



Dévastée par la pollution et un climat aride, la Terre n'a plus accès à l'eau potable à l'exception d'une Cité dont les membres ont découvert comment s'en procurer. Valdo, gouverneur autoritaire et charismatique, protège d'une main de fer cette forteresse. Mais Vince, un citoyen mal accepté, se retrouve à l'extérieur et découvre un monde qu'il était loin d'imaginer. Entre parcours initiatique et révolte citoyenne, ce récit dynamique met en lumière notre rapport à la nature et offre un ultime dénouement qui se livre au dernier acte.

VOIR LE TEASER

Titre de l'oeuvre **LOST WATER**

Durée **105 min**

Genre **Long-métrage de fiction**

N° Dépôts SACD **000776431**

Auteur **Michael Schmit (0778026289)**

Contact **contact@lost-water.fr**

Site internet **www.lost-water.fr**

Vision Créative

Sur un ton léger, l'histoire est portée par des personnages forts aux caractères affirmés. Le public international s'identifiera aux protagonistes dont l'apparence sera soignée, tels des héros de bandes dessinées. S'inspirant de Mad Max ou Dune en passant par les Westerns de Sergio Leone, cet univers atypique offre un vaste potentiel cinématographique.

Thèmes et Messages

LOST WATER est une aventure épique qui explore le destin de nos civilisations, thème universel à travers les cultures, des métropoles désertiques aux capitales mondiales. Le récit aborde des sujets sensibles sans pour autant être moralisateur. Les messages sous-jacents, partagés tout au long de la narration, nous interpellent entre autres sur l'accès à l'eau, ressource que beaucoup considèrent comme acquise et qui manque déjà dans certaines régions. Fondamentalement, cette intrigue questionne sur notre devenir. Arrivons-nous au bout d'un cycle ? Faut-il se réinventer ?

À propos de l'auteur



Comédien et metteur en scène de théâtre, l'auteur Michael Schmit transmet sa passion sur grand écran. L'écriture, son second amour, lui permet d'avoir une vision artistique globale et affirmée. Formé entre autres aux Cours Florent, il peaufine son apprentissage auprès de Jack Waltzer, coach américain qui a notamment formé Dustin Hoffman, Sigourney Weaver et Sharon Stone. Il débute dans des matches d'improvisation puis met en scène et joue dans diverses pièces de théâtre qui ont été des succès sur plusieurs saisons. Fort de cette expérience scénique, il se lance dans le multimédia devant et derrière la caméra. Il écrit, réalise et joue dans divers courts-métrages primés à de nombreuses reprises. En parallèle, il développe son expression corporelle à travers les sports de combat et une activité physique à haute intensité. Sensibilisé par le climat et ses aléas, il achève de rédiger en 2025 son premier long-métrage LOST WATER, récit postapocalyptique qui interroge sur notre relation à l'écologie, le sens de la survie, la lutte des classes, la désinformation et la migration environnementale, sujets ô combien d'actualité qui feront écho auprès d'un large auditoire.

TOURNAGE

Teaser

Entourés d'une équipe technique solide, nous avons tourné un teaser pour illustrer l'ambiance. Il s'agit d'une scène forte autour de quatre principaux protagonistes. Nous avons élaboré des décors et des costumes soignés afin de créer un univers postapocalyptique. Pari tenu, l'action se déroule au beau milieu du désert alors que nous avons oeuvré en Île-de-France !



Casting

Nous avons la chance d'avoir Lisa Do Couto et d'Eriq Ebouaney dans le teaser. Cette team de choc apporte du panache au projet, nous sommes fiers de leur confiance et honorés de leur présence ! Les scènes sont plus vraies que nature, ces acteurs à l'aura internationale campent les personnages avec brio.



Lisa Do Couto

En plus d'être mannequin international pour les grandes marques de luxe, Lisa est dans les rôles principaux de « Loups-Garous » de François Uzan où elle donne la réplique à Jean Reno et Franck Dubosc, une des plus grosses productions Netflix 2024. Elle a également tourné dans « Barbaque » de Fabrice Eboué et dans les séries « Bugarach » et « OPJ ».



Eriq Ebouaney

Rôle récurrent dans la nouvelle saison de « Walking Dead », suite au carton international de la précédente saison où il était déjà présent, Eriq est un acteur international qui a joué au côté des plus grands noms tels que John Malkovich, Idris Elba, Jason Statham, Gérard Depardieu, Omar Sy, Vincent Cassel, Jean Dujardin, Jean Reno, Clovis Cornillac, Gérard Lanvin, Valeria Golino ou encore Eva Green.

WWW.ERIQEBOUANEY.COM

Accroche

Sur une Terre dévastée où l'eau est pouvoir, un citoyen se dresse contre un gouverneur tyrannique et découvre les secrets obscurs qui ébranlent la dernière civilisation.

Synopsis

Il est à noter que dans cette épopée, 3 factions se distinguent : les CITADINS avec VALDO et VINCE, les VILLAGEOIS avec TAMMY et les DÎMEURS avec STAN. Nous allons nous concentrer sur les parcours de ces personnages clés.

Futur, époque indéterminée. Dévastée par la pollution et un climat aride, la Terre est sèche et hostile. Une poignée d'hommes découvre par hasard comment produire de l'eau par un moyen inattendu. Ils s'établissent dans une Cité fortifiée dont VALDO est le Gouverneur, et où tous les CITADINS ont accès à l'eau par ce procédé. VINCE, un soldat mal intégré, cherche à faire ses preuves au sein de l'armée.

Lors d'une sortie hors des remparts, VINCE est perdu et blessé. Il porte à son cou la clé de la Cité. Témoin d'une agression, il vient en aide à TAMMY, une jeune VILLAGEOISE qui le guidera dans les ruines. Tous deux arrivent dans un village où STAN, un mystérieux étranger, est attaché et roué de coups. VINCE décide de le libérer sans savoir que c'est un DÎMEUR, groupe de vagabonds qui enlève les VILLAGEOIS. STAN se sauve avec la clé, VINCE décide de rentrer à la Cité pour avertir le Gouverneur VALDO. Mais sur le retour, VINCE s'aperçoit que STAN et VALDO sont liés. Troublé, il part prévenir TAMMY.

Alors que la production d'eau déstabilise la Cité, VALDO instaure un régime de terreur.

TAMMY et VINCE arrivent à capturer STAN. Grâce à la clé, ils s'infiltrèrent dans les sous-sols de la Cité. Ce qu'ils y découvrent va les bouleverser... S'ensuit un cheminement quasi-initiatique qui poussera les protagonistes à se transcender. L'humanité est mise à l'épreuve : la nature reprend-elle ses droits ?

Ce résumé volontairement partiel ne dévoile ni l'origine de l'eau ni le dénouement final, afin de préserver la surprise des futurs lecteurs.



