

## De l'autre côté de la ligne : contenu

Jo et Julie, frère et soeur, partagent une chambre à coucher à la maison. Dans sa moitié, Julie joue avec sa poupée Julia qui habite dans une magnifique maison de poupées. De l'autre côté de la ligne, Jo joue avec son héros 'Action Joe'. Au milieu : la ligne à ne pas franchir.

Après une dispute au cours de laquelle le bras de la poupée Julia de Julie se retrouve sous l'armoire, Jo comprend ce qu'il doit faire : il envoie Action Joe en mission pour rapporter le bras de Julia. Nous plongeons dans leur univers imaginaire et suivons Jo qui part à l'aventure, dans le rôle d'Action Joe. L'univers de jeu devient grandeur nature, pour de vrai. Action Joe récupère le bras sous l'armoire gigantesque et il se met en route vers la magnifique maison de poupée. En chemin, il doit régler son compte à un douanier intransigent qui garde la ligne et à un robot qui veut s'emparer du bras. Mais Jo découvrira aussi les bons côtés du monde de l'autre côté de la ligne.

**De l'autre coté de la ligne : Script**

**Trailer (03:00:00)**  
**Fade in (03:08:16)**

**1. INT – Chambre à coucher - Soirée (03:08:16)**

Jo joue aux petits soldats. Il peint un long tuyau épais dans des couleurs de camouflage militaire.

**2. INT – Chambre à coucher - Soirée (03:17:04)**

La porte de la chambre s'ouvre et Julie, sa soeur, entre avec un grand sourire. Elle porte une couronne de papier doré sur la tête. Elle fait signe à Jo.

**3. INT – Chambre à coucher - Soirée (03:20:19)**

Jo lève les yeux.  
Titre : De l'autre côté de la ligne.

**4. INT – Chambre à coucher - Soirée (03:25:18)**

Julie déplie son tapis de jeu et ouvre la maison de poupée. La chambre est clairement divisée en deux. Dans la moitié de Jo, un tapis kaki est étendu avec une base et des véhicules militaires. Julie joue gentiment avec sa poupée Julia tandis que son frère installe Action Joe dans le tank.

**5. INT – Chambre à coucher - Soirée (03:49:03)**

Julie déplie son tapis et déborde un peu dans la moitié de la chambre de Jo, sur le tapis militaire. Elle agite la main de Julia en direction d'Action Joe.

**6. INT – Chambre à coucher - Soirée (04:03:16)**

Jo ne fait pas répondre Action Joe, il prend un petit agent de police et : "Stop! Put your hands in the air!"

**7. INT – Chambre à coucher - Soirée (04:18:00)**

Jo dégage son tapis et le remet au-dessus de celui de sa soeur.

**8. INT – Chambre à coucher - Soirée (04:26:11)**

Julia apporte un petit gâteau à Jo ; mais celui-ci continue de poser les limites de son territoire.

**9. INT – Chambre à coucher – Soirée (04:50:04)**

Le tuyau de Jo repose d'un côté sur son lit surélevé. L'autre bout est posé par terre, toujours dans les limites de la moitié de Jo, tout près de la ligne.

**10. INT – Chambre à coucher - Soirée (05:20:09)**

Pendant que Julie s'applique avec Julia, Jo va chercher une boîte pleine de jouets. Il en sort un poney rose et le jette par le tuyau. Le poney atterrit dans la moitié de Julie.

**11. INT – Chambre à coucher – Soirée (05:43:17)**

Julie aperçoit le poney et se met à jouer avec lui. Julia est ravie avec le petit cheval et elle fait signe à Action Joe.

**12. INT –Chambre à coucher - Soirée (06:00:15)**

Jo prend des billes dans la boîte, il dirige le tuyau vers un petit arbre posé sur le tapis de sa soeur et laisse tomber la bille. L'arbre tombe. Une petite table où était posé un gâteau subit le même sort. Julie remarque les attaques et se fâche ("Hé !")

**13. INT – Chambre à coucher - Soirée (06:21:24)**

Julie dispose des petites barrières blanches pour protéger son terrain.

**14. INT – Chambre à coucher - Soirée (06:35:12)**

Jo appelle son robot – ses yeux rouges clignotent – en renfort et il dirige le tuyau sur les barrières que Julie est en train de poser. Jo lance son robot dans le tuyau, mais Julie le voit, elle donne un coup dans le tuyau et le robot atterrit dans un trou, dans l'armoire.

