

ÉCOLE ET CINÉMA HAUTE-VIENNE 2023-2024

« *Du dépassement de soi* »

Dossier pédagogique film 3 *Cycle 2*

L'histoire sans fin

Allemagne, 1984, 90 min, fiction et animation, couleur,
en version française

Titres originaux : The Neverending Story, Die Unendliche Geschichte

Réalisation : Wolfgang Petersen

Genre : fantasy, aventure



A PROPOS DU FILM

Fiche technique du film

Film en couleurs de 1984

Titres originaux : The Neverending Story, Die Unendliche Geschichte

Réalisation : Wolfgang Petersen.

Scénario : Wolfgang Petersen et Herman Weigel, d'après le livre de Michael Ende (1929-1995) L'Histoire sans fin (Die Unendliche Geschichte)

Musique : Klaus Doldinger, Giorgio Moroder

Chanson : « The Neverending Story », musique (Giorgio Moroder), paroles (Keith Forsey), interprétation (Limahl).

Interprétation : Bastien (Barret Oliver), Atreyu (Noah Hathaway), père de Bastien (Gerald McRaney), les trois brutes (Drum Garrett, Darryl Cooksey, Nicholas Gilbert), M. Koreander (Thomas Hill), Teeny-Weeny, le Tout-Petit (Deep Roy), Night Hob, l'Elfe des nuits (Tilo Pruckner), Cairon (Moses Gunn), voix de Falkor (Alan Oppenheimer), Engywook (Sydney Bromley), Urgl (Patricia Hayes), la Petite Impératrice (Tami Stronach).

Le film L'Histoire sans fin connaît deux suites : L'histoire sans fin 2 : un nouveau chapitre, de George Trumbull Miller 1990) et L'histoire sans fin 3 : Retour à Fantasia de Peter MacDonald (1995)

Des affiches du film

Cliquez sur les affiches pour les télécharger



Le réalisateur : Wolfgang Petersen



Wolfgang Petersen est né le 14 Mars 1941 à Emden, en Allemagne.

Il découvre l'univers cinématographique à 19 ans et obtient un poste d'assistant metteur en scène à l'Ernst Deutsch Theater de Hambourg. En parallèle, il entame des études en comédie durant trois ans. Puis il suit pendant quatre années des cours de réalisation à la Film und Fernsehakademie de Berlin. Il tourne son premier film en 1970, Ich werde dich töten, Wolf dans le cadre de la série policière Tatort. Le succès de ce moyen métrage lui permet de signer l'année suivante le téléfilm Blechschaden.

En 1973, il reçoit le Bundespreis et une citation à l'Oscar pour son premier long métrage Einer von uns beiden, mais doit attendre 1981 pour connaître la consécration internationale grâce au film Das Boot (Le Bateau). Avec un total de six nominations aux Oscars, ce film de guerre sous-marin est le long métrage étranger le plus populaire jamais distribué aux Etats-Unis.

Fort de ce succès, il entreprend la réalisation d'un film à très gros budget, L'Histoire sans fin, adaptation partielle d'un best-seller allemand écrit par Michael Ende. Le film est réalisé dans les studios modernes Bavaria à Munich. Pour ce qui est des importantes constructions de décors, il reçoit la collaboration technique, pour ses effets spéciaux et ses trucages très sophistiqués, de grands experts du cinéma américain : Collin Arthur, maquilleur de 2001, l'Odyssée de l'espace, et Brian Johnson, qui a remporté un Oscar pour les effets spéciaux d'Alien et de L'Empire contre-attaque. Le succès de L'Histoire sans fin, aujourd'hui considéré comme un classique du cinéma pour enfants, permet à son réalisateur d'aller poursuivre sa carrière aux États-Unis.

Wolfgang Petersen arrive à Hollywood avec beaucoup d'ambitions. Variant les genres, il va de la science-fiction avec le film Enemy (1985) en passant par le thriller hitchcockien avec Troubles (1991). A partir des années 90, ayant remporté la confiance des studios hollywoodiens, il se retrouve à la tête de productions américaines au budget allant croissant. Il dirige ainsi trois acteurs vétérans, Clint Eastwood, Dustin Hoffman et Harrison Ford, à travers des longs métrages alliant action et spectaculaire : Dans la ligne de mire (1993), où il en va de la protection du Président des Etats-Unis, Alerte (1995), qui traite d'une lutte acharnée contre le virus Ebola, et Air Force One (1997), où le chef d'Etat américain se retrouve pris en otage.