PLAN DES LIEUX

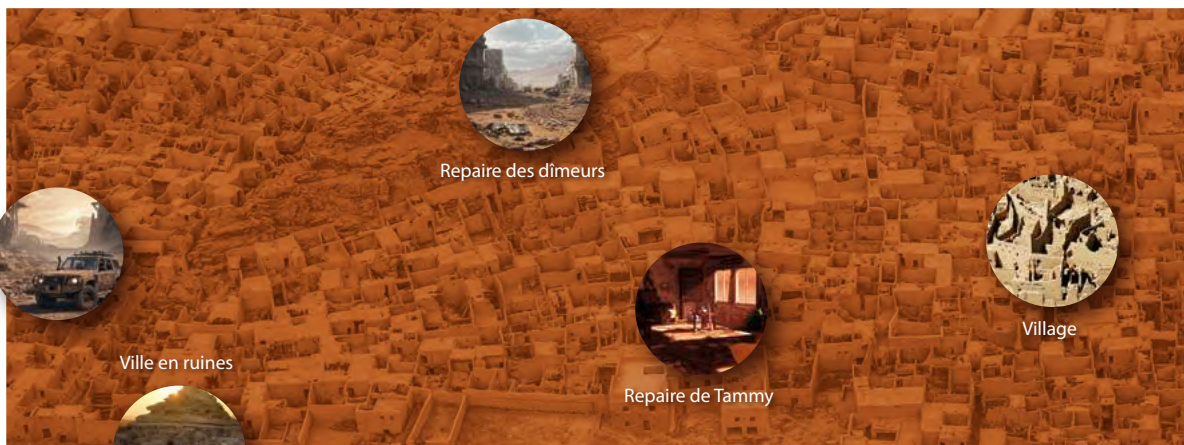


Barrière de sable

✗
Point de rendez-vous

✗
Lieu de l'accident

Sentier

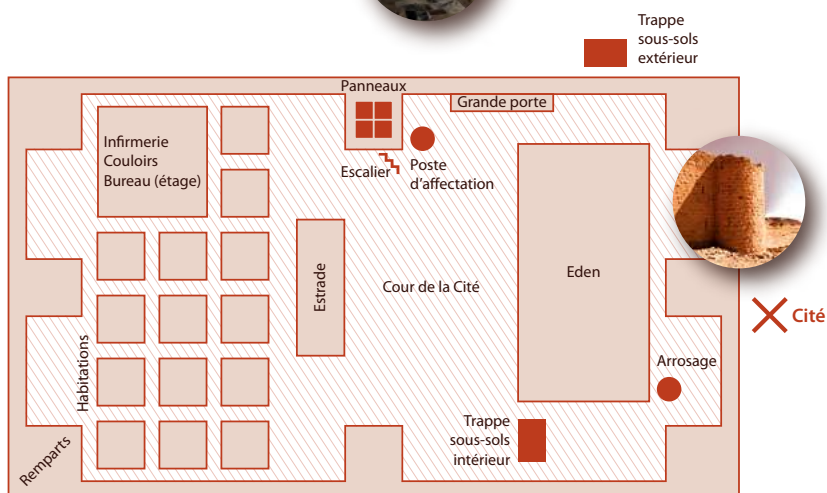


Repaire des dîmeurs

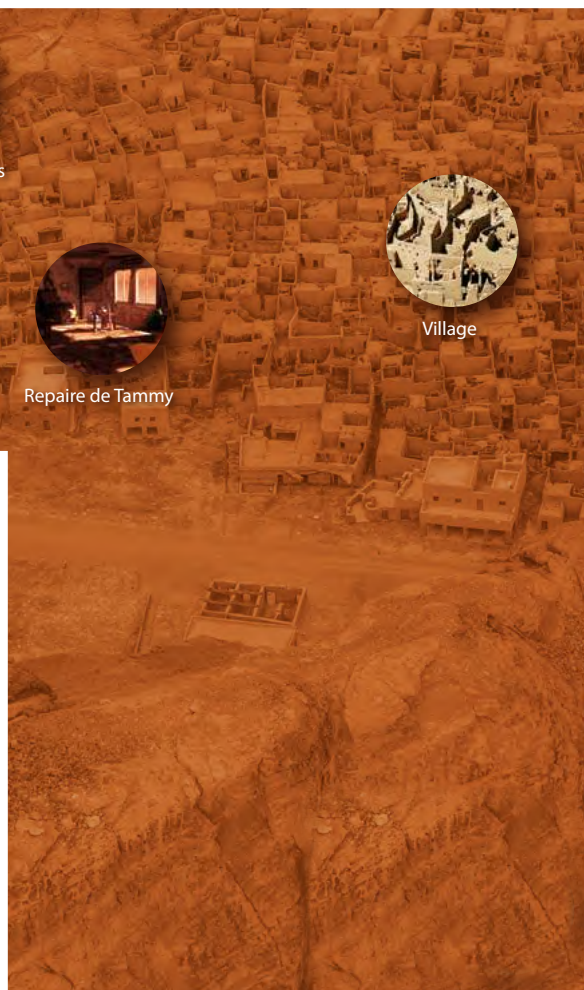
Village

Repaire de Tammy

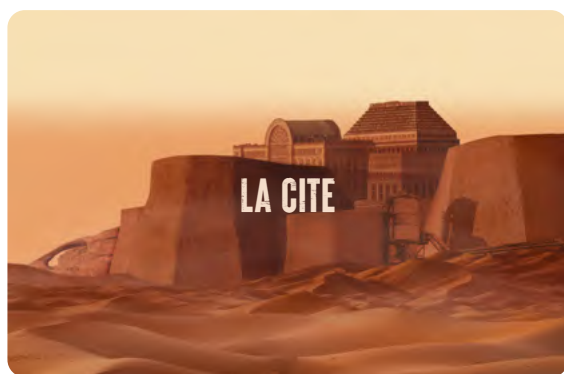
Ville en ruines



✗ Cité



DECORS



LA CITE



LA BARRIERE DE SABLE



LES RUINES



LES SOUTERRAINS

PERSONNAGES



Tammy (26 ans)

"Essaye un peu pour voir"

Intrépide et déterminée, les ruines n'ont pas de secrets pour elle. Contrainte de se battre pour survivre, elle a pris goût à l'action.



Valdo (58 ans)

"J'ai dû faire des choix pour notre survie"

Régent autoritaire de la Cité, il protège sa forteresse coûte que coûte et veut créer un ordre nouveau.



Stan (28 ans)

"J'ai le couteau qui me démange"

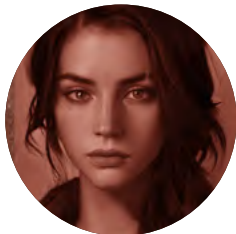
C'est un dîmeur aguerri qui erre entre le désert et les villes en ruines. Habile et malin, sa lame ne le quitte jamais.



Vince (42 ans)

"On a le droit à une seconde chance"

Entraîné par accident dans la ville en ruines, ce citadin peu expérimenté va changer l'ordre établi bien malgré lui.



Licia (32 ans)

"Laisser la vie éclore"

Altruiste et engagée, elle est en charge de Eden, le jardin de la Cité. Soeur de Vince, elle est au premier plan dans la communauté.



Joseph (70 ans)

"Ils me font confiance"

Médecin de la Cité et ami proche du Gouverneur, il veille sur les citadins avec diplomatie et bienveillance.



Jeb (43 ans)

"T'es un parfait connard"

Bras droit du Gouverneur, il est robuste et ne fait pas de cadeaux. Violent et partial, il a Vince en horreur.



Amir (43 ans)

"Je suis gonflé à bloc"

C'est un bagarreur à l'humeur changeante. Suspicieux et futé, il va au contact sans l'ombre d'une hésitation.

Extraits

Voici un florilège de scènes fortes qui donnent le ton de cette intrigue pleine de rebondissements, où s'entremêlent des parcours profondément humains.

“La nature parle mais le genre humain n'écoute pas.”

Victor Hugo

EXTRAIT 1 : EXT/JOUR - VILLE EN RUINE

Vince est assoupi, il est assis avec son revolver à la main, la tête baissée. Il semble mal en point. Soudain il se réveille, il entend du bruit dans un bâtiment désaffecté. Il se lève tant bien que mal et décide d'aller voir ce qu'il se passe. Il entre discrètement dans le bâtiment. Deux pillards sont en train d'encourager un troisième qui se bat avec Tammy, une jeune femme. Gabriel, le plus teigneux des trois hommes, encourage ses compagnons.

GABRIEL

T'as besoin d'aide ou quoi ?

PILLARD 1

Va te faire foutre.

Tammy a le dessus, elle a une barre en fer. Les deux hommes se délectent du spectacle et se moquent du troisième en difficulté.

PILLARD 2

A mon tour !

GABRIEL

Attends, il se relève !

Le combat reprend et Tammy a encore le dessus, l'homme retourne au tapis.

GABRIEL (CONT'D)

Ahhh il s'fait défoncer !

PILLARD 2

J'y vais là ?

Le second pillard sort un couteau et se dirige vers Tammy qui est à bout de forces.

PILLARD 1

Elle est féroce la garce !

PILLARD 2

Si tu veux prier c'est le moment !

GABRIEL

Eh, tu l'abimes pas hein !

