cosmodrome à Baïkonour au Kazakhstan, au pied de la fusée TMA-08M. La foule est sur le côté, les trois astronautes vont s'apprêter à passer un portail typique d'aéroport qui n'a rien à faire là, gardé par deux agents de sécurité.

CASE 1 : Mark L. Jones dépose son bagage sur un tapis roulant, comme à l'aéroport. Mark : « Ne le perdez pas, celui-là... ».

CASE 2 : Le bagage avance, l'agent regarde son PC. Mark : « J'ai mon pyjama et ma brosse à dents. »

CASE 3 : Un « Brrrz » indique que ce n'est pas bon. Agent : « Désolé, il y a un excédent de 3 kg ».

**STRIP 14** : Face au portail.

CASE 1 : Adam parle à un des deux agents de sécurité, en tirant ses poches, vides. Adam : « J'ai oublié mon billet d'embarquement »

CASE 2 : L'agent Agent : « Dites-le au contrôleur de l'ISS, il vous fera un autre billet »

CASE 3 : L'agent Agent : « A un tarif majoré. »

**STRIP 15** : Face au portail.

CASE 1 : Viktor passe sous le portail qui sonne. BIIIIIP !  
Agent : « Objet métallique, clé, arme ? »

CASE 2 : Il dépose les clés dans le panier. Viktor : « J'ai la clé de démarrage de la fusée, oui ».

CASE 3 : Il enlève la jambe et la met dans le panier. Viktor : « Et un éclat d'obus dans la jambe. »

**STRIP 16** : Les trois sont devant le portail, avec les deux gardes.

CASE 1 : Adam désigne la jambe. Adam : « Attends, et la super condition physique ? T'es unijambiste ? »

CASE 2 : Viktor s'assoit près de sa jambe enlevée. Viktor : « Bah non. »

CASE 3 : Il enlève l'autre Viktor : « Je suis cul-de-jatte. »

## PLANCHE 5 – LA MENACE DE LA BOMBE

**STRIP 17** : Les trois sont devant le portail, avec les deux gardes.

CASE 1 : Adam désigne les deux jambes Adam : « Mais qui t’as fait ça ? »

CASE 2 : Viktor montre le ciel  
Viktor : « Un bombardier. »  
Agent : « Il a dit bombe ? »

CASE 3 : Mark se marre.  
Mark : « En tout cas, c’est un beau merdier. »  
Agent 2 : « Il a dit bombe. »

**STRIP 18** : Présentateur télé avec son casque sur la tête, dans sa loge. En bas on voit la fusée.

CASE 1 : Présentateur TV, un écran marquant Présentateur : « La page de pub est terminée... »  
« Publicité »

CASE 2 : Idem. Sur son écran, on voit les trois Présentateur : « Nous allons pouvoir revenir... »  
cosmonautes de dos, torse nu.

CASE 3 : Sur l’écran, ils sont tous les trois Présentateur : « A nos hér... »  
déshabillés, en caleçon, mains sur la fusée.

**STRIP 19** : Les trois se retrouvent en caleçon, de dos, mains sur la fusée, fouillés par les deux gardes.

CASE 1 : Adam « Aïe ! Eh oh ! »

CASE 2 : Viktor « Gaffe avec mes bonbons ! »

CASE 3 : Mark  
Agent : « Il a dit bombe ? »  
Viktor : « Eh merde, tu les as relancés ! »

**STRIP 20** : Trois cases de pub...

CASE 1 : Des boules de chocolat Pub : « Choco-bombes... »

CASE 2 : Idem Pub : « Des chocolats qui explosent dans la bouche »

CASE 3 : Présentateur TV  
Présentateur : « Bon ben, nous revoilà à l’antenne »  
Agent : « Il a dit bombe ? »

## PLANCHE 6 – DES HEROS PRETS A TOUT

**STRIP 21** : Dans le cosmodrome à Baïkonour au Kazakhstan, on voit la fusée TMA-08M et les commentaires du présentateur.

CASE 1 : Adam Perron se rhabille.

Adam : « Sont fous, ces agents ».  
« Ils gèrent chaque situation. »

CASE 2 : Il reprend un sac à dos, qui déborde d'objets (canard en plastique, pelle, outils divers et variés...)

« Ils sont parés à tout ».

CASE 3 : Il avance à côté du portail et jette un regard mauvais aux agents.

Adam : « BAGAGE A MAIN ! »  
« Et savent garder leur sang froid. »  
(en petit : « C't'à toi c'écrou ? »)

**STRIP 22** : La fusée. Les astronautes sont dans le module de descente, central (entre module orbital et module de service.)

CASE 1 : Adam est entré dans la fusée.

« Ils sont dans le module de descente »

CASES 2-3 : Plan du Soyouz :

<http://mobile.agoravox.fr/actualites/technologies/article/fin-de-la-navette-l-urss-gagne-la-93180>

« Entre le module orbital, et le module de service. La tour de sauvetage les protège pendant les 91 premiers kilomètres. »

**STRIP 23** : A l'intérieur de la fusée.

CASE 1 : Mark accroche une photo de la plage.

« Ils peuvent survivre 24 heures en plein désert... »

CASE 2 : Porte du frigo ouverte. Adam Perron est devant, le pouce en l'air, l'autre bras sur la hanche. Au fond, une porte close.

« ... en Arctique... »  
Adam : « Même pas froid. »  
(en petit : « par contre, ça réveille mon énurésie aqu... »)

CASE 3 : Même scène, Adam a un air blasé (bref : -\_-"). De la porte des toilettes (au fond), parle Viktor Viktoreko.