**15. INT – Chambre à coucher - Soirée (06:47:24)**

Jo a peur et il se précipite de son lit vers le trou. Julie continue à jouer, comme si de rien n'était. Jo plonge la main dans le trou, mais tout ce qu'il en ressort est un bras cassé du robot, tout couvert de poussière.

**16. INT – Chambre à coucher - Soirée (07:11:06)**

Il s'indigne, saisit Julia et lui arrache un bras. Puis il grimpe dans son lit. Julie fonce sur lui, en hurlant, mais Jo lance le bras dans le tuyau, si bien qu'il atterrit aussi sous l'armoire, par le trou. Julie est fâchée et pousse son frère.

**17. INT – Chambre à coucher – Soirée (07:26:20)**

Maman entre : "Et bien ?! En avant !"

Elle fait signe aux enfants qu'il est temps de dormir. Julie couche sa poupée à un bras dans son lit et referme la façade avant de la maison de poupée. Puis, elle va se coucher, comme Jo. Maman éteint la lumière, pendant que Julie continue de pleurer dans son lit.

**Fade over black (08:24:10)**

**18. INT – Chambre à coucher - Nuit (08:26:03)**

Fade in : lune jouet dans la chambre.

Jo est éveillé et allume sa lampe de chevet. Il prépare son Action Joe à partir en mission. "Go go action Joe !" et Jo lance Action Joe dans le tuyau.

**19. EXT – Caserne militaire – Journée (09:10:00)**

Action Joe a maintenant les traits de Jo, habillé comme Action Joe.

Jo déboule du tuyau. Il porte un costume militaire, un bandeau noir dans les cheveux et un grand sac à dos avec une corde. Il jette des regards étonnés autour de lui, il se trouve entre les tanks et un hélicoptère. Tous les jouets sont à dimension humaine, maintenant.

**20. INT – Sous l'armoire - Journée (09:36:09)**

Jo se faufile dans le trou, sous l'armoire. Il y fait très sombre. Il y retrouve son robot, qu'il allume. Les yeux rouges du robot se mettent à clignoter. Et Jo voit soudain le bras de Julia, calé sur le sol. Le robot aussi n'a qu'un bras. Il scanne l'objet et reconnaît la forme d'un bras. A partir de là, il se concentre sur le bras de Julia, et donc sur Jo qui le porte. Jo dégage le bras et se précipite dehors.

**21. EXT – Paysage découvert - Journée (10:23:18)**

Pendant qu'il se fraye un chemin jusque dans la moitié de Julie, il nettoie le bras et le met dans son sac à dos.

**22. EXT – Paysage découvert - Journée (10:55:24)**

Il arrive à la 'ligne', délimitée par ses propres barrières et les barrières blanches, plus petites, de Julia, qui sont ornées de rosiers. Un grand champ de fleurs s'étend de l'autre côté des barrières, dans la moitié de Julia. Jo saisit de petits ciseaux de bricolage sous la clôture et coupe les plantes qui poussent par-dessus les barrières blanches.

**23. EXT – Paysage découvert - Journée (11:22:00)**

“Stop! Put your hands in the air!”  
L'agent de police avance droit sur lui. Jo se réfugie derrière une jeep militaire. Il plie une grande attache trombone et prend sa corde.

**24. EXT – Paysage découvert - Journée (11:58:16)**

L'agent de police aperçoit Jo et marche vers lui. Jo se tient prêt, les poings fermés. L'un d'eux est le bras en plastique. L'agent lui passe les menottes et tous deux s'éloignent.

**25. EXT – Paysage découvert - Journée (12:22:15)**

Jo avait attaché un bout de la corde à la jeep, l'autre bout à l'attache trombone. Il fixe celle-ci à la ceinture de l'agent. L'agent est coincé; Jo saisit les clefs de ses menottes et poursuit seul sa route. Il se libère des menottes et saute par-dessus la barrière.

**26. EXT – Jardin – Journée (12:48:12)**

Il inspecte le champ de fleurs et avance; il passe près de deux chevaux et arrive ensuite près d'une grande maison blanche : la maison de poupées ! La table de jardin est renversée ; une couronne d'or et une assiette avec un gâteau gisent par terre.

**27. INT – Hall d'escaliers - Journée (13:39:10)**

Il entre dans la maison et va dans la cuisine.