LES RUINES



Ville délabrée et recouverte de sable, cet amas de ruines est surplombé par la Cité et délimité par la barrière de sable, large étendue de dunes arides. Un grand sentier longe les bâtiments vétustes.

PILLARD 2

J'vais t'faire un joli sourire ma
belle !

Le second combat commence, Tammy fait ce qu'elle peut mais est en difficulté. Soudain Vince tire un coup en l'air. Tous se retournent.

VINCE

Fous-lui la paix.

Gabriel remarque le bras de Vince.

GABRIEL

Jolie cicatrice !

VINCE

Barrez-vous, j'déconne pas...

GABRIEL

Allez les gars, on lève le camp.

Les trois hommes sortent du bâtiment, Vince les suit du regard. Il se retrouve seul avec Tammy.

VINCE

Ça va ?

Tammy ne répond pas. Elle ramasse lentement sa barre de fer en regardant Vince.

VINCE (CONT'D)

Tu peux m'aider ? J'suis blessé...
J'suis perdu et j'sais pas où
aller. J'te ferai pas de mal.

Tammy fait le tour de l'homme en restant sur ses gardes et va vers la sortie.

VINCE (CONT'D)

Attends, pars pas... S'il te plait.

Vince vide son chargeur pour montrer sa bonne foi. Les balles tombent au sol. Il lève les bras.

VINCE (CONT'D)

Regarde... Voilà, j'suis plus armé.
Je t'ai dit, je te ferai pas de
mal. S'il te plait... Aide-moi.

Tammy s'arrête et semble réfléchir.

2

EXTRAIT 2 : EXT/JOUR - VILLE EN RUINE

Gabriel et les deux pillards reviennent dans le bâtiment, ils inspectent les lieux. Gabriel voit les balles au sol, il les ramasse.

GABRIEL
Ce crétin est désarmé...

PILLARD 2
J'crois qu'ils sont plus là.

GABRIEL
T'es sûr ?

PILLARD 2
Ben ouais j'suis sûr, y'a personne
!

GABRIEL
Qu'est-ce qu'il foutait là ce
connard...

PILLARD 2
Et avec un putain de flingue !

PILLARD 1
Eh, vos gueules !

GABRIEL
Il t'arrive quoi ?

PILLARD 1
T'entends pas ?

Les trois hommes voient le convoi arriver et se cachent pour observer la scène.

GABRIEL
Putain c'est quoi ce bordel...

Le convoi arrive là où l'accident a eu lieu. Valdo, Jeb et les soldats descendent et entament les recherches. Valdo reste contre le camion avec un pistolet dans la main.

JEB
On fouille tout, arme au poing.
Regarde moi ce foutoir... T'es allé
où p'tit futé ?

Jeb examine le Pickup renversé.

JEB (CONT'D)
On fait quoi du Pickup ?

VALDO
Plus tard Jeb, la clé...

Jeb remonte les traces de Vince et tombe sur les caquettes de fruits et légumes.

JEB
J'ai trouvé les provisions, j'fais
quoi ?

VALDO
On les ramène.

JEB
Il nous fait chier ce con. J'espère
qu'il est cané !

Jeb prend les caisses. Pendant ce temps, le soldat du convoi fouille le bâtiment où a eu lieu l'altercation. Il trouve la douille vide de la balle tirée par Vince.

SOLDAT DU CONVOI
Eh, y'a une douille ici. Je crois
que y'a eu de la castagne. Pfff
dégueulasse ce trou à rat...

Le soldat se met à fouiller le bâtiment, il est sur ses gardes et a son doigt sur la gâchette. Soudain, il voit les trois pillards.

SOLDAT DU CONVOI (CONT'D)
Putain, les mains en l'air ! Oh les
cons ! Eh, j'ai trois lascars là !

JEB
Merde...

Jeb pose les caquettes et se précipite dans le bâtiment.

JEB (CONT'D)
Non de Dieu ! Gouverneur, vous
devriez venir voir !

3

EXTRAIT 3 : INT/JOUR - CABANON DANS LA VILLE EN RUINE

Vince arrive dans le repère de Tammy. C'est une bâtisse en bois dont les planches laissent entrevoir le jour. Il y a plein de vieux objets tels que des parapluies, des bacs à glaçons. Il y a aussi des bouteilles vides et des cactus un peu partout. Après que Tammy ait soigné Vince, tous deux reçoivent la visite d'Amir, un villageois robuste. Tammy se voit contrainte de cacher Vince.

LE GABANON



Bâtisse en bois dont les planches laissent entrevoir le jour, de vieux objets y trônent tels que des parapluies, des bacs à glaçons ou encore des bouteilles vides. Plusieurs cactus de toutes sortes sont dispersés çà et là.

AMIR
Tammy, t'es là ?

Tammy ouvre la porte.

TAMMY
Tu veux quoi ?

AMIR
Rien, savoir comment tu vas ! Y'a des rumeurs qui courent alors je fais le tour, voir si tout va bien !

TAMMY
Ben tout va bien...

AMIR
Tu me fais pas entrer ?

TAMMY
Je fais du rangement.

AMIR
Je serai pas long !

Tammy se décale et Amir entre.

AMIR (CONT'D)
Jolie collection ! Les affaires marchent ?

TAMMY
J'me plains pas...

Amir s'assoit et reste sans rien dire.

AMIR
Tu me demandes pas ?

TAMMY
Demander quoi ?

AMIR
Ben la rumeur ! Moi j'serai curieux à ta place !

TAMMY
Vas y dis.

AMIR
Tu t'assois pas ?

Tammy s'assoit.

AMIR (CONT'D)

Bon déjà comment ça va ? C'était pas trop pénible ?

TAMMY

De quoi tu parles ?

AMIR

De quoi je parle ? Ben de la tempête !

TAMMY

Ah... Non ça a été.

AMIR

A la bonne heure ! Parce que y'en a qui ont dérouillé ! Ce qui m'amène à la rumeur... Après la tempête, certains ont entendu un coup de feu ! Alors je me demandais si toi aussi ?

TAMMY

Non j'ai rien entendu.

AMIR

Ok ! Me voilà rassuré ! Et ça t'étonne pas plus que ça ?

TAMMY

De quoi ?

AMIR

Ben le coup de feu ! C'est vrai quoi, on se demande comment ça a pu arriver ! On peut pas dire que les flingues courent les rues ! T'es pas d'accord ?

TAMMY

Si mais j'ai pas entendu. J'peux pas t'aider...

AMIR

Ok ! Tu m'offres rien ? J'ai fait de la route pour arriver !

TAMMY

J'ai pas grand chose.

Soudain Amir voit les 2 verres.

AMIR

Pourtant je vois 2 verres ! T'es pas seule ?

TAMMY

Amir, si on a fait le tour, j'aimerais finir mon tri. J'ai du troc à faire...

AMIR

Ok, donc t'es pas seule...

Amir se lève.

AMIR (CONT'D)

Tu connais les règles !

TAMMY

Oui je connais les règles.

Amir sort un couteau. Tammy se lève lentement et se met contre la porte où Vince se trouve. Amir commence à inspecter les lieux. Il voit les deux cuillères dans la boîte de conserve.

AMIR

Tammy, dis moi qui est là ? J'suis pas connu pour ma patience !

TAMMY

J'te dis qu'y'a personne.

AMIR

Y'a quoi derrière cette porte ? Tu permets que j'ouvre ? Tammy ? T'es devant la porte là, je peux pas l'ouvrir !

Tammy se décale lentement, elle n'a pas le choix. Amir ouvre et se fait mettre en joue par Vince.

VINCE

Lâche ton couteau !

AMIR

Ok, du calme !

TAMMY

Eh, tu fais quoi ? Il est dans mon camp.

VINCE

Ça j'm'en fous pas mal, j'ai pas envie qu'il me plante !

TAMMY
Lâche ton arme Vince.

AMIR
Tammy tu m'expliques ? C'est qui
lui ?

VINCE
Moi j'suis celui qui tient l'arme.

TAMMY
Vince, lâche le flingue !

VINCE
Pas question, lui il lâche sa lame
! T'entends mec, jette la.

AMIR
Tammy, dis lui de poser son flingue
!