En 1999, il tourne en haute mer le naufrage de George Clooney et Mark Wahlberg dans En pleine tempête. Croulant sous les projets de film, le réalisateur met quatre ans avant de se décider à porter à l'écran le récit de l'Illiade pour l'épique Troie (2004) avec Brad Pitt en vedette.

Un an après, il persiste dans les productions à grand spectacle en réalisant Poséidon, un remake au budget colossal (140 millions de dollars) d'un classique du film catastrophe : L'Aventure du Poséidon.

En 2012 le réalisateur revient à la science-fiction avec Old Man's War, un drame futuriste.

Wolfgang Petersen meurt le 12 août 2022 à l'âge de 81 ans.

A propos du film : apports culturels

- **Le roman originel** : L'histoire sans fin est un roman fantastique de Michael Ende publié en 1979. D'une grande richesse et à l'univers débordant, ce livre a connu un certain succès en librairie dans les années 1980. Plusieurs films et séries s'en sont inspirés. La mise en abyme permet au lecteur de s'identifier au héros. A noter que la version originale du livre est écrite en deux couleurs, afin de distinguer ce qui se passe dans le monde réel et ce qui se passe dans Phantasie.
- **Le cinéma fantastique** : C'est un genre cinématographique regroupant des films faisant appel au surnaturel. L'intrigue se fonde sur des éléments matériellement impossibles et irrationnels, avec des créatures légendaires, de la magie et des personnages fantasques.
- **La place du film dans le paysage cinématographique** : A l'époque, le film est l'un des plus coûteux du cinéma allemand (± 60 millions de marks). En Allemagne, il subit des critiques et est traité de "foire exposition" parce que trop tourné vers l'esthétique hollywoodienne, trop empreint d'effets spéciaux et trop orienté vers le succès commercial. Michaël Ende, lui-même mécontent de la version filmique de son roman, refusa que son nom apparaisse dans le générique (on le retrouve tout de même dans le générique de fin). Avec ce film, Wolfgang Petersen avait l'intention de prouver



qu'une production allemande pouvait faire aussi bien qu'Hollywood. Le film a bénéficié essentiellement de capitaux américains, la version originale est en anglais, les acteurs sont américains et les scènes de ville réelle sont tournées à Vancouver. Pourtant, le film fait appel à des références patrimoniales germaniques comme l'oeuvre de Caspar David Friedrich (1774-1840) , les contes des frères Grimm et par la mise en images, au cinéma de Fritz Lang (1890-1976) (Die Nibelungen, 1924). On peut également repérer d'autres influences artistiques dans le film : Jean Cocteau (1889-1963) avec La Belle et la Bête, Victor Fleming (1889-1949) avec Le Magicien d'Oz, Lewis Carroll (1832-1898) avec Alice au pays des merveilles , Selma Lagerlöf (1858-1940) avec Le merveilleux voyage de Nils Holgerson et Walt Disney (1901-1966) pour le nom de Fantasia. Matthias Steinle, chercheur et universitaire allemand parle «d'un film post-moderne dans le sens où celui-ci puise dans l'héritage culturel pour créer un univers le plus hétéroclite possible sans véritable ancrage dans une quelconque culture. » Le film marque un tournant dans la production cinématographique allemande.

- **Les décors** : Ils sont un élément essentiel du film. Deux cents artistes et techniciens y ont travaillé pendant deux ans, parmi lesquels Brian Johnson (Oscar pour Alien et L'Empire contre-attaque) et Colin Arthur (effet spéciaux de 2001, l'Odyssée de l'espace). Principal décor du film : la Tour d'Ivoire, dont la terrasse occupait 2000m². Quant à Falkor, c'est une fabrication motorisée de 13 mètres de long, sorte de dragon au visage débonnaire et au corps réalisé en caoutchouc et recouvert de 6000 écailles roses et de fourrure rose.
- **La musique du film** : Elle est composée par Klaus Doldinger (1936), saxophoniste allemand. La chanson du film connaîtra un succès mondial. Ecrite par Giorgio Moroder (1940), chanteur compositeur italien, elle est interprétée par Limahl (alias Christopher Hamill fondateur du groupe Kajagoogoo).
- **La symbolique de l'Auryn** : Le médaillon symbolise la réalité et la fiction qui se mêlent, s'entrecroisent et ne font qu'un. Il est le symbole de l'infini et renvoie à tous les possibles imaginaires. Il évoque également le Yin et le Yang, le doré renvoyant à l'imaginaire et le vert à la réalité. C'est aussi Ouroboros, le serpent-dragon qui se mord la queue et qui symbolise l'éternité, l'infini, le cycle de la vie. L'Auryn est sur la couverture du livre mais aussi autour du cou d'Atreyu : il est à la fois dans la réalité et dans la fiction.