**28. INT – Cuisine - Journée (14:04:07)**

Le robot entre. Pendant que Jo se met à cuisiner avec application, le robot monte les escaliers.

**29. INT – Chambre à coucher - Journée (14:33:12)**

Jo sort de la cuisine, il porte un gâteau avec des bougies. Il entre dans la chambre de sa soeur endormie. Il pose le gâteau sur sa table de nuit et lui remet le bras en place.

**30. INT - Chambre à coucher - Journée (15:11:20)**

Le robot surgit brusquement d'un coin sombre de la chambre. Il scanne le bras et s'avance. Jo lui montre son propre bras et l'attire dans le couloir.

**31. INT – Hall d'escaliers - Journée (15:34:09)**

Jo court vers une porte, mais elle est fermée. Jo est coincé et le robot s'approche de lui.

**32. INT – Chambre à coucher - Journée (15:43:03)**

Julie s'éveille et peut de nouveau bouger son bras. Elle entend du bruit, court dans le couloir et enlève les piles du dos du robot, qui s'immobilise.

**33. INT – Hall d'escaliers – Journée (16:12:17)**

Jo émerge de derrière le robot, il rit et attache son bandeau autour de la tête de Julie. Ils se cognent doucement les poings.

**34. EXT – Jardin – Journée (16:29:15)**

Ils mangent le gâteau dehors.

**35. INT – Hall d'escaliers - Journée (16:35:01)**

Ils montent les escaliers.

**36. EXT – Balcon - Journée (16:40:05)**

Ils sont sur le balcon de la maison.  
La soeur met une veste en jeans à son frère. Les enfants poussent des cris de joie.

**37. INT – Chambre - Journée (16:54:15)**

Transition : blanc

Julia et Joe crient de joie. Jo et Julie jouent assis dans leur chambre, contents. Ils renversent les barrières de 'la ligne' avec le tank.

**Fade over black (17:14:22)**

**Credits pancarte (17:15:13)**

**Trailer EBU (17:22:12)**

**Fade to black (17:30:22)**

**Régie**

Koen Burssens

**Assistant à la régie**

Bert Ceulemans

**Producteur VRT**

Catherine Castille

**Producteur exécutif EBU**

Tone Ronning

**Nous remercions tout spécialement**

Sander Denolf

Sarah Hendrickx

La Province du Brabant flamant

Défense, Brigade Paracommando Heverlee

**Un programme de Sylvester Productions  
pour**

The logo consists of the word "KETNET" in a bold, white, sans-serif font, enclosed within a white rectangular box. To the right of this box is a white copyright symbol (©) followed by the year "2004" in the same bold, white, sans-serif font. The entire logo is set against a solid black rectangular background.

**KETNET © 2004**

Series Title:		EBU Series of Drama 2004 (FOR TRANSMISSION 2005)				
TITRE DU PROGRAMME:		Crossing the line – Over de lijn				
Maison de production: (Nom + Tel. No.)		Sylvester Productions NV, 0032/16.61.80.80				
Date Completed						
Item no.	TITRE DE LA MUSIQUE	Compositeur (s) et/ou arrangeur(s)	Editeur(s)	Détails, incl. interprète et le numéro de record (si applicable)	Emplo yez le code*	Duration (min:sec )
1.	Jo en Julie spelen	Piet De Ridder			X	1:28
2.	Jo gooit pony door buis	Piet De Ridder			X	1:26
3.	Gevecht	Piet De Ridder			X	1:29
4.	Mama komt tussenbeide	Piet De Ridder			X	1:28
5.	GI Joe vertrekt op armzoektocht	Piet De Ridder			X	2:08
6.	Politie <span>man</span>	Piet De Ridder			X	1:40
7.	Jo komt aan poppenhuis	Piet De Ridder			X	0:53
8.	Arm Julia terug	Piet De Ridder			X	1:32
9.	Uitschakelen robot	Piet De Ridder			X	1:01
10.	GI Joe en Julia juichen	Piet De Ridder			X	0:42
11.	Jo en Julie spelen terug samen	Piet De Ridder			X	0:31

\*USE CODE: (Note – more than one 'Use code' may be applicable to each item)

**B** = Background (Music NOT audible to the action on screen)

**F** = Featured (Music which IS audible, for example – from a radio/television/jukebox, or sung by an artiste, etc.)

**S** = Signature tune

**X** = Commissioned - Music specially written for this programme