VINCE
Tu dois être sourd toi ! J'vais
compter jusqu'à trois...

TAMMY
Il est pas chargé.

AMIR
Quoi ?

TAMMY
Son flingue, il est pas chargé.

AMIR
Tu déconnes ?

VINCE
Merci Tammy...

Amir éclate de rire.

AMIR
Et ben tu manques pas d'air mon con
! Ça va pas champion, tu me braques
plus ? Tammy, t'as une corde pour
l'attacher ?

4 **EXTRAIT 4 : EXT/JOUR - VILLE EN RUINE**

Tammy, Amir et Vince arrivent sur les lieux de l'accident. Le Pickup est toujours là, recouvert de sable.

LE PICKUP



Ce véhicule puissant et tout-terrain, alimenté par l'énergie solaire, permet aux soldats de la Cité de se déplacer dans les ruines.

TAMMY
A toi de jouer...

Vince tend les menottes à Amir qui ne bouge pas.

TAMMY (CONT'D)
Amir, c'est bon !

Amir détache Vince.

AMIR
On t'a à l'oeil !

Vince va chercher les caquettes de fruits et légumes qu'il avait cachées mais ne les trouve pas.

VINCE
Merde.

TAMMY
Y'a un problème ?

VINCE
Elles étaient là, j'en suis sûr.

AMIR
Attends tu plaisantes?

VINCE
Amir, lâche moi, j'essaie de réfléchir.

AMIR
J't'avais dit, zéro confiance !

TAMMY
Vince, on avait un deal.

VINCE
Je sais mais elles sont plus là !
Y'avait 4 caquettes pleines, je les ai caché juste ici, et là elles y sont plus !

Amir assène un violent coup de poing à Vince qui s'écroule.

TAMMY
Amir...

AMIR
Quoi tu défends ce connard, tu vois pas qu'il nous balade !

Vince se relève et frappe Amir à son tour.

TAMMY

Là Vince t'as merdé...

AMIR

Ok, tu veux du sport !

VINCE

On se calme, j'veux pas
d'histoires...

AMIR

Vas y donnes tout, j'suis à bloc !

VINCE

C'est bon Amir, on est quitte...

Amir frappe Vince d'un direct au visage et les deux hommes commencent à se battre. Ils s'échangent coup pour coup et s'épuisent l'un l'autre. La blessure de Vince se réouvre mais il parvient à prendre le dessus, Amir est au sol.

VINCE (CONT'D)

Temps mort, j'ai mon compte !

Amir envoie une poignée de sable dans les yeux de Vince, le roue de coups, l'amène au sol et commence à l'étrangler. Vince se débat, il est sur le point de perdre connaissance. A ce moment, Tammy assène à coup à Amir.

TAMMY

T'es fou ? Tu veux le tuer ?

Amir est à terre, il se tient le bras.

TAMMY (CONT'D)

Vince, ça va ?

Tammy aide Vince à se relever. Vince refuse son aide et s'en va sans dire un mot.

AMIR

Tu restes là, on a pas fini. Eh,
j'te parle !

Vince continue de s'éloigner.

AMIR (CONT'D)

C'est ça, casse toi ! De toute
façon ils existent pas tes putains
de fruits. Si j'te revois, j'te
termine ! T'entends !

5

EXTRAIT 5 : EXT/NUIT - CABANON DANS LA VILLE EN RUINE

La nuit tombée, Tammy et Vince sont assis sur le perron du cabanon. Un feu crépite et ils mangent du lézard grillé.

VINCE

C'est quoi ton histoire ?

TAMMY

Mon histoire ?

VINCE

Ouais, on en a tous une ! La tienne c'est quoi ? Tu viens d'où ?

TAMMY

J'sais pas vraiment.

VINCE

Quoi, y'a personne avec toi ?

TAMMY

Non... Et tant mieux. C'est plus facile comme ça.

VINCE

Qui t'a élevé ?

TAMMY

Au début je m'accrochais à qui voulait. Ça m'a appris à bouger, à pas rester en place.

VINCE

T'es depuis quand dans ce groupe.

TAMMY

J'y suis pas vraiment. J'y vais de temps en temps, surtout pour le troc. Bon et toi, c'est quoi ton histoire ?

VINCE

Moi ? Ben ma p'tite soeur et moi on s'est retrouvés seuls quand nos parents sont morts. Alors on a atterri à la Cité.

TAMMY

Ils sont morts de quoi ?

VINCE

Oh ! T'as le choix ! Famine, soif,
maladie ! J'en sais foutre rien !
Ce Monde à la con...

TAMMY

Et la Cité, vous avez vraiment des
fruits ?

VINCE

J't'assure que oui ! C'est c'qu'on
a vu de mieux. On a des lois, une
armée. Ça fait longtemps qu'on y
est. Peut-être trop, c'est pas si
mal dehors !

Vince désigne le lézard grillé.

VINCE (CONT'D)

On a appris à vous craindre. Et ça
c'est une belle connerie... Tu
crois qu'on va assurer demain ?

TAMMY

Amir est peut-être con mais il a du
cran. On va assurer.

VINCE

Nous voilà partenaire.

Vince tend la main à Tammy mais elle ne comprend pas.

VINCE (CONT'D)

Là d'où j'viens, on se serre la
main. Ça veut dire qu'on se
protège, qu'on se fait confiance !
Vas y, serre moi la main ! Tu
verras ça fait pas mal !

Tammy serre la main à Vince.

VINCE (CONT'D)

Ben voilà ! Tu peux lâcher
maintenant !

Tammy lâche la main de Vince qui commence à manger.

VINCE (CONT'D)

Bon appétit partenaire !

LA BARRIÈRE DE SABLE



Désert qui délimite la civilisation et au-delà de laquelle personne n'est jamais allé. Des dunes hautes et arides s'y amoncellent.

6

EXTRAIT 6 : EXT/JOUR - BARRIÈRE DE SABLE

Le convoi des citadins arrive sur le camion sans remorque. Il y a Valdo, Jeb et quatre autres soldats. Tous sont armés, ils ont quatre caquettes de fruits et légumes à bord. En face, les dîmeurs sont au nombre de six dont Stan et Gabriel.

VALDO

Bien le bonjour Messieurs !

STAN

Gouverneur !

GABRIEL

Salut les cowboys !

VALDO

Voilà 4 caisses, comme convenu.
Vous avez quoi ?

STAN

Des informations.

JEB

Stan, tu nous a fait venir, faut que ça vaille le coup...

STAN

J'ai trouvé votre pote, Vince.

VALDO

Pourquoi il est pas là.

STAN

Il est dans un village, ils m'ont passé à tabac et j'ai pu me sauver. Mais je suis parti les mains vides, Vince et la clé sont restés là-bas.

JEB

Et en quoi c'est une bonne nouvelle ?

STAN

J'peux vous dire où ça se trouve, vous irez chercher votre pote.

JEB

C'est pas ça le deal ! On voulait la clé.

STAN

Je sais. Mais j'ai pas pu, ils étaient trop nombreux.

JEB

Et qui nous dit que c'était bien
Vince ?

Gabriel sort les balles de révolver de sa poche.

GABRIEL

Ça vous dit rien ça ? On est
formels, c'était bien Vince !

VALDO

Messieurs vous savez qu'on va pas
dans les ruines. Le village, on
n'ira pas. Cette information elle
vaut rien. Amenez-nous la clé,
c'est donnant-donnant. Jeb,
remballe les caisses...

Les soldats ramassent les quatre caquettes de fruits et
légumes.

STAN

Et Gouverneur, on veut nos
rations...

JEB

Comment tu parles toi ?

VALDO

C'est bon Jeb ! Stan, on avait un
accord. J'ai bien expliqué à ton
gars, j'ai dit qu'on voulait la
clé. T'as pas oublié ?

GABRIEL

Non...

VALDO

Alors quand j'aurai la clé, vous
aurez les rations.

STAN

Gouverneur, vous avez vu ma gueule
? J'ai pris des risques pour vous,
j'me suis fait massacrer ! On a
droit à une compensation...