« Ou en mer Noire.»  
Viktor : « Eh mais y a pas de PQ ?! »

**STRIP 24** : A l'intérieur de la fusée, assis sur leur couchette.

CASE 1 : Une hôtesse de l'air leur fait des démonstrations.

« Leur sécurité est notre priorité... »

CASE 2 : Elle gonfle le gilet de sauvetage et se retrouve bloquée, car il gonfle trop.

« Pour cette expédition incroyable... ».

CASE 3 : Elle est suspendue en l'air, le gilet trop gonflé qu'elle essaie de retirer avec les mains, en battant des pieds. Les deux agents la poussent vers la sortie de l'appareil

« Nous avons choisi le meilleur matériel. »

## PLANCHE 7 – MISE A FEU

**STRIP 25** : Ils sont installés sur les couchettes (cf. aide descriptive ci-dessous)

CASE 1 : Adam.

« Le décollage est maintenant imminent. »

Adam : « Commandant de vol... »

CASE 2 : Adam

Adam : « Prêts. »

CASE 3 : Mark

Mark : « Eh mais c'est les commandes pour droitier ! J'suis gaucher moi... »

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/25/Iss004e10181.jpg>

« Les trois occupants sont en position allongée sur des couchettes disposées en éventail jointives au niveau des pieds mais écartées au niveau des épaules. Les couchettes sont placées au fond du module non loin de la cloison derrière laquelle se situe le bouclier thermique. La tête est plus haute que la partie inférieure du corps pour permettre aux cosmonautes d'accéder aux panneaux d'instruments qui leur font ainsi face. Chaque couchette est adaptée aux mensurations de son occupant et l'enveloppe en particulier au niveau de sa tête tandis les genoux sont relevés ce qui doit l'aider à supporter l'accélération (cf photo ci-contre). Entre les couchettes et le bouclier thermique se trouvent une partie de l'électronique du bord. Au-dessus de la tête des astronautes, le compartiment des parachutes ainsi que des filets réservés au fret transporté viennent restreindre le peu d'espace vital disponible. »

« Le commandant et l'ingénieur de vols (à sa gauche) ont face à eux un tableau de bord qui comprend depuis la version TMA deux écrans, un certain nombre de voyants fournissant des informations sur l'état du vaisseau et des boutons poussoirs utilisés pour lancer des commandes. Les écrans peuvent superposer des informations sur la navigation, les images des caméras extérieures, le résultat des commandes passées et donner des informations sur le statut du vaisseau »

**STRIPS 26-27-28** : Le décollage.

CASE 1 : Le présentateur est en caleçon. L'agent de sécurité lui rend ses vêtements.

« Feu ! »

Agent : « C'est bon, 'pouvez vous rhabiller. »

CASE 2 : Le feu sous la fusée

CASE 3 : La fusée décolle un peu.

« Mais où y va c't'écrou ? »

CASE 4 (géante, en fond) : La fusée s'envole

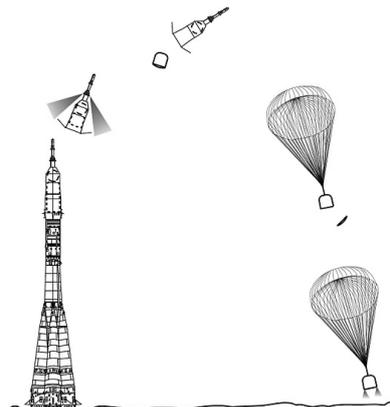
« Je suis pas un steak roux. »

CASE 5 (bas à gauche) : La fusée est dans les airs

« 46 km en 140 secondes. Mais... »

CASE 6 (bas à droite) : La tour de sauvetage largue le module

« Oh non, la tour de sauvetage a été déclenchée ! »



## PLANCHE 8 – ATERRISSAGE PRECOCE

**STRIP 29** : L'atterrissage de la fusée sur l'écran, le présentateur TV dans son local au premier rang, c'est la panique dans la station de contrôle.

CASE 1 : Présentateur en caleçon avec l'agent en arrière qui fouille dans ses vêtements (référence au strip 16)      Présentateur : « C'est une catastrophe... »

CASE 2 : Idem      Présentateur : « La mission est un échec. »  
Olf (off) : Eh eh eh !

CASE 3 : Poste de télé autour du présentateur. Olf : Question de point de vue.  
On est de retour chez Olf qui caresse toujours Laïka (nom du premier chien de l'espace au fait).

### FIN DE LA PREMIERE PARTIE... TRANSITION VERS LA DEUXIEME JUSQU'A LA FIN DE PLANCHE

**STRIP 30** : Chez Olf.

CASE 1 : Olf tend la main en avant.      Olf : « Eteins-toi ! »

CASE 2 : Olf fait un geste de Jedi.      Olf : « Ce ne sont pas les diodes que tu cherchais. »

CASE 3 : Il utilise la télécommande, la télé s'éteint.      Olf : « Oh, puis zut ! »  
(en petit en bas) : « C'est moi qui télécommande ici »

**STRIP 31** : Chez Olf.

CASE 1 : Olf se lève et va vers la fenêtre. On ne voit toujours pas son visage.      Olf : « Bien, bien... »

CASE 2 : Olf se rapproche de la fenêtre.      Olf : « Le plan se déroule comme un Sopalin. »

CASE 3 : Fenêtre vue de près, un point noir avec un parachute dans le ciel.      Olf : « Vivement le... carton final ! Ah ah ah ! »

**STRIP 32** : Même vue, mais plus proche du module qui descend tranquillement vers l'océan, sans que l'île n'apparaisse

CASE 1 : Le module tombe...      Adam : « Mer ! Ouvrons la porte avant de couler ! »

CASE 2 : Le module continue sa chute      Viktor : « Impossible, l'agent de sécurité a gardé la clé en pièce à conviction. »

CASE 3 : Le module s'écrase dans l'eau. Gros « plouf ! »      Adam : « Quelle conviction ? »  
Viktor : « La sienne ».  
(En dessous) : PLOUF !