L'Histoire sans fin est aujourd'hui considéré comme un classique du cinéma pour enfants. L'originalité de l'histoire repose dans le balancement entre réalité et fiction, dans la confusion des personnages de Bastien et Atreyu et la manière dont la leçon de vie est apportée. Le film stimule l'envie de lire.



Le résumé du film

Depuis la mort de sa mère, Bastien, dix ans, vit « dans les nuages », selon l'expression de son père. Sur le chemin de l'école, trois camarades le harcèlent. Poursuivi un matin, il se réfugie par hasard dans la librairie de M. Koreander, vieil homme un peu ermite qui critique la jeunesse. Intrigué par un livre qu'il dissimule, Bastien le lui dérobe pendant qu'il est au téléphone. Le livre s'intitule L'Histoire sans fin. Arrivé en retard au cours de maths, Bastien s'enferme dans le grenier de son école et plonge dans la lecture du livre...



Dans le royaume fantastique de Fantasia, un mystérieux mal, le Néant, dévore tout. Trois émissaires, le Mangeur de pierres, Teeny Weeny et Night Hob, sont en route vers la Tour d'Ivoire, le palais de la Petite Impératrice. Son représentant, Cairon, informe les émissaires qu'elle est atteinte d'une maladie étrange. Selon elle, seul un guerrier, Atreyu, pourrait les sauver de la destruction. Celui-ci, qui se révèle être un enfant, accepte. Protégé par l'emblème de l'impératrice, l'Auryn, le jeune garçon s'élance sur son cheval Artax vers l'inconnu... Bastien, continuant de sécher les cours, lit avec passion dans le grenier de l'école.





Une bête suit les traces d'Atreyu. Après quelques pérégrinations, Atreyu et Artax arrivent dans les Marécages de la mélancolie, là où ils espèrent trouver la vénérable Morla. Artax est englouti par les marais. Malgré son désespoir, Atreyu parvient à trouver Morla. Cette vieille tortue géante, allergique à la jeunesse, conseille à Atreyu de consulter l'Oracle sudérien. Alors qu'il est sur le point de succomber dans les marais, Atreyu est sauvé par Falkor, le dragon de la chance. Il l'emmène près de l'Oracle et lui fait rencontrer un couple de gnomes : le savant Engywook et la sorcière Urgl. Atreyu affronte les épreuves le menant à l'Oracle. Celui-ci lui révèle qu'il doit trouver un enfant de la terre, car lui seul pourra donner un nouveau nom à l'impératrice et sauver leur monde. Atreyu repart avec Falkor mais, arrivés aux confins de Fantasia, ils sont pris dans le Néant. Atreyu perd Falkor.

Revenu à lui, Atreyu est confronté à la bête hideuse qui le poursuivait, Gmork, serviteur du Néant chargé de tuer le seul sauveur possible de Fantasia : Atreyu. Atreyu le provoque et triomphe. Il retrouve Falkor.



Alors que le Néant semble avoir tout englouti, Atreyu et Falkor retrouvent la Tour d'Ivoire parmi les débris. Atreyu rend compte à la Petite Impératrice de l'échec de sa mission, mais elle le contredit. Il a réussi. Son aventure lui a permis d'entrer en contact avec un enfant de la terre, Bastien, qui doit simplement donner un nouveau nom à l'impératrice pour que survive Fantasia. Devant l'imminence de la catastrophe et malgré son incrédulité, Bastien rebaptise l'impératrice. Tout sombre dans les ténèbres. La Petite Impératrice explique à Bastien qu'il doit faire autant de vœux que possible pour reconstruire Fantasia. Il commence par chevaucher Falkor et donner une leçon à ses camarades de classe...



Des extraits pour s'appropriier le film



Bande-annonce en V.O.



