

ANALYSE SEQUENCE : la relation IMAGE / SON
Le jeu de massacre (de 26'22 à 27'17 environ)

Repères	Photogrammes	Actions	Images : position de caméra, point de vue, cadrage	Sons et plans sonores
----------------	---------------------	----------------	---	------------------------------

Plan 1
26,22



Joey se promène à Coney Island à travers la foule dont on ne voit pas entièrement les personnages. Il apparaît au loin et s'approche progressivement de la caméra. Quelque chose l'intéresse, et attire son regard

Caméra fixe en légère **plongée**. Passage d'un **plan d'ensemble** de la foule ou Joey apparaît progressivement à un **plan américain** de Joey très net en premier plan.

Bruits de foule qui constitue une nappe sonore.






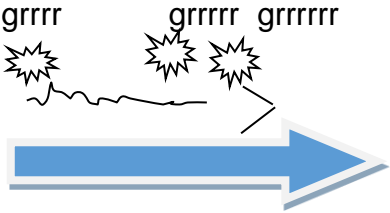
Le bruit de foule est toujours présent. Au loin, on entend une voix **off** qui se démarque de la nappe sonore. Elle se superpose et augmente au fur et à mesure que Joey avance. Elle augmente en intensité (**crescendo**) puisque Joey se rapproche de cette voix qui passe progressivement au premier plan.



On entend également le son d'une roulette ou roue (un autre jeu mais que l'on ne voit pas : son **hors champs**) qui tourne de temps en temps.

grrrrr grrrrrr

<p>Plan 2 26,35</p>		<p>Joey est arrivé au stand, il voit l'homme qui l'anime. Le spectateur découvre l'homme qui s'adresse d'abord à la foule puis tourne et baisse son regard. Il remarque Joey.</p>	<p>Caméra fixe, en contre plongée sur l'homme cadré en plan américain en premier plan.</p>	<p>Bruit de foule toujours en nappe sonore, qui diminue en intensité. La voix est forte et devient in. Elle passe au premier plan. La foule s'entend beaucoup moins.</p>
<p>Plan 3 26,41</p>		<p>Echange, 1 pièce contre 3 balles sur le plateau du stand entre deux mains ; celle de l'homme qui tient le stand et celle de Joey</p>	<p>Caméra fixe en plongée sur les 2 mains cadrées en gros plan.</p>	

<p>Plan 4 26,46</p>		<p>Joey de dos, vise et lance la première balle au fond du stand</p>	<p>Caméra fixe, plan d'ensemble sur le fond du stand avec cadrage du personnage en plan rapproché épaule au premier plan. Alternance de champ/contre champ sur les 3 plans suivants.</p>	<p>La voix de l'homme est en hors champs et toujours au premier plan.</p>
<p>Plan 5 26,50</p>		<p>Joey de face vise la deuxième balle et au moment de la lancer, il la fait tomber. Elle roule au sol. Il va la récupérer à travers la foule. Il lance ensuite les deux balles.</p>	<p>Contre champ : plan rapproché sur le personnage de face, légère plongée. Joey passe du premier plan à un deuxième plan (il est derrière des passants) puis il revient au premier plan.</p>	<p>Le bruit des balles vient s'ajouter au bruit de foule et à la voix :</p> <p>grrrr grrrrr grrrrr</p> 

<p>Plan 6 27,01</p>		<p>Les 5 bouteilles ne sont pas tombées.</p>	<p>Caméra fixe sur les bouteilles en gros plan = Champ / contre champ avec le plan précédent</p>	<p>Bruit de foule en arrière-plan et voix de l'homme toujours bien en avant au premier plan.</p>
<p>Plan 7 27,04</p>		<p>Joey regarde avec attention les bouteilles. Joey quitte le stand, il est déçu, il n'a pas réussi à faire tomber les bouteilles.</p>	<p>Caméra fixe sur Joey de face, plan rapproché = Champ / contre champ avec le plan précédent Joey quitte le champ par la droite.</p>	

Plan 8
27,07



Joey s'éloigne du stand et de la foule qu'il laisse derrière lui. Il s'approche progressivement puis il s'arrête ; quelque chose attire son regard.

Changement de point de vue sur l'emplacement du stand du jeu de massacre.

Plan semblable au premier plan de la séquence. Joey sort de la foule et avance vers la caméra. Passage d'un plan d'ensemble avec la foule en arrière-plan à un plan américain de Joey se rapprochant du premier plan. Caméra fixe en légère plongée

Bruit de foule toujours présent. La voix de l'homme diminue en intensité (decrecendo) et passe à l'**arrière-plan** en **hors champs**.

Le bruit de foule devient plus fort et passe au premier plan.



Bruit de foule toujours présent. La voix de l'homme ne s'entend plus.