

## Découpage publicité « N'ayez plus peur »

	Résumé du plan	Valeurs de plan	Décors réels	Post-production	Effets	Autres
<b>Plan 1</b> <b>Durée : 2sec</b>	En pleine nuit, une petite voiture citadine, les phares allumés, traverse une route de campagne bordée d'arbres et entame un virage.	-Plan large -Plan fixe	Virage route de campagne bordée de quelques arbres	-Effet nuit -Arbres morts -Lune -Phares voitures -Légère brume	Nuit	-Virage droite-gauche -Ambiance sonore nuit
<b>Plan 2</b> <b>Durée : 1sec</b>	Une jeune femme est au volant de la voiture. La lumière du plafonnier est allumée. Elle tourne la tête vers le siège passager.	-Plan rapproché poitrine -Plan fixe	Route de campagne plate et droite bordée de quelques arbres	-Effet nuit -Opacité forte sur la fenêtre de la voiture -Arbres très sombres en fond -Lumière blafarde du plafonnier de la voiture qui éclaire le visage de la jeune femme.	Nuit	-Utilisation de ventouse pour fixer la caméra -Ambiance sonore nuit
<b>Plan 3</b> <b>Durée : 1sec</b>	La jeune femme regarde la carte routière posée sur le siège passager. Un point est entouré d'un cercle rouge. La carte est éclairée par le plafonnier de la voiture	-Insert carte routière -Plan fixe	Route de campagne plate et droite bordée de quelques arbres (même chose que le plan 2)	-Effet nuit -Lumière blafarde du plafonnier de la voiture qui éclaire la carte routière -Opacité des éléments autour de la carte (siège/levier de vitesse/boîte à gants) pour focaliser le regard du spectateur sur la carte	Nuit	-Utilisation de ventouse pour fixer la caméra -Ambiance sonore nuit
<b>Plan 4</b> <b>Durée : 1sec</b>	La voiture se gare sur le bas-côté, près d'un fossé devant une vieille ferme lugubre.	-Plan rapproché sur l'avant de la voiture (phare éclairé) qui s'arrête -plan fixe à hauteur de la voiture	Route de campagne plate et droite avec un fossé sur le bas-côté.	-Effet nuit -Légère brume sur le phare avant gauche de la voiture	Nuit	-Ambiance sonore nuit

	Résumé du plan	Valeurs de plan	Décors réels	Post-production	Effets	Autres
<b>Plan 5</b>  <b>Durée : 2 sec</b>	<p>Une vieille ferme, dont s'échappe des lueurs rouges des fenêtres, se trouve au bout d'un petit sentier brumeux. La pleine lune éclaire la demeure et le sentier d'une lumière blanche. Des arbres morts créés des ombres partout dans le jardin. Un épouvantail aux yeux brillants se trouve sur le bord du sentier. Un corbeau noir est posé sur la branche d'un arbre.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Plan d'ensemble</li> <li>-Plan fixe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Vieille ferme avec un petit sentier.</li> <li>-Le jardin ne doit pas être trop boisé.</li> <li>-Epouvantail</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Effet nuit</li> <li>-Effet brume sur le sentier</li> <li>-Arbres morts</li> <li>-Corbeau posé sur une branche</li> <li>-Pleine lune</li> <li>-Lumière rougeâtre s'échappant des fenêtres</li> <li>-Les yeux de l'épouvantail</li> </ul>	Nuit	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ambiance sonore nuit</li> <li>-son hors-champ porte voiture qui se referme</li> <li>-Bruits de pas</li> </ul>
<b>Plan 6</b>  <b>Durée : 2sec</b>	<p>La jeune femme est de face et tient un sac vide dans la main droite. Devant elle se trouve un petit portail à côté d'une vieille boîte aux lettres. Sa voiture est derrière elle sur sa gauche. Elle commence à avancer la main gauche vers le portail.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Plan moyen</li> <li>-Plan fixe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Petit portail</li> <li>-Vieille boîte aux lettres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Effet nuit</li> <li>-Légère brume</li> <li>-Augmentation de l'éclairage lune sur le visage de la jeune femme</li> </ul>	Nuit	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ambiance sonore nuit</li> </ul>
<b>Plan 7</b>  <b>Durée : 1sec</b>	<p>La jeune femme pousse de la main gauche le portail qui se met alors à grincer.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Gros plan</li> <li>-Plan fixe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Petit portail</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Effet nuit</li> <li>-Légère brume</li> <li>-Augmentation de l'éclairage lune sur la main de la jeune femme</li> </ul>	Nuit	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ambiance sonore nuit</li> <li>-grincement portail</li> </ul>
<b>Plan 8</b>  <b>Durée : 2sec</b>	<p>La jeune femme de dos, marche au milieu du sentier. La lune éclaire le jardin lugubre (arbres morts,épouvantail,craquements). Un croassement lui fait lever les yeux vers un arbre mort sur sa droite.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Plan large</li> <li>-Plan fixe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Petit sentier menant à la ferme</li> <li>-épouvantail</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Effet nuit</li> <li>-Légère brume</li> <li>-Arbres morts</li> <li>-Eclairage rougeâtre fenêtres maison (au dernier plan)</li> <li>-Zone d'ombre</li> <li>-Augmentation lumière lune</li> </ul>	Nuit	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ambiance sonore nuit</li> <li>-Croassement</li> </ul>