VALDO

C'est juste... Tu sais quoi, gardez
les munitions.

STAN

Les munitions ?

VALDO

Ouais, les balles de révolver. Ce sera votre récompense...

STAN

On n'a même pas d'arme ?

VALDO

Pas de clé, pas de vivres, c'est aussi simple. Allez, reballez tout ! Stan, me déçois plus...

Les citadins font demi-tour et montent dans le convoi.

7

EXTRAIT 7 : EXT/JOUR - VILLE EN RUINE

Dans le Pickup qui va vers la Cité, Tammy interroge Vince.

TAMMY

Comment vous avez tout ça ?

VINCE

Tout ça quoi ?

TAMMY

Les voitures... Les armes à feu...

VINCE

Ben tu sais, quand tu promets de l'eau et des fruits, les candidats se bousculent ! Si tu veux entrer à la Cité, faut avoir... Un truc en plus. Alors on a de tout, des soldats bien allumés, des mécanos...

TAMMY

Et toi, c'est quoi ton truc ?

VINCE

Moi ? Rien... C'est ma soeur surtout.

TAMMY

Elle avait quoi à offrir ?

VINCE

De l'espoir... Une sacrée dose... Regarde, c'est pas eux là ? Et Amir, j'crois qu'ils sont devant !

AMIR

Ouais peut-être... C'est quoi ton plan ?

VINCE

On fonce dans le tas ! On les disperse et on les allume !

AMIR

Ça me va ! Allez les gars, en piste !

Vince appuie sur l'accélérateur. Les dîmeurs en route vers la Cité entendent le Pickup arriver et se retournent.

STAN

Putain c'est quoi ça ?

GABRIEL

C'est qui eux ? Ils nous foncent dessus !

Le Pickup accélère sur les dîmeurs qui se séparent. Le Pickup fait un dérapage pour s'arrêter. Tous descendent et se battent avec les dîmeurs sauf Rodrigue qui reste en retrait. Amir s'occupe de Stan, Tammy de Gabriel.

TAMMY

Tu te souviens de moi ?

GABRIEL

Je t'ai manqué gueule d'amour ?

Gabriel prend le dessus alors Rodrigue décide d'intervenir et aide timidement Tammy. Après quelques passes d'armes, les dîmeurs sont battus et tenus en respect. Amir interroge Stan qui est au sol, tenu par le cou.

AMIR

Où sont les otages ? Réponds !

Rodrigue tient en respect Gabriel qui est à terre, Tammy rejoint Amir.

AMIR (CONT'D)

Les otages ? Ils sont où ?

Vince se relève victorieux de son face à face. Il voit que tous les dîmeurs sont battus, il est soulagé. Puis il voit Stan qui parle à Amir et Tammy. Amir se relève avec la clé à la main.

VINCE

Bien joué mec ! Vas-y, balance.

LE VILLAGE



En plein coeur des ruines, ce village abrite des stands dès l'entrée. Boîtes de conserve, cactus, reptiles, ustensiles et autres, le troc fait légion au sein de cette communauté.

Amir ne répond pas.

VINCE (CONT'D)
Amir, la clé.

Tammy et Amir regardent Vince sans rien dire.

VINCE (CONT'D)
Et tu joues à quoi ? On avait un accord, vous avez les dîmeurs.

AMIR
On va faire un tour à la Cité...

VINCE
Quoi ? C'est pas le deal. Tammy il se passe quoi ?

Tammy ne répond pas.

VINCE (CONT'D)
Amir, rends la clé.

AMIR
J'ai l'air de négociier ? Rodrigue reste ici. Comme monnaie d'échange...

VINCE
Quoi ?

Amir relève Stan par l'arrière de son col.

AMIR
Et cet enfant de putain nous accompagne !

Amir donne le révolver à l'un des trois combattants.

AMIR (CONT'D)
Tiens, le premier qui bouge, tu lui mets un pruneau. Allez, on avance !

VINCE
Rodrigue, j'veais revenir. Fais ce qu'ils disent...

Vince suit Tammy, Amir et Stan.

8

EXTRAIT 8 : EXT/JOUR - VILLE EN RUINE

Les dîmeurs désarmés et Rodrigue sont assis à côté du Pickup. Les trois combattants sont debout et les surveillent. Un des combattants a le révolver en main.

GABRIEL

C'est un beau joujou que t'as là !
Hein les gars, ça impressionne non ?

COMBATTANT 1

Eh, boucle là.

GABRIEL

Ben on peut causer quand même ! On est coincés comme des cons au soleil, autant bavarder !

Gabriel se lève et tend la main. Le combattant armé devient nerveux.

GABRIEL (CONT'D)

Moi c'est Gabriel !

COMBATTANT 1

Assis toi !

GABRIEL

Relaxe, on passe le temps ! On veut juste se présenter ! Pas vrai les gars ?

Un second dîmeur se lève.

PILLARD 2

Ben ouais, on peut faire connaissance ! On se serre la pince ? Toi, c'est quoi ton nom ?

COMBATTANT 1

Je déconne pas, arrête ton numéro.

Gabriel en profite pour désarmer le combattant et l'assomme d'un coup de poing. L'arme tombe, tous les dîmeurs bondissent et retournent la situation. Dans la panique, Rodrigue prend le révolver et met en joue les dîmeurs.

RODRIGUE

Les mains en l'air !

GABRIEL

Et mais regardez ça, c'est qu'il nous braque !

RODRIGUE

J'vous jure que j'vais tirer !

GABRIEL

Wouah, t'es un vrai pistolero ! Ben qu'est-ce-que t'attends ? Allez, tire ! Tire j'te dis !

Rodrigue tire mais rien ne se passe. Gabriel sort les balles de sa poche et les fait tomber une par une au sol.

GABRIEL (CONT'D)

Si t'essayais avec ça ?

Gabriel se recule à bonne distance.

GABRIEL (CONT'D)

Vas-y, ramasse les ! Allez cowboy, montre nous que t'en as dans le froc ! Regarde, t'es juste à côté !

Rodrigue hésite puis se précipite sur les balles, il essaie de charger le revolver mais ses mains tremblent. Il parvient à mettre une balle et referme le barillet. A ce moment, Gabriel lui arrache l'arme des mains.

GABRIEL (CONT'D)

Tu permets ! C'est dangereux quand c'est chargé...

Rodrigue recule lentement.

GABRIEL (CONT'D)

Où tu vas, faut qu'on parle toi et moi ! Tu sais conduire ça ?

Gabriel désigne le Pickup.

9

EXTRAIT 9 : EXT/JOUR - JARDIN DE LA CITÉ

La foule se referme derrière Jeb et Valdo, comme pour les encercler. Licia, Rodrigue et Vince sont présents. Joseph et Valdo continuent leur discussion, ils se font face de loin.

VALDO

Vous voulez quoi, perdre les récoltes ? Vous croyez qu'on a le choix ? Vous voulez vivre comme ceux dehors ?

JOSEPH

Tu veux vraiment qu'on en parle ?
J'ai vu les sous-sols, Licia aussi.
Comment t'as pu Valdo ?

VALDO

C'est une vraie question ? La voilà
ma réponse, juste à tes pieds. Je
l'ai fait pour Eden, pour nous
tous. Sans ça, Eden n'existerait
pas. Licia, j'aurai dû vous en
parler. Avec ou sans ça, ce que
vous avez fait c'est prodigieux,
c'est... Votre héritage à
l'humanité. Et vous voulez prendre
le risque de tout perdre ? Vous
êtes sous ma protection, et ça ça
changera pas !

JOSEPH

Non, y'a eu trop de mensonges
Valdo. J'ai essayé de te prévenir
mais t'as pas voulu entendre. Alors
c'est fini, c'est vous qui êtes mis
aux arrêts.

Jeb se met à rire.

JEB

Je serai curieux de voir ça ! Et
nous on devient quoi, fais moi rire
?

JOSEPH

On trouvera. On aura besoin de
vous.

JEB

Et si on refuse vieux fou ?

JOSEPH

Alors ce sera l'exil. Vous êtes
attendus dehors...

