

EXERCICE SCÉNARIO/DÉCOUPAGE – Terminale CAV

Écrire, découper et dépouiller une séquence : *Mulholland Drive*, scène du diner

1. Visionnez la séquence **2 fois sans écrire**, pour comprendre la situation.
2. Rédigez une **version scénarisée** (scénario littéraire).
3. Produisez un **découpage technique** plan par plan sous forme de tableau.
4. Réalisez un **dépouillage complet** : personnages, lieux, accessoires, actions, sons, intentions.

SCÉNARIO

EXT. WINKIE'S – JOUR

Un petit diner au bord de la route. Soleil blanc. Deux hommes sortent de leur voiture et entrent, l'un nerveux, l'autre calme.

INT. WINKIE'S – JOUR

Dan, la trentaine, le visage inquiet, s'installe à une table avec Herb. Le fond sonore du diner : couverts, discussions lointaines, machine à café.

Herb observe Dan avec attention.

HERB

Tu veux en parler, maintenant ?

Dan inspire, regarde autour de lui, inquiet, comme si quelqu'un pouvait l'entendre.

DAN

(d'une voix tremblante)

C'est ici que ça commence... comme dans mon rêve.

Dan jette un regard furtif vers le comptoir. Son souffle s'accélère

HERB

Et qu'est-ce que tu y vois, dans ton rêve ?

Dan serre ses mains.

DAN

1 - Plan
d'ensemble

2 - PR poitrine Dan

3 - PR poitrine Herb

(Voix tremblotante)

Je suis ici... assis exactement comme ça... et je ressens quelque chose.
Quelque chose de terrible... derrière le mur du diner.

Herb tente de sourire.

HERB

D'accord. Continue.

DAN

Je me lève.

Je traverse le diner.

Je sors...

Et derrière le mur... il y a quelqu'un.

Quelqu'un qui m'attend.

HERB

Tu veux qu'on aille voir ?

Dan hoche la tête malgré la peur qui se lit dans ses yeux. Ils se lèvent. Leurs chaises raclent le sol.
Silence. Le bruit du diner disparaît presque. Un bourdonnement sourd remplace l'ambiance. Les deux hommes se lèvent. Bruit de chaises. Dan respire plus vite. Ils traversent le diner, sortent.

EXT. DERRIÈRE LE DINER - JOUR

Le bruit de la route s'estompe. L'espace derrière le diner est sombre : containers, poubelles, murs sales.
Silence presque total : un vent léger, un cliquetis lointain.
Dan hésite à avancer. Herb l'encourage d'un geste.
Ils avancent lentement.
Dan regarde chaque angle avec terreur.

HERB

Calme-toi. Il n'y a personne.

Dan secoue la tête.

DAN

(à voix basse)

Si... il est là...

L'ambiance sonore se resserre. Le silence devient lourd. Dan s'approche d'un angle du mur. Un bruit sourd. Une présence.

DAN sursaute.

Herb se tourne vers lui.

HERB

Quoi ?

Une silhouette jaillit derrière les containers, visage noirci, yeux éteints.
 Dan suffoque. Son corps se fige.
 La silhouette avance d'un demi-pas.
 DAN s'effondre, inerte.
 Herb se précipite vers lui.

HERB

Dan ! Dan !

La silhouette disparaît aussi brusquement qu'elle est apparue.
 Silence.
 Herb reste agenouillé, impuissant.

CUT.