	Résumé du plan	Valeurs de plan	Décors réels	Post-production	Effets	Autres
<b>Plan 9</b> <b>Durée : 1sec</b>	Un corbeau est posé sur une branche d'un arbre mort. Son œil est jaune. La lune est juste derrière lui	-Plan subjectif -Plan rapproché en contre-plongée du corbeau -Plan fixe	-Jardin de la ferme	-Effet nuit -Branche morte -Lune -Corbeau et œil jaune	Nuit	-Ambiance sonore nuit -Croassement
<b>Plan 10</b> <b>Durée : 2sec</b>	La jeune femme est de dos, baisse la tête et continue de marcher au milieu du sentier. Une ombre noire passe derrière elle.	-Plan moyen de trois-quarts -Plan fixe	-Sentier -Ombre noire d'un homme	-Effet nuit -Arbres morts -Eclairage rougeâtre fenêtres maison (au dernier plan) -Zone d'ombre -Augmentation lumière lune	Nuit	-Ambiance sonore nuit -Souffle d'une ombre furtive -début musique suspens
<b>Plan 11</b> <b>Durée : 3sec</b>	La jeune femme est de dos et s'approche de la porte d'entrée entrouverte. L'ombre d'un homme qui tient une arme se dessine alors derrière elle.	-Plan moyen -Plan fixe	-Porte d'entrée de la ferme	-Effet nuit -Accentuation du contraste ombre lumière	Nuit	-Ambiance sonore nuit -Musique suspens
<b>Plan 12</b> <b>Durée : 2sec</b>	La main gauche de la jeune femme commence à pousser la porte. L'ombre se rapproche encore.	-Gros plan -Plan fixe	-Porte d'entrée de la ferme	-Effet nuit -Accentuation du contraste ombre lumière	Nuit	-Ambiance sonore nuit -Musique suspens
<b>Plan 13</b> <b>Durée : 3sec</b>	La jeune femme de dos vient de pousser légèrement la porte. L'ombre de l'homme qui semble armé est très proche. On entend un grincement et la jeune femme se retourne apeurée.	-Plan moyen -Plan fixe	-Porte d'entrée de la ferme	-Effet nuit -Accentuation du contraste ombre lumière -Lueur dans l'œil de la jeune femme qui se retourne	Nuit	-Ambiance sonore nuit -Musique suspens -Grincement

	Résumé du plan	Valeurs de plan	Décors réels	Post-production	Effets	Autres
<b>Plan 14</b>  <b>Durée :</b> <b>3sec</b>	Un bel agriculteur souriant qui tient dans sa main droite une courgette fait face à la jeune femme.	-Plan taille -Plan fixe	-Entrée ferme -Jardin (au second plan)	-Passage nuit/jour avec des éléments de l'image rajoutés (voir feuille détail « passage nuit/jour »)	Nuit/jour	-La nuit laisse place à l'ambiance « jour-matin-printemps ».
<b>Plan 15</b>  <b>Durée :</b> <b>1sec</b>	La jeune femme, gênée, se remet une mèche de cheveux.	-Gros plan -Plan fixe	-Porte d'entrée de la ferme (derrière la jeune femme)	-Etalonnage	Jour	
<b>Plan 16</b>  <b>Durée :</b> <b>4sec</b>	L'agriculteur, derrière son bel étalage, tend des légumes à la jeune femme qui les met dans son sac en souriant.	-Plan large -Plan fixe	-Etalage légumes -Légumes brillants	-Etalonnage	Jour	