JEB

Ah ouais ? Tu veux qu'on crève ? Tu
sais quoi, tu vas être le premier !

Jeb braque son arme en direction de Joseph mais des citoyens
viennent se mettre devant lui pour le protéger.

JEB (CONT'D)

Vous jouez à quoi bande de débiles
?

JOSEPH
Pose ton arme mon garçon.

JEB
Grand-père, dis-leur de s'écarter.
C'est entre toi et moi.

Jeb devient nerveux et braque tout le monde un par un, frénétiquement.

JOSEPH
Valdo, calme le.

JEB
Putain je vais vous allumer ! Vous êtes cons ou quoi ?

JOSEPH
Valdo ?

Valdo reste impassible.

JEB
Ok, vous voulez danser !

Jeb tire dans les jambes mais l'arme n'est pas chargée, rien ne se passe. Il réessaye à plusieurs reprises. Vince assiste à la scène avec un léger sourire.

JEB (CONT'D)
Enfoirés.

Jeb retourne l'arme et se sert de la crosse pour frapper les citadins, il devient fou.

JEB (CONT'D)
Vous croyez vraiment nous museler ?

Vince sort son arme et vise Jeb. Mais ce dernier bouge trop, il hésite à tirer.

RODRIGUE
T'attends quoi ?

VINCE
J'peux pas.

JEB
J'vais vous dresser moi !

JOSEPH
Arrête Jeb, je t'en prie arrête !

LA CITE



Ancien château fortifié, cette ville enclavée surplombe les ruines. Les citadins y vivent en vase clos, des sentinelles garantissent la sécurité.

RODRIGUE

Allez, fais quelque chose !

A cours d'idée, Vince tire en l'air. Jeb se protège puis se retourne, ne sachant pas d'où vient le coup de feu.

10 **EXTRAIT 10 : EXT/JOUR - VILLE EN RUINE**

Valdo, Jeb et la garde rapprochée sont en train de verser de grandes besaces remplies de cactus dans une remorque tractée par le camion, ils sont tous menottés. Valdo s'éloigne et continue de ramasser des plantes sauvages. Soudain, il est mis en joue par un revolver.

STAN

Bonjour Gouverneur !

Valdo se redresse lentement, les dîmeurs sont là.

GABRIEL

On t'a manqué ? Joli sac à main !

STAN

Ça fait un bail, hein ? On a un truc à vous montrer !

GABRIEL

Allez, suis nous Gouverneur.

Les dîmeurs ouvrent la marche, Stan est derrière Valdo.

STAN

Après vous !

Valdo et les dîmeurs entrent dans un bâtiment obscure.

VALDO

C'est quoi ici ? J'connais...

STAN

Patience !

GABRIEL

Alors, comme ça t'es jardinier ?
T'as pas la gueule de l'emploi !

STAN

Le lion est dans sa cage, hein
Gouverneur ! Ça vous démange pas un
peu d'action ?

GABRIEL
T'as quand même voulu nous
descendre, t'es un beau salaud !

STAN
Sans vous mentir, on l'a mal pris.

VALDO
Vous avez essayé de nous voler.

GABRIEL
Ouais mais fallait qu'on pleure
pour avoir à grailer, tu te
souviens ?

STAN
Du coup vous avez une dette envers
nous... Voilà, on y est !

Tous entrent dans une grande pièce.

STAN (CONT'D)
Ça vous parle ? Nous on a tout de
suite pensé à vous !

11 **EXTRAIT 11 : EXT/JOUR - COUR DE LA CITÉ**

Joseph est en train de bêcher Eden, il a la mallette à ses
pieds. Il est seul, la cour de la Cité est vide. Valdo et les
soldats dissidents se dirigent vers lui, Jeb braque Licia qui
est silencieuse.

JEB
Ces cons ont viré les gardes.

SOLDAT CONFIRMÉ
C'est presque trop facile.

Joseph les voit arriver et arrête de bêcher.

JOSEPH
Tu t'es rabaissé à ça ?

VALDO
Tu viens avec nous.

JOSEPH
Quoi ?

VALDO
Allez, et prends la mallette.

JOSEPH
Relâche Licia.

JEB
Vas-y grand père, fais ce qu'on te
dit !

Joseph ramasse la mallette et l'ouvre, il s'apprête à la renverser.

JOSEPH
Relâche là ou ça part au vent.

Tous les soldats pointent leurs armes sur Joseph.

JEB
J'te conseille pas ! Pose la
mallette.

JOSEPH
Relâchez-là et prenez moi !

VALDO
Elle vient avec nous. Toi aussi.

JOSEPH
Valdo, je t'en conjure.

JEB
M'oblige pas grand père !

SOLDAT CONFIRMÉ
Les gars, on perd du temps.

VALDO
Joseph, dernière fois.

SOLDAT CONFIRMÉ
Allez putain, faut qu'on se casse.

SOLDAT DU CONVOI
Vas y, colle lui une balle.

JEB
Gouverneur, on a vraiment besoin de
lui ?

Un temps... Joseph et Valdo se regardent.

VALDO
Non.

12 **EXTRAIT 12 : EXT/JOUR - DEVANT UN BÂTIMENT EN RUINES**

Les dîmeurs sont assis devant les ruines lorsque le camion arrive.

GABRIEL

Il a réussi ce con !

STAN

Et on a 2 camions en prime !

Valdo descend du camion. Il a une arme à feu en main.

GABRIEL

Tu vois quand tu veux ! Wouaw, on se calme !

Valdo envoie l'arme à Stan. Les soldats et Jeb font pareil.

VALDO

Vous savez vous en servir ?

Jeb donne une arme à Gabriel.

JEB

Tiens, te blesse pas ! Allez les psychopathes, chacun son arme !

GABRIEL

Putain, ça me va comme un gant !

Les dîmeurs voient Licia mais pas Joseph.

STAN

Donc c'est Licia. Le frère doit être en pétard !

GABRIEL

Et le vieux, il est où ?

VALDO

Il a eu un contre-temps, on fera sans lui.

STAN

Comment on fait pour l'eau ?

Valdo arme une mitraillette.

VALDO

Vous aurez de l'eau. Jusqu'à plus soif...

Tournage & Budget

Nous sommes en relation avec Kasbah Films pour tourner tout ou partie au Maroc. Cette boîte de production marocaine bénéficie de nombreuses références telles que Men in Black: International avec Chris Hemsworth et Liam Neeson ou Opération Beyrouth avec Jon Hamm et Rosamund Pike. Nous avons convenu de faire une demande d'aide auprès du Centre Cinématographique Marocain (CCM) par leur biais, afin d'obtenir 400 000 € en plus des rebates de 30%, de l'abattement de la TVA de 20% et de l'absence de charges sur les techniciens locaux. Ces aides viendraient s'ajouter à celles du CNC, des régions, etc... Nous prévoyons également de filmer en décors naturels comme Aït Ben Haddou, et dont les coûts sont beaucoup moins élevés qu'en studios tels qu'Atlas à Ouarzazate. Ces avantages mis bout à bout permettraient de réduire considérablement le budget. Sans être une obligation, cette option aux nombreux atouts est sur la table.