## PLANCHE 9 – SORTIR DE LA FUSEE

**STRIP 33** : Le module est à l'eau, le parachute retombe dessus (en le cachant pour permettre plus tard de ne pas savoir immédiatement qu'il a disparu).

CASE 1 : Le parachute tombe peu à peu sur le module      Viktor : « On visait l'étude de mers lunaires... »

CASE 2 : Le parachute s'approche encore      Mark : « On aura déjà la mer... »

CASE 3 : Le parachute tombe dessus, avec un petit « Plouf ».      Adam : « Et l'air nul. »  
(En dessous) : Plouf.

**STRIP 34** : Le module s'ouvre et les astronautes en sortent avec un sac chacun. On devine leurs formes sous le parachute.

CASE 1 : La porte du module s'ouvre sous le parachute, et Adam (la forme) en sort.      Adam : « J'ai brisé la vitre, allons-y ! »  
Mark : « Ah bah bravo... »

CASE 2 : La forme d'Adam est avancée, une deuxième en sort.      Mark : « Le commandant sorti en premier ! »

CASE 3 : Adam est au bout du parachute. On voit deux formes en-dessous (Mark et Viktor)      Adam : « Je suis claustrophobe. »

**STRIP 35** : Les trois sont en périphérie du parachute, qui recouvre le module. Ils ont enlevé leurs casques qui flottent autour. Des poissons viennent s'y glisser au fur et à mesure, comme dans un aquarium.

CASE 1 : Adam et Mark surnagent sur place. Viktor fait la planche sur le ventre.      Adam : « Il est noyé ? »

CASE 2 : Idem.      Mark : « J'imagine. »

CASE 3 : Viktor lève la tête de l'eau péniblement, mais en faisant encore la planche.      Viktor : « Je ne sais nager que comme ça ! »

**STRIP 36** : Idem.

CASE 1 : Adam et Mark discutent autour de Viktor qui est sur le ventre.      Adam : « Il faut se dépêcher alors. »

CASE 2 : Idem.      Mark : « Oui, inutile qu'il batte le record d'apnée. »

CASE 3 : Idem.      Mark : « Il n'y a personne pour l'homologuer. »

## PLANCHE 10 – L'OASIS

**STRIP 37** : Idem.

CASE 1 : Adam et Mark discutent autour de Viktor, qui fait la planche sur le ventre Mark : « Quittons vite ces eaux chaudes... »

CASE 2 : Idem.

Adam : « C'est plus fort que moi, c'est mon énurésie aquagénique... »

CASE 3 : Idem.

Adam : « L'eau froide me fait pisser. »  
Viktor : « GLOUGLOU !! »

**STRIP 38** : Adam nage sur le dos en tirant Viktor, toujours sur le ventre. Mark est en avant.

CASE 1 : Un petit poisson rouge en avant les regarde avec un ? au-dessus de la tête. Mark (off) : « Eh regarde ! »

CASE 2 : Ils passent à proximité du poisson qui a remis la tête sous l'eau.

Adam : « Où ça ? »  
Mark : « Devant ! »

CASE 3 : Le poisson recrache l'eau avec une mine défaite (goût d'urine...) Adam se retourne en même temps qu'il veut voir à l'avant et a la tête qui sombre (il tire Viktor)

Adam : « Devant, c'est compliq... glouf ! »  
Mark : « On dirait... »

**STRIPS 39-40** : Vue de l'île depuis le niveau de l'eau, où on voit la plage et la maison uniquement, pas ce qu'il y en a autour, dans le creux de l'île. Tu peux mettre la ligne d'horizon au tiers inférieur et te lâcher sur le ciel...

Mark et Adam : « UNE MAISON ?! »  
Viktor : « Glouglou ?! »

## PLANCHE 11 – LE BATEAU

**STRIP 41** : Adam et Mark nagent sur place avec Viktor qui fait toujours la planche.

CASE 1 : Adam montre l'île

Adam : « Il doit y avoir une île très plate, qu'on ne voit pas ! »

CASE 2 : Mark montre le module, à l'opposé.

Mark : « Je vais chercher nos sacs. »

CASE 3 : Adam et Viktor seuls.

Mark (off) : « Et sauver ma collection de pin's. »

**STRIP 42** : Adam et Viktor seuls, attendent le retour de Mark ; Adam sur le dos, Viktor sur le ventre.

CASE 1 : Adam nage avec les bras sous la tête

Adam : « Est-ce le début ou la fin de mon aventure ? »

CASE 2 : Idem.

Adam : « Grande question d'une vie... »

CASE 3 : Viktor relève la tête et reprend de l'air. Des poissons dans les aquariums le regardent d'un air surpris, tous tournés vers lui.

Viktor : « Hhhhum ! »

Adam : « Pas mal. 42 secondes ! »

**STRIP 43** : L'ombre d'un bateau gigantesque s'approche d'Adam et Viktor.

CASE 1 : Adam voit l'eau s'assombrir. Tous les poissons dans les mini-aquariums sont tournés vers le haut, les yeux exorbités.

Adam : « ? »

CASE 2 : Vue d'une ombre de bateau (Adam est ébloui par le soleil) qui ressemble à un drakkar.

Adam : « Oh Seigneur, on va mourir ! »

CASE 3 : La vue s'accoutume et on découvre un bateau de plage jaune et bleu, croulant sous le poids des nombreux bagages de Mark.

