






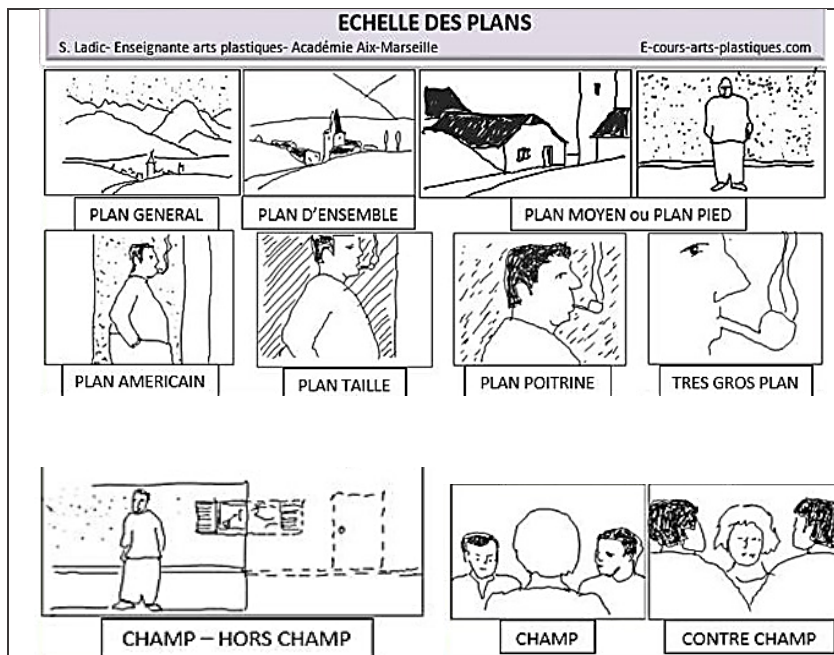


**LA PETITE VENDEUSE DE SOLEIL - ANALYSE DE SEQUENCE - RAPPORT IMAGE/SON**

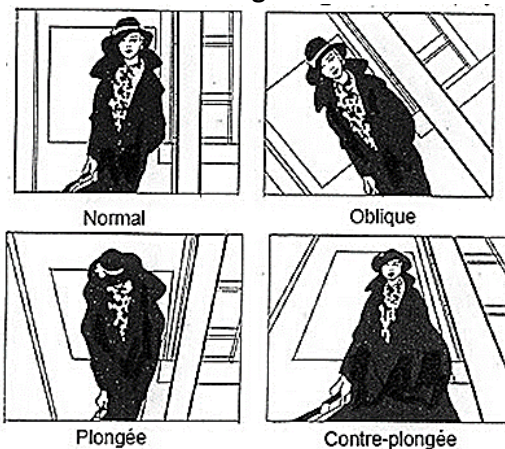
		Analyse de l'image <i>( voir les schémas et définitions techniques de prises de vue au cinéma en annexe 1)</i>			Analyse du son <b>V6 - CD13</b>		
		Echelle de plan (cadrage)	Angle de prise de vue	Mouvement de caméra	Composantes du son	Comment entend-on le son ? Lien image/son	
3'28 à 3'38	Plan séquence 1 ( 10 sec ) 	Sili sort de sa maison	Plan d'ensemble	Angle normal	Plan fixe	On entend un bruit de fond et les béquilles de Sili. Il y a un autre bruit frappé.	Le son est IN. Il y a un autre son que l'on pourrait qualifier de OFF car on peut difficilement deviner de quoi il s'agit.
3'38 à 3'48	Plan séquence 2 (10 sec ) 	Vue sur les alentours de la maison de Sili : les vaches	Plan d'ensemble	Vue en plongée	Panoramique horizontal droite gauche	Toujours le bruit de fond (très éloigné), quelques pépiements d'oiseaux et les bruits frappés.	Tous les sons sont HC (ou OFF). <i>C'est le son qui nous permet de passer d'un plan à l'autre.</i>
3'48 à 4'09	Plan séquence 3 (21 sec ) 	Sili part de chez elle	Plan moyen rapproché	Angle normal	Travelling horizontal	Les bruits de béquilles reviennent ; les pépiements d'oiseaux sont présents, on entend quelques voix très au loin, les bruits frappés se rapprochent.	Son IN de Sili avec ses béquilles. Son HC (ou OFF) pour tout le reste.
4'09 à 4'31	Plan séquence 4 ( 21 sec ) 	Un homme casse des cailloux : on voit sa main, puis sa taille puis son visage.	Très gros plan puis gros plan	Angle normal	Caméra fixe puis zoom arrière puis léger travelling vertical bas haut	Bruit des pierres cassées, toujours bruit de fond de la ville (avec voix) en arrière-plan.	Le son OFF devient IN, on découvre qu'il s'agit d'un casseur de pierres, puis devient HC sur le gros plan.
4'31 à 4'37	Plan séquence 5 (6 sec ) 	L'homme continue à casser des cailloux Un avion une voiture et un bus traversent l'écran de gauche à droite en second plan.	Plan pied	Légère contre plongée	Plan fixe	Idem. Puis, on entend le bruit d'un avion qui décolle superposé au bruit des cailloux.	Son IN des cailloux frappés. Le son de l'avion passe de HC à IN quand on l'aperçoit à l'image. Bruit des cailloux au premier plan.