Première scène du film (Nanouk)



Musique VO avec traduction



La mort d'Artax



Atreyu et Gmork



La rencontre avec Falkor



L'impératrice



Les personnages du film

Certains personnages du film participent d'une adaptation plus ou moins libre de ceux du roman de Michael Ende et sont représentés avec quelques variantes. Bastien, Atreyu, Falkor en sont un exemple :

Bastien :

Orphelin de mère, Bastien s'échappe du monde réel grâce à la lecture. Cette fuite est préfigurée par ses dessins de licornes. Dans le roman, le garçon s'appelle Bastian Balthazar Bux et est décrit comme « *un garçon petit et gros qui pouvait avoir dix ou onze ans* » portant des cheveux brun foncé. A part la couleur de la chevelure, le personnage du film ne possède pas ces caractéristiques physiques.



Atreyu et son cheval Artax :

Atreyu est un enfant guerrier et courageux d'une dizaine d'années. Bastien va au fur et à mesure de ses aventures s'identifier à lui. Le représentant de l'impératrice lui donne la lourde tâche de sauver le royaume de Fantasia. Il part seul et sans connaître l'ennemi qu'il devra affronter, muni de l'auryn, mystérieux insigne que Bastien peut aussi trouver sur son livre.

Dans le roman de Michael Ende, ce personnage se nomme Atréju. Il est décrit comme « *un garçon d'une dizaine d'années...portant un pantalon et des chaussures en cuir de buffle souple. Son buste était nu mais il avait sur les épaules un manteau rouge pourpre, visiblement tissé en poils de buffle et qui tombait jusqu'au sol. Ses longs cheveux, d'un noir bleuté, étaient liés par un cordon de cuir et formaient un toupet sur l'occiput. Sur la peau vert olive de son front et de ses joues étaient peints en blanc quelques motifs simples* ».

L'apparence d'Atreyu dans le film diffère donc de celle du roman, notamment en ce qui concerne la couleur de peau. En effet, l'équipe maquillage du film a tenté de grimer Noah Hathaway en conséquence, mais le résultat a été tellement peu satisfaisant qu'ils abandonnèrent.

Le cheval Artax est d'une blancheur immaculée alors que dans le roman, il est décrit comme étant « *moucheté et petit comme un cheval sauvage, [avec] des jambes courtes et massives.* »



Falkor :

Falkor est un dragon porte-bonheur au corps écaillé et à la tête canine. Lui aussi est blanc, en opposition au loup noir. Toujours de bonne humeur, il aide Atreyu dans sa quête pour trouver le remède qui sauvera la Petite Impératrice, et Bastien à la fin du film pour faire peur aux garnements.

Dans le roman, le dragon s'appelle Fuchur. Il est décrit comme ayant « *un corps long et souple dont les écailles nacrées jetaient un éclat rose et blanc* », « *ses longues moustaches qui entouraient la gueule de l'animal, la crinière opulente et les franges de la queue et des membres* », et enfin « *sa tête de lion, ses deux prunelles couleur de rubis* ».



La Petite Impératrice :

Le personnage n'apparaît que tardivement dans le film mais son existence est rapidement révélée lors des discussions entre les premiers personnages du monde fantastique. Elle dirige Fantasia du haut de sa tour d'ivoire. Malgré son apparence juvénile, on apprend qu'elle est aussi vieille que son royaume. Sa maladie est liée au Néant qui ronge le Pays Fantastique.

Gmork, le loup-garou :

L'aspect de la bête est celui d'un énorme loup noir aux yeux brillants et aux crocs menaçants. Elle est le serviteur du Néant, dont la mission est de tuer Atreyu pour l'empêcher de sauver Fantasia. Le roman parle d' « *un loup, noir comme de la poix et gros comme un bœuf. [...] Le nez toujours au sol, il galopait sur les traces d'Atréju.* ». Plus loin, le texte met en évidence le regard du loup en parlant de « lueur verte ». Wolfgang Petersen choisit de représenter la bête telle qu'elle est décrite dans le roman.



Engywook (dans le roman « Engywuck ») et Urgl :

Le vieux savant fou et sa compagne un peu sorcière encouragent Atreyu à franchir l'oracle sudérien. Décrits dans le roman comme étant de la famille des gnomes (aspect physique et vêtements de feuilles), le film atténue quelque peu la description de Michael Ende en faisant porter aux acteurs des vêtements proches du monde réel.





Le mangeur de pierres :

Géant déprimé de n'avoir pu sauver ses amis du Néant, il est plein de bonhomie.



Morla la vénérable :

Tortue immense et millénaire et à la carapace en forme de montagne, elle est enfouie sous la terre. Elle est savante, allergique à la jeunesse et s'ennuie depuis très, très longtemps.