Mark : « Regardez ce que j'ai retrouvé au fond de mon sac ! »

**STRIP 44** : Mark est à bord du bateau, Adam et Viktor sont accrochés au bord.

CASE 1 : Mark désigne le bateau.

Mark : « J'ai dû le gonfler à la bouche, ma pompe est restée à l'embarquement. »

CASE 2 : Idem.

Adam : « Il nous reste une place ? »

CASE 3 : Mark se retourne, le bateau est vraiment plein.

Mark : « Hum... Je crains que non. »

## PLANCHE 12 – DEBARQUEMENT

**STRIP 45** : Adam et Viktor sont accrochés au bord du bateau rempli, et Mark pagaie.

CASE 1 : Gros plan sur Mark en sueur, une grosse veine sur le front. Mark : « Hmmpff ! Gnnnn ! »

CASE 2 : Mark se relâche, yeux fermés, frustré. Mark : « Ecoutez, c'est pas possible. Vous êtes trop lourds. »

CASE 3 : Plan large : bateau plein, Mark dessus, les deux autres dans l'eau, juste accrochés sur le bord du bateau, regards mauvais... Adam : « Tu veux que je te dise qui est lourd ?! »

**STRIP 46** : Vue de profil du bateau qui avance de droite à gauche...

CASE 1 : On voit Mark et l'avant du bateau. Mark : « On se rapproche, je vois du sable... »

CASE 2 : Mark, le bateau entier. Il ne pagaie plus. Mark : « Regardez ça, c'est dingue ! »

CASE 3 : Viktor et Adam sont accrochés à l'arrière du bateau et battent nerveusement des pieds pour « pousser » le bateau. Adam : « TU VEUX QUE JE TE DISE QUI EST DINGUE ?! »

**STRIP 47** : Mark décrit l'île.

CASE 1 : Même case que la dernière du strip précédent. Mark : « On fonce vers un trou noir bleu ! »

CASE 2 : Ils continuent d'avancer. Adam : « Mais... j'ai pied ! »  
Mark : « On dirait que quelqu'un siphonne les océans ! »

CASE 3 : Ils continuent d'avancer. La plage est toute proche. Viktor (tourné vers Adam) : « Il veut que tu lui dises qui est siphonné... »

**STRIP 48** : Vue de l'île sur trois cases, avec le bateau tout proche (suffisamment loin pour que Mark n'ait pas vu plus que ce qu'il a décrit quand même). Adam et Viktor ont pied, et poussent le bateau vers l'île.

CASES 1-2-3 : Viktor : « C'est sûrement une île de la mer d'Aral. Vozrozhdeniya peut-être. »  
Mark : « Vos roses ont le taenia ? »  
Adam : « Ah, celle où les russes ont stocké la peste bubonique et le charbon ? Quelle chance ! »

## PLANCHE 13 – LA PLAGES

**STRIP 49** : Adam et Viktor sont sur la plage, avec le bateau plein à craquer sur le sable également et Mark qui fouille dedans (hors champ ici). Il y a une torche qui brûle à proximité, avec un petit cours d'eau qui se faufile vers le centre de l'île. Des buissons / arbres bas (multicolores) cachent un peu le décor.

CASE 1 : Adam prend la parole (c'est le commandant...) Adam : « Et voilà ! Nous y sommes ! »

CASE 2 : Idem Adam : « Plus qu'à attendre qu'on nous retrouve ! Comme Robinson ! »

CASE 3 : Viktor le regarde d'un air las. Adam : « Enfin, non. Mauvais exemple. »

**STRIP 50** : Mark les rejoint avec un livre jaune et noir.

CASE 1 : Adam et Viktor le regardent. Adam : « Qu'est-ce que c'est ? »

CASE 2 : Mark montre fièrement son livre. Mark : « Ca, c'est notre bien le plus précieux maintenant. »

CASE 3 : La couverture en gros plan. « Pas à pas, votre manuel de rescapé débutant. La survie POUR LES NULS. »

**STRIP 51** : Mark bouquine, tandis que les deux autres l'écoutent.

CASE 1 : Idem Mark : « D'abord, gagner la terre ferme. »

CASE 2 : Viktor se tourne vers Adam. Viktor : « On l'a déjà fait, ça ! »  
Adam : « Oui, on a un gros instinct de survie. »

CASE 3 : Même scène. Adam : « En tout cas, ceux qui savent nager. »

**STRIP 52** : Mark bouquine, tandis que les deux autres l'écoutent.

CASE 1 : Idem Mark : « Ensuite, faire un feu. »

CASE 2 : Viktor et Adam regardent le bateau plein, avec les yeux emplis d'espoir, la bouche ouverte.

CASE 3 : Mark lève la tête vers eux. Mark : « Oui. » (en haut à gauche)  
Mark : « J'ai un briquet. » (en bas à droite)

## PLANCHE 14 – LA RENCONTRE AVEC ANDRÉ

**STRIP 52 :** André arrive sur la plage à leur côté.

CASE 1 : André lève les bras en l'air, catastrophé. André : « Ne faites jamais le feu ! » (*le plutôt que de, ça donne peut-être un côté plus menaçant.*)

CASE 2 : Idem. Les autres se regardent, interrogatifs. André : « Le feu c'est mal. Le feu, ça tue. »  
Mark (bas) : « Il a l'air sérieux. »

CASE 3 : André a baissé les bras, comme résigné par ce qu'il annonce... André : « Le feu, ça noie ! »  
Adam (bas) : « Effectivement, il semble fiable. »

**STRIP 53 :** André poursuit ses explications.

CASE 1 : André sort un truc de sa poche (lunettes) André : « Ne faites pas le feu, bande de mousses. Sinon... voilà ce qui va se passer ! »

CASE 2 (courte) : Il met sur sa tête des lunettes comme celles du Visiteur du Futur.