4'37 à 4'56	Plan séquence 6 (25 sec) 	Sili (de dos) avance vers la route, une voiture passe (de gauche à droite) puis elle traverse.	Gros plan puis plan pied	Angle normal	Plan fixe puis léger travelling arrière ( ou zoom arrière) puis plan fixe	Le bruit des béquilles repart avec le bruit de fond (vent) et voix éloignées. A 4'52, bruit de voiture qui passe, puis reprise du son des béquilles.	Le son des béquilles passe de HC à IN, celui de la voiture de HC à IN en decrescendo.
4'57 à 5'04	Plan séquence 7 (25 sec) 	L'homme continue à casser les cailloux. Il lève la tête et accompagne brièvement la fillette du regard.	Plan poitrine	Angle normal	Plan fixe	Bruit des cailloux cassés.	Le son est IN.
5'05 à 5'09	Plan séquence 8 (4 sec) 	Un avion décolle ( toujours de gauche à droite)	Plan général	Angle normal	Léger mouvement panoramique horizontal de gauche à droite	Bruit de l'avion et des cailloux.	Le son de l'avion est IN, celui des cailloux est HC. Cailloux au premier plan sonore.
5'10 à 5'19	Plan séquence 10 (9 sec) 	Sili se dirige vers un petit garçon qui charge des bottes de paille sur une charrette. Il accepte de l'emmener aux abords de Dakar.	Plan moyen ou plan pied	Angle normal <b>Contre- champ</b>	Plan fixe	Bruit de la botte de paille, suivi d'un dialogue entre un jeune garçon et Sili.  Bruit de pas quand il la prend sur son dos. Le bruit du matériau évolue (on passe de la pierre au bois quand il la monte sur la charrette). Fond sonore permanent, fait de voix et divers bruitages de ville.	Bruit de paille : son IN Dialogue : son IN  Bruit de pas : IN, puis HC.  Fond sonore en arrière-plan tout au long de la séquence.
5'20 à 5'23	Plan séquence 11 (3 sec)  J'avais mal au genou.		Plan américain	Plongée <b>Champ/contre champ</b>	Plan fixe		
5'23 à 5'38	Plan séquence 12 (15 sec)  Pour chercher de quoi nourrir la famille.		Plan moyen ou plan pied	Angle normal <b>Champ/Contre- champ</b>	Plan fixe puis léger mouvement panoramique horizontal de gauche à droite		
5' 39 à 6'07	Plan séquence 13 (27 sec)  Ils ne laisseront pas mon cheval entrer en ville.	Ils montent dans la charrette et ils partent en ville	Plan américain	Contre plongée	Plan fixe	Idem fond sonore. Bruit des béquilles et pas. Dialogue des 2 enfants. Bruit de la charrette qui part.	Les bruitages proches et le dialogue sont IN, le fond sonore est HC.

## Annexe 1 : Schéma et définitions : techniques de prises de vue au cinéma

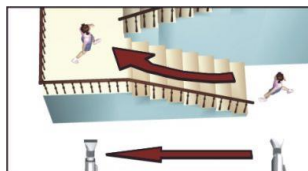


### Angles

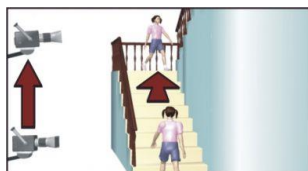


### MOUVEMENT DE CAMERA

- Le **plan fixe** est tourné à l'aide d'une caméra généralement fixée à un trépied pour rester immobile.
- Les **travellings** sont des déplacements réels de la caméra durant la prise de vue qui amènent à des changements de point de vue physique.



Le **travelling horizontal ou latéral** suit un sujet, une voiture ou un personnage, qui est au cœur de la séquence. Le mouvement de la caméra suit généralement le même rythme que le sujet. Cela donne du dynamisme à la scène et permet au spectateur d'adopter le rythme du sujet de la scène.



Le **travelling vertical** consiste en un mouvement qui fait descendre ou monter la caméra vers un sujet ou une action. On parle de travelling vertical **haut** lorsque la caméra s'élève au-dessus du sujet filmé, généralement à l'aide d'une grue. On parle de travelling vertical **bas** lorsque la caméra descend par rapport au sujet filmé.

Le **travelling avant** : la caméra s'approche du sujet filmé. Au fur et à mesure du rapprochement, le champ de vision, tout ce qu'il y a autour du sujet, se réduit. Le travelling avant permet aussi de suivre un personnage, d'en adopter le point de vue.

Le **travelling arrière** : la caméra recule, s'éloigne du sujet filmé. L'effet est donc contraire au travelling avant : Le champ de vision va s'élargir au fur et à mesure du plan pour révéler de nouvelles informations au spectateur.

Le **travelling circulaire** consiste en un mouvement de caméra autour de l'action.

- Les **panoramiques horizontaux et verticaux**



Le **panoramique** consiste en un mouvement, une rotation de la caméra sur sa position. En gros, on change progressivement l'angle de prise de vue, sans que la caméra ne bouge. Le panoramique peut être **horizontal**, suivant un mouvement de droite à gauche (et inversement) ou **vertical**, suivant un mouvement de haut en bas (et inversement).

