

Les deux vies du Serpent

Héliér Cisterne, 2006 – 40 minutes

Découpage séquentiel

Séquence 1 1'44	Générique / Un motard, sur une route sinueuse de campagne. Il arrive sur les lieux d'un accident : une voiture s'est retournée, les dégâts sont importants. Intercalés : 5 cartons du générique, fond noir	Thème 1	9 / 9	1'44
Séquence 2 1'48	Chez lui, le jeune motard est étendu. Il porte un tee-shirt blanc et une casquette. Il se lève et se rend dans la cuisine où sa grand-mère équeute les haricots. Sa mère se rend compte de sa présence, l'appelle, ce qui provoque la fuite du jeune homme. Il prend sa mobylette et part ; son père lui court après, sous le regard lymphatique de la vieille.	« <i>get your shit together</i> » Public Enemy	8 / 17	3'32
Séquence 3 1'15	Pierre rejoint un ami : ils prennent un bateau à moteur et s'en vont, sur une retenue d'eau.	Thème 1	4 / 21	4'47
Séquence 3b 3'23	Baignade avec un groupe d'amis : Pierre ne semble pas très bien intégré au groupe. L'un des garçons jette la seule fille du groupe à l'eau, puis ils se remettent au jeu du jour : il s'agit de s'attacher les bras et de plonger. Les garçons passent un à un.		13 / 34	8'10
Séquence 3c 2'48	Sur le retour, Pierre se fait attacher par la jeune fille, et saute, à la surprise générale. Il ne ressort plus...		9 / 43	10'58
Séquence 4 0'48	De nuit, deux personnes traînent un corps, inanimé, qu'on devine être celui de Pierre. Ils nettoient ses blessures au coin d'un feu.	Thème 1 'cymbales'	3 / 46	11'46
Séquence 5 3'38	Au matin, Pierre se réveille dans un campement, en forêt. Il a été revêtu d'un vieux tee-shirt rouge. Pierre, intrigué par les bruits de haut-parleur et de moteurs, se rend jusqu'au champ de cascades, proche du campement. Il essaie d'assister au spectacle, mais se fait refouler ; il retente sa chance. Le spectacle à l'air de lui plaire, d'autant que Pierre remarque une jeune femme, mais le videur le retrouve et le malmène. La jeune femme essaie de s'interposer. Pierre part à toutes jambes.	Au loin, animation	22 / 68	15'24
Séquence 6 1'42	Pierre se rend dans un café, et téléphone à un ami (Charly ?) Il découvre avec stupeur que sa disparition fait la 'une' de La Montagne. Il s'éloigne, perdu dans ses pensées.	Dans le café : « <i>ex-fan des sixties</i> », Jane Birkin	6 / 74	17'06
Séquence 7 1'19	La jeune femme et le videur : rapports tendus		7 / 81	18'25
Séquence 8 1'54	Au campement, de nuit. Pierre revient avec un fusil. La jeune femme l'intercepte, et l'installe au campement, près du feu, avec la troupe. L'un d'eux joue de la guitare.	Guitare	13 / 94	22'19
Séquence 9 2'18	Baignade. Sur le bord de la retenue d'eau. Pierre et la jeune femme s'embrassent, mais un coup de fusil part.	« <i>attends, j'veis t'montrer un truc</i> »	7 / 101	24'37
Séquence 10 6'01	Ils s'introduisent dans une demeure bourgeoise. Les propriétaires sont occupés dans le parc ; Pierre et la jeune femme pénètrent dans la maison. Une jeune fille rentre pour se changer, Pierre la suit, mais elle ne semble pas le voir : le jeune homme, troublé, se demande s'il existe encore.		17 / 118	30'38
Séquence 10b 2'06	Dehors, la propriétaire rentre pour prendre son chapeau. Elle entend Pierre et sa compagne faire du bruit, et donne l'alerte. Les deux malfrats fuient.		15 / 133	32'44
Séquence 11 0'36	Dans la forêt, ils se remettent de leurs émotions		3 / 136	33'20
Séquence 12 2'55	Campement, dans la forêt. Pierre évoque l'épopée de Mesrine La jeune femme lui annonce qu'elle s'en va Black out		8 / 144	36'15
Séquence 13 1'01	Au matin près de l'eau. David rentre chez lui. Black out	Thème guitare	3 / 147	37'16
Générique :				40'11

Jerome.PEYREL