CASE 3 : Case recouverte de texte devant le(s) personnage(s)... André : « L'île va se sentir menacée, va émettre des ondes invisibles jusqu'à son cœur, d'où une lumière orange mystérieuse signalera à la mer alentour qu'il faut agir pour la protéger, ça va créer une vague gigantesque, qui va submerger l'île d'Olf, la faire disparaître, et nous avec ! »

**STRIP 54 :** André poursuit.

CASE 1 : André enlève ses lunettes. André : « Voilà pourquoi vous ne devez pas faire de feu ! »

CASE 2 : Mark montre son livre. Mark : « Pourtant, pour la survie... »

CASE 3 : André le coupe et lève les bras. André : « La survie ? Vous marchez sans schnorchel ou quoi ? Il n'y a jamais eu de survie ! »

**STRIP 55 :** Le ton commence à monter entre les nouveaux rescapés et André

CASE 1 : Adam s'interpose Adam : « Comment ça, pas de survie ? »

CASE 2 : André montre la maison d'Olf (qu'on voit ou pas). André : « Y a pas de survie au purgatoire. »  
Viktor : « Ce n'est pas Vozrozhdeniya ? »

CASE 3 : Viktor lève les sourcils, genre ô\_Ô Viktor : « Hein ? Quel taenia ? »

## PLANCHE 15 – L’HISTOIRE D’ANDRÉ

**STRIP 56** : André claque des doigts pour appeler ses mousses. Il a la mer derrière lui. Les autres sont un peu à côté.

CASE 1 : André claque des doigts. André : « Bon... Vous ne voulez pas savoir ? »

CASE 2 : Adam, Viktor et Mark se regardent. Adam : « Si, bien sûr ! »  
Mark : « Evidemment... »

CASE 3 : Ils regardent vers André. Leurs textes se mélangent. Eventuellement, si tu veux donner un côté manga, André peut avoir une goutte d'eau sur le côté du visage...  
Adam : « Où sommes-nous ? »  
Mark : « Qui habite la maison ? »  
Viktor : « Quand mange-t-on ? »

**STRIP 57** : André va raconter son histoire, des animaux exotiques (mi-singes, mi ornithorynques ?), sous le commandement de ce lieutenant de vaisseau, arrivent et installent des chaises.

CASE 1 : Des « animaux mousses » viennent avec une grosse noix de coco vide, servant de siège pour André. André : « Je suis ravi de voir que mon passé vous intrigue ! Je m'appelle André. »

CASE 2 : Trois autres « mousses » arrivent avec des sièges de moins bonne facture pour les astronautes, surpris... André : « Je vais donc tout vous raconter. Prenez place dans mon modeste salon. »

CASE 3 : Les astronautes s'installent. Les sièges craquent, celui d'Adam s'enfonce dans le sable avec un Pssst, Mark passe au travers du sien (planches qui se brisent autour de ses hanches) avec un Craaaaaac. Seul Viktor semble bien assis. André : « C'est une longue histoire. »  
Viktor : « Chouette, j'adore ça ! »

**STRIP 58** : L'histoire d'André... Il est bien installé, Viktor aussi. Les deux autres se débattent un peu avec leurs sièges, changeant de position régulièrement (n'osant pas s'asseoir, se donnant un air faussement décontracté...) : cela sera représenté par des Pssst et Craaac ou autres onomatopées, qui en disent tout aussi long sans rien montrer pour l'instant.

CASE 1 : André raconte. André : « J'étais lieutenant de vaisseau d'un sous-marin. »  
Krkrkrkrkr. Pssst.  
Off : « Ah oui, oui ».

CASE 2 : André est de plus en plus fébrile et expansif dans ses gestes, le regard un peu fou du marin qui a vu Moby Dick. André : « Le S647. La Minerve... Le 27 janvier 1968, nous étions en Méditerranée avec 51 de mes hommes... »  
Boum. Craaaaaac...  
Off : « Dites donc ! »

CASE 3 : Adam est assis au bord de son siège, dans une position non naturelle. Mark a les jambes en l'air, les fesses au sol. André : « Pour deux exercices de détection magnétique, et une vérification de radar. »  
Adam : « Incroyable... »  
Mark : « J'en suis sur le cul. »

**STRIP 59** : Suite de la scène précédente.

CASE 1 : André toujours plus agité.

André : « Quand soudain, à 7h55, un bruit ! Un choc. On aurait dit... »

Viktor : « Oh ! »

CASE 2 : André se calme brusquement.

André : « ... Un maelstrom ! Ou une machine à laver ... »

CASE 3 : André est un peu déprimé cette fois.

André : « Et quand le tambour s'est arrêté, nous étions là. Sur l'île. Chez Olf. »

## PLANCHE 16 – LES THEORIES D'ANDRE

**STRIP 60** : Suite de la scène précédente.

CASE 1 : Adam, Mark sont placés n'importe comment dans leurs sièges.

Adam : « Et... C'est tout ? »

André : « Oui. »

CASE 2 : Les astronautes.

Viktor : « C'est court comme longue histoire ».

Mark : « Que sont devenus vos hommes ? »

CASE 3 : André est toujours las.

André : « Bah ils ont pris le bateau pour rentrer. »

**STRIP 61** : Suite de la scène précédente.

CASE 1 : Adam et Mark sont levés de leur siège cette fois.