WWW.KASBAH-FILMS.COM



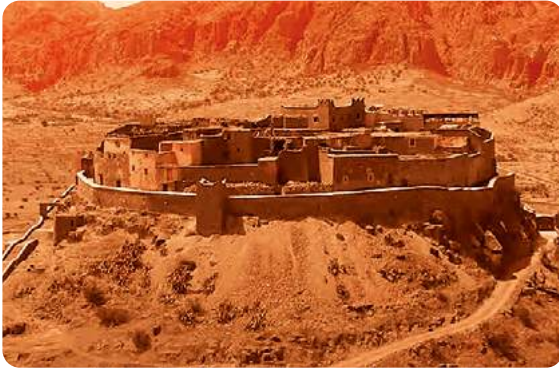
MAROC



Cabanes Berbères, Sahara



Fort de Tidli, Agadir



Anti Atlas de Tafraoute, Agadir



Ksar d'Aït Ben Haddou, Ouarzazate



Ruines de kasbah, Dadès



Kasbah Oulad Othmane, Agoubt



Chellah Nécropole, Rabat



Ruines de Ba Hallou, Sahara



Ruines de la Kasbah, Telouet



Ruines de Tafraoute, Agadir

BUDGET

LOST WATER

un film de Michael Schmit

Date 13/06/2025

Lead Role
Production
Tournage RÉGION Jours
Tournage PARIS Jours
Tournage TOTAL 45 Jours
Format 90 MINUTES
Lieux d'enregistrement
Diffusion

BUDGET PRÉVISIONNEL

LOST WATER

1	DROITS ARTISTIQUES	78 000 €
2	PERSONNEL	902 180 €
3	INTERPRÉTATION	319 431 €
4	CHARGES SOCIALES	1 092 542 €
5	DÉCORS ET COSTUMES	344 500 €
6	TRANSPORT, DÉFRAIEMENTS, RÉGIE	192 865 €
7	TOURNAGE	388 500 €
8	POST PRODUCTION, CONSOMMABLES ET LABORATOIRE	120 500 €
9	ASSURANCE & FRAIS FINANCIERS	203 426 €
SOUS TOTAL HT		3 641 943,09 €

Frais Généraux	9%	309 466,55 €
Imprévus	7,00%	240 696,21 €
Rémunération de production	8,00%	275 081,38 €
Frais financiers	3,00%	103 155,52 €

COÛT TOTAL 4 570 342,74 €

PLAN DE FINANCEMENT

Diffuseur	1,00 €	100%
CNC	0,00 €	0%
Région	0,00 €	0%
Apport prod	0,00 €	0%
Co prod	0,00 €	0%

TOTAL FINANCEMENT 1 € 100%

BUDGET PRÉVISIONNEL

	COÛT UNITAIRE	PERS	PRÉPA	TOURNAGE	RENDU	U	COÛT TOTAL
1 DROITS ARTISTIQUES ET CONCEPT							78 000,00 €
13 DROITS D'AUTEURS RÉALISATION							
1311 Droit d'auteur réalisateur.ice	25 000,00 €	1		1		F	25 000,00 €
14 DROITS MUSICAUX							
1411 Achat de musique existante	0,00 €	1		1		F	
1421 Composition de musique originale	25 000,00 €	1		1		F	25 000,00 €
15 DROITS DIVERS							
1511 Achat d'Images d'archives	1 000,00 €	1		1		U	1 000,00 €
17 FRAIS SUR MANUSCRITS							
1711 Recherche, étude et réécriture	25 000,00 €	1		1		F	25 000,00 €
19 AGENTS LITTÉRAIRES ET CONSEILS							
1914 Conseil en droit d'auteur et agent littéraire	500,00 €	2		2		U	2 000,00 €
2 PERSONNEL							902 179,91 €
22 RÉALISATEURS TECHNICIENS							
2211 Réalisateur.ice	25 000,00 €	1		1		F	25 000,00 €
23 EQUIPE PRÉPARATION ET TOURNAGE							
231 Direction et administration							
2311 Directeur.trice de production	544,32 €	1	15	45	3	J	34 292,16 €
2316 Assistant.e de production	272,90 €	1	10	45	3	J	15 828,20 €
2316 Assistant.e de production - Eco-production	300,00 €	1	3	45	2	J	15 000,00 €
2314 Administrateur.trice de production	272,90 €	1	5	15	10	J	8 187,00 €
232 Régie							
2321 Régisseur.euse Générale	295,90 €	1	5	45	5	J	16 274,50 €
2322 Régisseur d'extérieur	262,16 €	1	5	20		J	6 554,00 €
2327 Régisseur.euse adjoint.e	214,08 €	1	5	45	5	J	11 774,40 €
2327 Auxiliaire de régie adjoint	106,95 €	4	1	15	1	J	7 272,33 €

233 Mise en scène, techniciens

2333	1ère Assistant.e réalisateur
2334	2ème Assistant.e réalisateur
2336	Scripte
233B1	1er assistant à la distribution des rôles de cinéma
2338	Chargée.e de la figuration
2338	Assistant.e chargé.e de la figuration

295,90 €	1	15	45		J	17 753,76 €
214,07 €	1	5	45		J	10 703,70 €
262,16 €	1	5	45		J	13 108,20 €
295,90 €	1	20			J	5 917,92 €
214,07 €	1	10	20		J	6 422,22 €
106,95 €	1	10	20		J	3 208,38 €

234 Conseillers spécialisés

2346	Superviseur d'effets physiques
2348	Chorégraphe

386,01 €	1	3	10		J	5 018,16 €
400,00 €	1	15	10		J	10 000,00 €

235 Prises de vues

2351	Directeur.ice de la photographie
2352	Cadreur.se
2353	1er.e Assistant.e opérateur.ice
2354	2ème Assistant.e opérateur.ice
23561	Cadreur.se spécialisée.e (steadicam)
2358	Photographe de plateau

551,62 €	1	3	45	7	J	30 339,21 €
349,56 €	1		45		J	15 730,38 €
272,91 €	1	5	45	1	J	13 918,51 €
214,07 €	1	5	45	1	J	10 917,77 €
350,00 €	1	1	20	1	J	7 700,00 €
254,55 €	1		45	5	J	12 727,60 €

236 Machinerie

2361	Chef machiniste
2362	Sous chef machiniste
2363	Machiniste 1
2363	Machiniste 2
236Y	Machinistes (renfort)
2365	Chef électricien
2367	Electricien.ne 1
2367	Electricien.ne 2
2365	Electricien.ne 3
236Y	Electricien.nes renfort

242,40 €	1	3	45		J	11 635,10 €
213,93 €	1	1	45		J	9 840,96 €
201,81 €	1		45		J	9 081,45 €
201,81 €	1		25		J	5 045,25 €
220,73 €	2		15		J	6 621,90 €
242,40 €	1	5	45		J	12 119,90 €
201,81 €	1	1	45		J	9 283,26 €
201,81 €	1		45		J	9 081,45 €
201,81 €	1		20		J	4 036,20 €
201,81 €	2		15		J	6 054,30 €

237 Son

2371	Chef OPS
2372	Perchman / 1er assistant OPS

386,01 €	1	1	45		J	17 756,55 €
255,65 €	1		45		J	11 504,43 €

238 Costumes

2381	Couturier.e / Créateur.ice de costume
2382	Cheffe Costumier.e
2383	1er.e assistant.e costumier.e
2385	Habilleur.se renfort

212,74 €	1	20			J	4 254,84 €
386,01 €	1	20	45	3	J	26 248,82 €
279,53 €	1	20	45	3	J	19 008,18 €
182,57 €	2		20		J	7 302,80 €

239 Maquillage

2391	Cheffe Maq / Coiff
2391	Chef maq / Coiff SFX - spécialisé
2392	Assistant.e Maq / Coiff
2392	Assistant.e Maq / Coiff SFX
2392	Assistant.e Maq / Coiff (renfort)

264,24 €	1	2	45		J	12 419,37 €
264,24 €	1	2	45		J	12 419,37 €
212,74 €	1		45		J	9 573,39 €
212,74 €	1		45		J	9 573,39 €
212,74 €	2		20		J	8 509,68 €