DÉCOUPAGE TECHNIQUE

Plan	Échelle / Angle	Action	Mvt caméra	Son	Raccord prévu
1	Échelle / Angle	Action (détaillée)	Fixe	Ambiance de rue (circulation lointaine, pas, porte qui s'ouvre)	Raccord de direction (entrée dans le champ)
2	PE – Extérieur (frontal / léger 3/4)	Dan et Herb arrivent devant le diner, hésitent un instant, puis entrent ensemble.	Fixe	Conversations diffuses, vaisselle, chaises	Raccord de mouvement (déplacement)
3	PM – Intérieur	Ils avancent dans la salle, choisissent une table, s'asseyent face à face.	Trav. avant léger	Souffle de Dan + ambiance du diner atténuée	Raccord sur le regard (préparatoire)
4	GP – Dan (frontal)	Dan regarde Herb, hésite, inspire profondément, semble retenir ses mots.	Fixe	Dialogues + fond sonore constant du diner	Raccord sur le regard (champ / contrechamp)
5	PM / PM – Champ / contrechamp	Dialogue banal : Herb parle, Dan répond brièvement, échange apparemment ordinaire.	Fixe	Voix de Dan au premier plan, ambiance fortement atténuée	Raccord de continuité sonore (dialogue)
6	GP – Dan (frontal)	Dan se lance, raconte son rêve de manière hésitante mais de plus en plus précise.	Trav. arrière	Chaises déplacées, pas, porte qui claque	Raccord de mouvement (action : lever → sortie)
7	PE – Intérieur (axial)	Fin du récit. Silence gêné. Dan se lève brusquement, Herb le suit ; ils se dirigent vers la sortie.	Trav. latéral	Vent, pas sur le gravier	Raccord de direction (changement de lieu)
8	PG – Extérieur (latéral)	Les deux hommes marchent le long du bâtiment vers l'arrière du diner.	Caméra épaule	Respiration haletante de Dan (quasi sans autre son)	Raccord de mouvement (continuité corporelle)
9	PM – Dan (instable)	Dan s'arrête, respire difficilement, panique visible, regard inquiet autour de lui.	Zoom léger	Frottement métallique, bruit sourd	Raccord sur le regard (vers la menace)
10	PG – Containers (frontal sombre)	Un mouvement indistinct apparaît dans l'ombre entre les containers.	Trav. avant court	Impact sonore violent	Raccord de choc (rupture)
11	GP – Créature (frontal)	Apparition brutale et frontale de la créature.	Fixe	Chute lourde, souffle coupé	Raccord de mouvement (chute)
12	PM – Dan (frontal)	Dan recule puis s'effondre au sol, corps inerte.	Fixe	Vent, silence pesant	Raccord de situation (final)

DÉPOUILLAGE

A. Personnages

- Dan (principal, nerveux, victime)
- Herb (accompagnateur rationnel)
- La créature / sans-abri
- Clients du diner (figurants sonores)

B. Lieux

- INT. WINKIE'S diner
- EXT. arrière du diner (alley)

C. Accessoires

- Table, chaises
- Cafetière, couverts, comptoir
- Containers métalliques

D. Actions principales

- Dan raconte son rêve
- Herb écoute, questionne
- Déplacement vers l'arrière du diner
- Apparition de la créature
- Dan s'effondre

E. Sons

- Ambiance intérieure : conversations, vaisselle, cafetière
- Ambiance extérieure : vent, réverbération, silence
- Respiration anxieuse
- Bruit du pas sur gravier
- Apparition : frottement, surgissement sourd

Abréviations – Valeurs de plan		
Abréviation	Intitulé	Description rapide
PG	Plan général	Situe l'action dans un vaste espace, personnage très petit dans le cadre.
PE	Plan d'ensemble	Montre le décor et les personnages en entier, lisibles dans l'espace.
PM	Plan moyen	Personnage cadré en pied.
PI	Plan italien	Personnage cadré à mi-mollets, mettant en valeur la posture et le mouvement (héritage du cinéma italien / néoréalisme).
PA	Plan américain	Personnage cadré à mi-cuisses (référence au western).
PRT	Plan rapproché taille	Personnage cadré à la taille.
PRP	Plan rapproché poitrine	Personnage cadré à la poitrine.
PR	Plan rapproché	Terme générique (taille ou poitrine selon contexte).
GP	Gros plan	Visage ou détail occupant l'essentiel du cadre.
TGP	Très gros plan	Détail très précis (yeux, bouche, main...).
Insert	Insert	Plan bref sur un détail significatif (objet, geste).

Abréviations – Angles de vue		
Abréviation	Intitulé	Description rapide
Frontal	Angle frontal	Caméra à hauteur des yeux, point de vue neutre.
PL	Plongée	Caméra au-dessus du sujet, effet de domination ou de fragilité.
CP	Contre-plongée	Caméra en dessous du sujet, effet de puissance ou de grandeur.
PAx	Plan axial	Caméra dans l'axe du sujet ou du décor (symétrie).
3/4	Angle trois-quarts	Caméra légèrement décalée, angle naturel et dynamique.
DOS	Personnage de dos	Sujet filmé de dos, distance ou mystère.
POV	Point de vue subjectif	Caméra adopte le regard d'un personnage.
Cam. épaule	Caméra à l'épaule	Image instable, effet de réalisme ou de tension.