Adam : « Quoi ? Attendez... Vous dites qu'il y a des bateaux sur l'île ? »

CASE 2 : André reste assis.

André : « Il y en avait deux. Il en reste un. »

CASE 3 : Adam est excité.

Adam : « Mais c'est génial ! Où est-il ? »

André : « De l'autre côté de l'île... »

**STRIP 62** : Adam, Mark sont debout. Viktor et André restent assis.

CASE 1 : Adam est ravi.

André : « C'est dangereux. Olf vous surveille depuis le poste de commandement. »

Adam : « Enfin, nous allons pouvoir repartir. »

CASE 2 : Des larmes viennent dans ses yeux.

Adam : « Retrouver nos familles, nos amis, les serrer. »

CASE 3 : Des larmes coulent sur ses joues.

Adam : « Nous reconnâitrons-ils ? »

Mark : « Bah j'espère, ça fait à peine une heure. »

**STRIP 63** : André expose sa théorie

CASE 1 : André parle

André : « Olf, c'est l'Amiral. Il vous observe de sa maison, avec mon périscope. »

Mark : « Mais c'est quoi, cette île ? »

CASE 2 : Idem, plan plus serré / inquiétant.

André : « Ce n'est pas une île. C'est un sous-marin inversé ! Un sur-marin ! »

CASE 3 : Adam et Mark se regardent.

André : « Du coup, comme je suis gradé, vous devrez m'appeler Capitaine. Bande de mousses. »

... to be continued. Voilà, où nous en étions du script au 2 mars 2013.

La fin prévue était qu'Olf avait fait se crasher l'avion pour récupérer un petit élément qu'il avait aperçu à la télévision, afin d'achever sa grande œuvre.

Sur la dernière planche, on découvre ainsi que l'île entière est une gigantesque machine de Rube Goldberg.

Voici ce qui était prévu pour la fin.

« Globalement, je vois le fond de l'île avec un trou (façon évier) au niveau 0, puis deux paliers et le troisième où il y a la plage et au centre la maison d'Olf.



L'île Tromelin a une forme et les vagues qui me plaisent pas mal sur cette photo. Juste il faut la creuser ;)



Sur ton strip, dans l'ordre, je dirais arrivée par la gauche : André, paniers à linge (cachés), Homme-Oiseau, Diwrnach

1/ Olf met sa boule de cristal dans le périscope inversé (vers le bas pour voir l'île) de La Minerve (sous-marin disparu à Toulon dans les années 60, jamais retrouvé).

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Minerve\\_%28S647%29](http://fr.wikipedia.org/wiki/Minerve_%28S647%29)

STRIP :

**Personnage d'André, marin :**

Là depuis 1968. On avait deux exercices de détection magnétique et vérifier le radar de l'avion. Et d'un coup, à 7h55, plouf... aspirés !

Pour moi, l'île est un sous-marin inversé. Un sur-marin. Et la maison d'Olf est le poste de commandement, d'où il nous regarde dans son périscope.

**Militaire / Mer / France.**

**Est-ce judicieux de garder les vrais noms ou faut-il modifier ?**

2/ la boule descend une côte en tourbillon, pousse un œuf d'hirondelle de mer qui chute sur un palmier et décroche plusieurs noix de coco sur un arbre planté dans le territoire des fruitibales.

STRIP :

**Personnage de Mangue avec un T-shirt The Secret of Monkey Island d'un côté et Incredible Machine de l'autre**

Nous sommes des pacifistes de Papouasie, nous considérons les fruits comme nos frères.

Or, nous sommes végétariens.

Du coup, nous sommes cannibales.

Ou plutôt fruitibales.

On mange des fruits, et c'est violent.

Pour lui, l'île est un champ béni où la mer s'imbibe de terre.

**Nature / Civilisation / Océanie**

Les fruitibales, je croyais avoir eu une idée originale (reprise d'une nouvelle en cours), et puis en cherchant des objets de piraterie, je suis tombé sur les sites de soluces de Monkey Island où j'ai revu le personnage Tête-de-Citron qui est un cannibale-végétarien... (d'où une sorte de T-shirt hommage). Par contre le tree-hugger qui mange les siens est nouveau si je me souviens bien.

3/ Les noix tombent sur un coffre fort (thématique de l'île perdue). Une d'entre elles se bloque dans le trou du coffre. Le coffre se gonfle de mots et hurle, faisant soulever le couvercle et décoller la noix.

STRIP :

**Personnage de Pandore.**

Pandore est une femme bavarde. Pour la faire taire, Olf a enfermé tous ses mots dans un coffre sans clé, avec une ouverture sur le dessus par laquelle s'échappent quelques mots. Le coffre est sous un cocotier, et sera ouvert le moment venu...

Pour elle, Olf est un pirate borgne avec une jambe de bois.

**Mythologie / Objet / Grèce**

Pandore / coffre-fort, Danaïdes / tonneau de rhum, ça mêle mythologie et piraterie. C'est peut-être too much en effet, après on peut s'en tirer avec une pirouette ("mais tout ça c'est de la mythologie — Pourquoi ? Parce que personne n'a jamais vu les objets en question ? Normal, ils sont tous ici... avec ce voleur d'Olf"). De même, on n'est pas obligé de garder les Danaïdes : Olf aurait pu voler le tonneau, et comme il fuyait et que les filles aux Enfers ne trouvaient rien de mieux que les remplir, lui il a embauché des filles mécanos (genre de Bricol' Girls d'Alain Chabat ^^). On peut également remplacer le nom de Pandore par Pandorette ou autre bêtise similaire ;)

4/ Par un ingénieux mécanisme de poulie, l'ouverture du coffre donne du mou à la corde tendue entre le coffre et le pilier de la maison d'Olf. Cette corde s'entortille le long du pilier jusqu'à une épée légendaire, Kusanagi (disparue en 1185). En lui donnant du mou, le sabre commence à tourner en suivant la corde autour du pilier, avec un rayon grandissant.