24 EQUIPE DECORATION**241 Création**

2411	Cheffe décorateur.ice
2413	1er Assistant décorateur.ice

544,33 €	1	10	45	5	J	32 659,68 €
287,08 €	1	10	45	5	J	17 224,68 €

242 Ameublement

2421	Ensemblier.e
2422	Accessoiriste de plateau

287,08 €	1	5	45		J	14 353,90 €
254,55 €	1		45		J	11 454,84 €

25 MAIN D'OEUVRE DECORATION**251 Construction**

2511	Chef constructeur (maison, miradors)
2512	Constructeur

300,46 €	1	10	45	3	J	17 426,56 €
213,05 €	2	10	45	3	J	24 714,26 €

257 Equipement électrique

2571	Cheffe électricien.ne de construction
------	---------------------------------------

253,13 €	1	2	5	1	J	2 025,01 €
----------	---	---	---	---	---	------------

26 MONTAGE ET FINITIONS**261 Postproduction**

2611	Coordinateur de post production
------	---------------------------------

310,26 €	1		5	40	J	13 961,79 €
----------	---	--	---	----	---	-------------

262 Montage

2621	Chef Monteur image
2622	1er Assistant monteur image
2624	Chef monteur son

366,61 €	1		5	30	J	12 831,35 €
111,86 €	1		5	30	J	3 915,24 €
331,25 €	1			20	J	6 625,00 €

263 Finitions sonores

2633	Personnel affecté à la post synchro
2636	Mixeur

250,00 €	1			5	J	1 250,00 €
422,09 €	1			7	J	2 954,63 €

264 Finitions image

26411	Etalonneur
26423	Graphiste

400,00 €	1			7	J	2 800,00 €
400,00 €		5		5	J	4 000,00 €

28 DIVERS

28511	Stagiaire mise en scène
28512	Stagiaire déco
28513	Stagiaire caméra
28514	Stagiaire son
28515	Stagiaire costumes
28516	Stagiaire post production

500,00 €	1		1		J	500,00 €
500,00 €	2		1		J	1 000,00 €
500,00 €	1		1		J	500,00 €
500,00 €	1		1		J	500,00 €
500,00 €	1		1		J	500,00 €
500,00 €	2		1		J	1 000,00 €

	1	1			F	109 314,12 €
	1	1			F	95 649,85 €

	1	1			F	109 314,12 €
	1	1			F	95 649,85 €

3 INTERPRÉTATION / PRÉSENTATION

319 430,90 €

		COUT UNITAIRE	PERS	PRÉPA	TOURNAGE	RENDU	U	COUT TOTAL
31	ACTEURS PRINCIPAUX							
1	Valdo	2 000,00 €	1	10	15	1	J	52 000,00 €
2	Joseph	1 000,00 €	1	10	15	1	J	26 000,00 €
3	Vince	800,00 €	1	15	30	1	J	36 800,00 €
4	Tammy	1 500,00 €	1	15	15	1	J	46 500,00 €
5	Licia	800,00 €	1	5	10	1	J	12 800,00 €
6	Jeb	1 000,00 €	1	10	15	1	J	26 000,00 €
7	Sohan	1 000,00 €	1	3	8	1	J	12 000,00 €
8	Rodrigue	800,00 €	1	3	8	1	J	9 600,00 €
9	Stan	800,00 €	1	10	15	1	J	20 800,00 €
10	Amir	1 000,00 €	1	10	15	1	J	26 000,00 €

32	RÔLES SECONDAIRES							
1	Valdo jeune	800,00 €	1	1	3		J	3 200,00 €
2	Joseph jeune	800,00 €	1	1	3		J	3 200,00 €
3	Compagnon 1	400,00 €	1	1	3		J	1 600,00 €
4	Compagnon 2	400,00 €	1	1	3		J	1 600,00 €
5	Instructeur	400,00 €	1	1	2		J	1 200,00 €
6	Ferronier	400,00 €	1	1	4		J	2 000,00 €
7	Soldat du convoi	400,00 €	1	1	9		J	4 000,00 €
8	Pillard 1	400,00 €	1	1	5		J	2 400,00 €
9	Pillard 2	400,00 €	1	1	5		J	2 400,00 €
10	Mère de famille	400,00 €	1	1	3		J	1 600,00 €
11	Citadin qui rationne	400,00 €	1	1	3		J	1 600,00 €
12	Soldat confirmé	400,00 €	1	1	9		J	4 000,00 €

35	FIGURATION							
3511	Figurants - entraînement militaire (figu spécialisé)	112,00 €	1		10		J	1 120,00 €
3511	Figurants - ville	94,94 €	1		50		J	4 747,00 €
3511	Figurants supplémentaire	94,94 €	1		15		J	1 424,10 €
35121	Silhouettes parlantes	141,99 €	1		20		J	2 839,80 €
	Cascadeurs professionnels	600,00 €	1		20		J	12 000,00 €

4 CHARGES SOCIALES & AGENTS

1 092 541,82 €

4110	Agessa	Droits (agessa)			4,1%			3 198,00 €
4210	Charges salariales	Réalisateur			55%			13 750,00 €
4310	Charges Salariales	Interprétation			45%			143 743,91 €
4410	Charges Salariales	Techniciens			64%			899 619,91 €
	Agents	Interprétation			10%			29 730,00 €
		Réalisateur.ice			10%			2 500,00 €

5 DÉCORS ET COSTUMES

344 500,00 €

51	STUDIO							
512	Plateaux et Annexes							
5121	Studio (repères, intérieurs maison, bureau Valdo)	5 000,00 €	1		10		J	50 000,00 €
5125	Atelier décoration	500,00 €	1	20	45	5	J	32 500,00 €

52	DÉCORS NATURELS INTÉRIEURS							
521	Locations							
52112	Location salle essayages / répétitions	500,00 €	2	15			J	15 000,00 €
52112	Location loges	600,00 €	6		35		J	21 000,00 €
5218	Convoyage	3 000,00 €	1		1		F	3 000,00 €
523	Prestation							
5234	Stationnement	3 000,00 €	1		1		F	3 000,00 €
5235	Divers - Ventousage	500,00 €	1		1		F	500,00 €

52	DÉCORS NATURELS							
52	Locations décors naturels extérieurs							
	Batiment en ruine	1 500,00 €	1		5		J	7 500,00 €
	Jardin	2 500,00 €	1		10		J	25 000,00 €
	Cité fortifiée	5 000,00 €	1		10		J	50 000,00 €
	Toits	3 500,00 €	1		5		J	17 500,00 €
	Ville en ruine	4 500,00 €	1		5		J	22 500,00 €

52	DÉCORS NATURELS INTÉRIEURS							
52	Locations décors naturels intérieurs							
	Salle d'entraînement	1 500,00 €	1		2		J	3 000,00 €
	Ancienne rumerie	2 500,00 €	1		3		J	7 500,00 €
	Sous-sols	1 500,00 €	1		2		J	3 000,00 €
	Cellules	1 500,00 €	1		2		J	3 000,00 €

54	MEUBLES ET ACCESSOIRES							
5411	Meubles et accessoires meublants	7 000,00 €	1		1		F	7 000,00 €
5412	Location meubles	18 000,00 €	1		1		F	18 000,00 €
5413	Accessoires de tournage	10 000,00 €	1		1		F	10 000,00 €
5414	Location accessoires	5 000,00 €	1		1		F	5 000,00 €
5411	Matériel accessoiriste	1 500,00 €	1		1		F	1 500,00 €
	Consommables	2 500,00 €	1		1		F	2 500,00 €

56	TRANSPORTS DE JEU							
5612	Moyens de transports - Pick up	3 000,00 €	1		1		F	3 000,00 €
5612	Moyens de transports loués - Camion 1	800,00 €	1		5		J	4 000,00 €

58	COSTUMES							
581	Achat costumes							
5811	Costumes loués	10 000,00 €	1		1		F	10 000,00 €
	Construction costume sur mesure	8 000,00 €	1		1		F	8 000,00 €
	Consommable	1 500,00 €	1		1		F	1 500,00 €

9111	Assurance production (4%)	137 540,69 €	1		1		F	137 540,69 €
9142	Assurance véhicule de jeu	1 500,00 €	1		1		F	1 500,00 €
92	PUBLICITÉ							
92112	Projection	30 000,00 €	1		1		F	30 000,00 €
93	FRAIS D'ACTES ET DE CONTENTIEUX							
9311	Frais d'actes - Business Affairs (1%)	34 385,17 €	1		1		F	34 385,17 €
SOUS TOTAL HT avec assurances								3 641 943,09 €
	Frais Généraux				9%			309 466,55 €
	Imprévus				7%			240 696,21 €
	Rémunération de production / Teaser / Charte graphique / Site web / Communication visuelle				8%			275 081,38 €
	Frais financiers				3,0%			103 155,52 €
TOTAL								4 570 342,74 €



www.lost-water.fr **NOUS
SOMMES
L'ORDRE
NOUVEAU**