

INCIPIT

UNE ATMOSPHERE ANGOISSANTE



LE CHAMP DE MAIS, DÉCOR TYPE DES HISTOIRES D'HORREUR

« Il coupa le contact et sortit à son tour. Dans le vent gémissant, les plants de maïs de la taille d'un homme paraissaient respirer. Burt entendit les sanglots de Vicky qui s'était penchée au-dessus du tas informe.

Il se trouvait à mi-chemin entre la voiture et sa femme lorsque, sur la gauche, une tache d'un rouge éclatant, rouge comme de la peinture au minium, attira son regard.

Il s'immobilisa, fouillant le champ des yeux. Il songea (tout lui était bon pour différer le moment de s'approcher de sa victime) que c'était une année magnifique pour le maïs. Les plants étaient serrés, prêts à porter leurs fruits. On aurait pu errer toute une journée à l'ombre de ces rangées bien tracées avant de retrouver son chemin. Mais l'ordre ici avait été bouleversé : plusieurs plants avaient été cassés et couchés dans tous les sens. Et Burt devinait quelque chose d'autre, là-bas, plus loin... »

Danse macabre, « Les enfants du maïs », S. King, 1978

Analyse d'images

1. Quelles sont les couleurs utilisées ?
2. Est-ce une musique du film ou dans le film ? Quel type de musique est employé ?
3. Quels sont les deux éléments principaux du décor ?
4. Quelle est l'atmosphère produite par ces premières images ? Quelles sont les informations apportées au spectateur dès l'introduction ?
5. Indique le plan utilisé dans chacune des images.

LIEU

LA VILLE DE SLEEPY HOLLOW

Recherche vocabulaire en anglais : « sleepy » et « hollow ». Trouves-tu que ce nom soit en adéquation avec le lieu ?



1



2



3



4

Analyse d'images

1. Quel type de plan est utilisé ? Dans quel but ?
2. Quelle impression générale te donne la ville de *Sleepy Hollow* ? Justifie ta réponse.

ICHABOD CRANE

PORTRAIT D'UN SCIENTIFIQUE



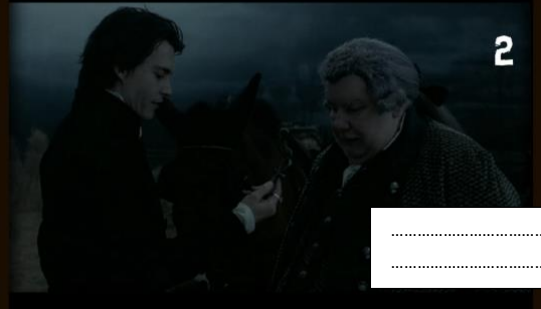
Analyse d'images

1. Quelle est la profession d'Ichabod Crane ? D'où vient-il ?
2. Pourquoi est-il envoyé à Sleepy Hollow ?
3. Quels sont les traits de caractères principaux de ce personnage ?
4. Quelle va être l'impact de Sleepy Hollow sur Ichabod Crane ?



.....
.....

.....
.....



.....
.....

.....
.....



.....
.....

.....
.....



.....
.....

.....
.....



.....
.....

.....
.....



.....
.....

.....
.....



Associe chaque image au bon plan de cinéma. Quels sont les types de plans qui sont les plus utilisés ici ? A ton avis, dans quel but ?



Un enterrement à Ornans, Gustave Courbet, huile sur toile, 315 x 668 cm, 1849-1850

Analyse d'image, questions tirées du manuel Terre des lettres 4e, éd. Nathan, 2017, p.46

1. Où la scène se passe-t-elle ? A quoi le voit-on ?
2. Quelles couleurs dominent ?
3. Observe la composition du tableau : quels sont les trois groupes qui se dessinent ?
4. a. Quels personnages se démarquent des autres ? Comment ? b. Que représentent-ils ?



Comparaison avec la scène de *Sleepy Hollow*

5. Quel type de plan est ici utilisé ? Dans quel but ?
6. Quelles sont les relations que l'on peut établir entre la du film de *Sleepy Hollow* et le tableau de Courbet ?

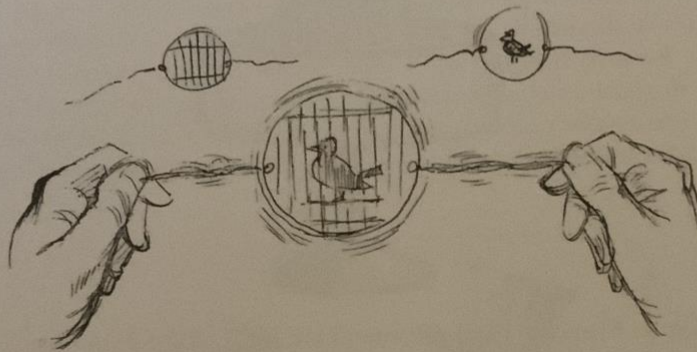


1. Comment appelle-t-on cet objet ?
Quel en est le but ?
2. A qui appartient cet objet dans le film ? De qui le tient-il ?
3. Pourquoi est-il si important ?
4. Que veut montrer le personnage à l'aide de cet objet ?

Bien que la photographie ait été découverte dès les années 1830, la plupart des appareils inventés pour créer l'illusion du mouvement ont utilisé des dessins et non des photos.

En 1824, Peter Mark Roget a découvert, ou plutôt redécouvert, un principe fondamental connu depuis l'Antiquité : la persistance rétinienne. Ce principe s'appuie sur le fait que l'œil humain retient temporairement l'image de tout ce qu'il perçoit. Si ce n'était pas le cas, nous ne pourrions pas avoir l'illusion d'une continuité d'images, et le cinéma et l'animation seraient tout bonnement impossibles. Bien des gens ne se rendent pas compte que les films ne bougent pas vraiment et qu'il s'agit d'images fixes qui semblent se mettre en mouvement lorsqu'elles sont projetées les unes à la suite des autres.

Le principe découvert par Roget a rapidement donné le jour à de nombreux jeux optiques :



Le Thaumatrope : un disque en carton monté sur une toupie, ou tenu entre deux ficelles. Sur l'une des faces, un dessin de cage à oiseau, sur l'autre, celui d'un oiseau. Quand on fait tourner la toupie, ou quand on tire sur les cordelettes, le disque tourne, les images se mêlent et l'oiseau semble être enfermé dans sa cage.