STRIP :

### **Personnage d'Antoku**

Il a 7 ans mais est surtout Antoku, 81<sup>ème</sup> Empereur du Japon. J'ai disparu en 1185 avec l'épée Kusanagi (a sauté à la mer après la perte de la bataille de Dan-no-ura, chute des Taira, clan des Samouraïs.)

Alors tu dois faire de très bons sushis.

Pour lui, Olf est un puissant samouraï.

### **Guerrier / Arme / Japon**

(5/ Pendant ce temps, Olf mange de l'Ambrosie et nectar et boit dans le Graal. C'est l'Olfympe... ^^')

5/ L'épée tranche un nœud gordien attaché entre le sol et un marteau volant dans les airs. Le marteau est attiré par un électroaimant de casse gigantesque (mais la corde est solide, c'est un nœud gordien quand même).

STRIP :

### **Personnage : Gordi**

Je suis le créateur du nœud gordien. Des millénaires à essayer de trouver le nœud parfait.

Ces barbares ne trouvent rien de mieux que donner un coup d'épée dedans.

Pour lui tous les hommes sont des sauvages, et cette île avec ses fruitibales et autres cinglés est le pire ramassis de sauvages qu'on puisse imaginer.

### **Mythologie / Grèce**

En fait le marteau de Thor est dans les airs, entre un électroaimant au-dessus de lui qui l'attire vers le haut, et le super noeud gordien qui le maintient au sol. Le cheval de Troie est largement plus loin, à l'autre bout de l'île par exemple. Quand le noeud est coupé, on s'attend à ce que le marteau soit scotché sur l'aimant au-dessus mais non, il file droit vers le cheval pour le pousser (c'est le marteau de Thor quand même). D'ailleurs par la suite de la scène, on peut imaginer le marteau qui continue sans cesse à pousser le cheval en fond :D Du coup l'aimant et le noeud gordien servent juste à maintenir le marteau à une certaine hauteur, pour que la corde puisse être coupée par l'épée : aucun autre intérêt.

6/ Une fois libéré, le marteau Mjölnir fonce vers le cheval de Troie sur lequel est gravé en grand « THOR EST LA », placé au 1<sup>er</sup> palier de l'île. Le cheval est au centre d'une motte de sapins, arrachés directement du grand Nord avec de la neige et des traces de pas de yéti... Des stalactites poussent sur le nez du cheval...

STRIP :

### **Personnage : Thor**

Il lève Mjölnir sans ma ceinture Megingjord... Je suis fichu, ma réputation est fichue...

Je me retire dans mes appartements avec mon ami Ulysse, celui qui a passé tant de temps sur cette île lors de son Odyssée...

Pour lui, plus rien n'a aucun sens. Même sa boussole est dérégulée (il montre une boussole qui tourne en rond – de toute façon la boussole de Thor n'a jamais raison).

### **Arme / Mythologie / Nordique**

Thor, je le vois dépressif ici. Eventuellement un blond baraqué (Nordique donc) en caleçon rouge (le même que Superman), recroquevillé sur lui-même, déprimé par les pouvoirs d'Olf. Et pour faire une référence nordique, j'avais pris la motte de sapin avec la neige, mais c'est vrai que ça fait seul morceau de terre importé. On peut quand même imaginer de la neige autour du cheval de Troie, comme par influence de Thor.

7/ Le cheval avance sur une ligne droite, descend des pentes en avant/arrière... et finit par renverser un moai... Ca se renverse en mode domino.

STRIP :

Mark, regarde : des Longues Oreilles...

C'est Pâques...

**Personnage : Anakena**

Un Pascuane qui a créé les moaï à partir des tufs du volcan Rano Raraku en les faisant bouillir et en les mettant dans un moule à moaï géant monté sur roulette, avec une échelle sur le côté (pour verser sur le dessus dans l'entonnoir). Il se déplace où il veut, se balade avec des seaux de tufs, remplit et ouvre son moule en deux à la fin pour se replacer ailleurs...

Pour lui, Olf est un esthète, puisqu'il l'a amené exprès ici pour construire des sculptures. Par contre, il les demande un peu trop rapproché à son goût, mais bon, c'est son île, il a bien le droit de s'amuser après les problèmes climatiques qu'il a eu sur Ahu Nau Nau (on suppose ainsi que c'était son ancien terrain de jeu).

Il m'a même fait faire un Moaï avec un nez bizarre... Regardez, c'est marrant, on dirait le nez perdu du Sphinx...

Stonehenge ? Oui, c'est moi aussi. J'ai un appareil similaire à celui des moaï pour les créer.

Vous voulez un menhir ?

**Légende / civilisations / Océan Pacifique**

8/ Le dernier moaï (à nez de sphinx) tombe sur un tonneau rafistolé avec des bouchons de liège dans tous les coins qui sautent.

STRIP :

**Personnage : les Danaïdes (plein de femmes qui bronzent, ouais ! on essaiera de ne jamais rien montrer pour changer des classiques filles à gros seins des mangas et BD.)**

On bronze. On avait un tonneau de rhum à remplir pour le patron, mais il fuyait de partout. On l'a bien colmaté cette fois.

Pour elles, l'île est le paradis.

**Mythologie / Grèce**

9/ le tonneau renverse une des flammes qui sont là pour "attirer l'eau" et ainsi créer de petits ruisseaux (qui se réunissent au centre de l'île ou un maelström fait disparaître le trop plein d'eau à la manière d'un siphon d'évier). Le tonneau explose à proximité de pieds de bambous fins et multicolores (have fun), qui s'embrasent à la manière de la flamme olympique.

Au milieu de la flamme, on découvre, bloqués dans les bambous, cinq disques qui forment le symbole des JO.

STRIP :

**Personnage : Castelporziano**

Un discobole qui perd la tête (<http://fr.wikipedia.org/wiki/Discobole>) et qui a perdu ses disques.

Pour lui, ah bon on est sur une île ?

**Sport / sculpture / Grèce**

10/ Le feu attire l'eau à grande vitesse et un pan de l'île commence à s'inonder.

Les cinq disques tombent et un d'entre eux roule et suit un sillon tout tracé qui l'amène dans une des grottes qui ont déjà été explorées, façon Astérix & Obélix (avec les yeux qui s'illuminent juste). Il réapparaît de l'autre côté, suivant toujours un sillon (avec tremplins etc) qui l'amène au centre d'un Vajra à 4 têtes.

STRIP :

**Personnage : Indy**

Un aventurier hindou à la recherche du Vajra du Dieu Indra.

C'est lui qui a percé le trou dans le coffre de Pandore, pensant qu'il s'agissait de l'arche d'Alliance.

Il a reçu une lettre à l'université de la part d'un mystérieux Olf. Pour lui, c'est sûrement un piège.

**Mythologie / Feu / Inde**

11/ Le Vajra lance 4 foudres. L'une d'entre elle atteint la mèche d'un supercanon à l'allure de chaudron au 2<sup>ème</sup> palier.

STRIP :

**Personnage : Diwrnach**

Un gallois qui possède le chaudron d'abondance, d'où sort tout objet.

Olf lui a volé le chaudron pour le transformer en canon Babylone... Parce que ça irait bien avec ses jardins (7 merveilles)

Ah oui, pour Diwrnach, je n'avais pas trop réfléchi à ça. Je le voyais éploré devant l'inutilité de son chaudron. On peut supposer qu'il a essayé d'allumer la mèche mais qu'il n'a jamais pu, parce que créer du feu sur l'île entraîne un appel d'eau qui éteint aussitôt le feu. C'est une bonne façon aussi d'introduire cet élément ! Cool ^^

12/ Le canon tire des babioles du domaine de la piraterie : carte au trésor, pièces d'or, boussoles, crâne de squelette (Homo erectus pekinensis disparu en 1941 ou 1945), de la kryptonite, une thermos « Spirit of Saint-Louis » remplie d'urine (jetée par Charles Lindberg)...

Ces babioles remplissent un panier de linge sale qui descend. Par un système d'ascenseur rudimentaire, le panier qui montait (aussi considéré comme du linge sale blanc – en réalité le parachute du module) parallèlement se renverse, libérant le module, qui part dans l'incroyable descente jusqu'au typhon, avec le parachute accroché. Il suit des rails virtuels, cachés dans le décor... (arbres, etc)

Il suit des pétroglyphes, des sigles dans la pierre qui rappellent l'envol des oiseaux vers la demeure céleste du dieu Make-Make. (cf. site d'Orongo sur l'île de Pâques)

STRIP :

**Personnage : Homme-Oiseau**

Le rite de l'Homme-Oiseau est accompli chaque année (comme sur l'île de Pâques) : plonger de la falaise, nager au milieu des requins pour récupérer sur un îlot voisin le premier œuf d'hirondelle de mer de la saison pour accéder à un statut de demi-dieu pendant un an).

*D'ailleurs, j'ai perdu l'œuf d'hirondelle de mer... peut-être dans ce panier de linge sale.*

13/ A la fin, le module se bloque dans le trou qui fait s'évacuer l'eau sous l'île (bloque le siphon donc). La terre tremble, l'eau afflue et le bateau dans lequel se sont réfugiés les survivants de l'île (l'arche de Noé bien sûr) chute vers le centre de l'île en suivant le ruisseau près duquel il était, à la suite de sa propre ancre. Il dévale les cascades (j'ai prévu des cascades pour voir le rendu que tu vas proposer, et parce que ça sonne paradisiaque ^^) jusqu'à la petite mer au fond de l'île (on pourra l'appeler Mare crisis ou autre d'ailleurs) qui devient un lagon (de l'eau par encore rattachée à la mer autour) quand le module bloque le maelström.

Le siphon étant bloqué, l'île se noie et disparaît sous les rires amusés d'Olf, tandis que le bateau est remis a flot.

**Sur le bateau, un nouveau circuit à mettre en place**

Et comment il s'appelle ce bateau ? L'Olficiel...

Tu peux également ajouter un singe, des araignées, lézards plus ou moins géants ; je n'ai pas détaillé la faune et flore, mais peut-être que je m'adapterai simplement par rapport à ce que tu as envie visuellement (plutôt que l'inverse, cette fois). Je pense qu'il faut voir au moins le cheval de Troie, les moaï, le canon, les deux grands Paniers de Linge Sale, le pied de la maison d'Olf avec une épée accrochée, les grottes, les courts d'eau avec cascades (j'aime les cascades depuis que je suis passé aux cascades du Hérisson dans le Jura \*\_\* bon même avant en fait), l'Arche de Noé à l'autre extrémité de l'île SANS VOILES (il faudra que j'ajoute un personnage qui crée des voiles à partir de linge sale conservé - les astronautes pour aider au départ voudront retourner chercher le parachute et se rendront ainsi compte que le module et le parachute ont disparu).

Après ça, on pourra même commencer à envisager un début de diffusion, non ?