D'autres personnages peuplent L'histoire sans fin :

- **Les personnages habitant le Pays fantastique** : l'escargot de course ; l'elfe des nuits ; la chauve-souris paresseuse...
- **Les personnages du quotidien de la vie de Bastien** : son père ; les trois garçons qui le poursuivent ; le libraire Monsieur Koreander (dans le roman Karl Konrad Koreander).

Les liens à faire avec le conte :

La profusion d'événements et la mise en abyme de l'histoire peuvent être une entrave à sa compréhension. Retracer la trame du récit en découpant clairement les différentes étapes s'impose pour assurer l'appropriation de l'histoire par les élèves et éclairer les incompréhensions. La trame générale peut s'engager par l'organisation chronologique de dessins de l'épisode préféré de chaque élève. Le déroulant du film sur le site Nanouk, site pédagogique national du dispositif, permet à l'enseignant de proposer aux élèves un découpage de l'histoire en étapes. Le nombre d'étapes retenu est fonction des compétences des élèves. La leçon, la morale dégagée par le conte est affichée clairement à plusieurs reprises par différents personnages. Sa perception et la clarté de sa compréhension sont à encadrer.

Le film (et l'histoire) possède tous les « ingrédients » d'un conte et permet d'engager un travail autour de la structure du conte.



Quels objectifs ?

- Anticiper la projection avec l'analyse du titre, de l'affiche, de la bande annonce pour envisager le sujet du film, émettre des hypothèses quant au contenu, porter une attention particulière aux éléments qui entourent le film
- Construire un « horizon d'attente » en présentant des personnages, des images et en formulant des hypothèses
- Construire un « univers de référence » en mobilisant des connaissances (référence à des films déjà vus)

Le titre du film

Objectif

- Faire entrer les élèves dans l'univers du film par l'analyse textuelle (prise d'indices)

Compétences visées

- Comprendre des mots, connaître du vocabulaire
- Emettre des hypothèses sur le sujet du film

Quelques activités possibles à partir du titre (sans montrer l'affiche)

- Demander aux élèves d'émettre oralement des hypothèses quant à l'histoire du film. Relever l'ensemble des idées
- Imaginer l'affiche du film d'après son titre, confronter l'éventail des dessins aux deux affiches proposées (page suivante)

L'affiche du film

Objectif

Faire entrer les élèves dans l'univers cinématographique du film par l'analyse de l'affiche

Compétences visées

- Repérer les éléments du langage plastique dans une production graphique
- Décrire une affiche, en proposer une compréhension personnelle argumentée
- Emettre des hypothèses sur les lieux, les personnages, les actions et le genre du film



Cliquer sur chaque image
pour la télécharger

Quelques questions à partir de l'observation de l'affiche 1 :

- Quels sont les éléments visuels ? Les couleurs ?
- Quelle est la mise en page ?
- Regarde les personnages : quels sont ceux qui ont été dessinés ? Ceux qui ont été photographiés ?
- Qu'est-ce qui peut être réel ? Imaginaire ?
- Quel genre de film cela suggère-t-il ?
- Y-a-t-il des personnages que l'on peut nommer ?
- Que signifie le mot « fantastique » ? Où trouve-t-on des personnages qui font penser à ceux du film ? (contes, BD, films...)

1



2



Parvenir à une lecture iconique : que nous donne-t-on à voir ?

- Des personnages fantastiques, extraordinaires et des personnages réels. Tous ces personnages regardent le lecteur de l'affiche, futur spectateur.
- Un petit garçon est à terre en train de lire un livre. Il est en lien avec les personnages du haut par la queue que l'on suppose être la queue du « chien dragon » extraordinaire. Cela peut supposer que ce dragon va jouer un rôle important pour ce petit garçon : aura-t-il un rôle protecteur puisqu'il l'entoure ?
- Nommer et décrire tous ces personnages : un géant dans lequel s'insèrent tous les autres, une chauve-souris, un personnage sur un cheval blanc, deux créatures qui ressemblent à des oiseaux, un escargot de taille démesurée par rapport à ce que devrait être sa taille dans la réalité et qui porte un humain. Tous ces personnages sont inscrits dans un cadre constitué par un fond coloré.
- Noter les contrastes : couleurs chaudes et couleurs froides. Deux couleurs dominent : le bleu dans la partie supérieure (le ciel, le fictif, l'imaginaire) et l'orangé dans la partie inférieure (la terre, le réel). Cette séparation des deux mondes se retrouve dans le message linguistique : « Au-delà du monde réel...le royaume de l'imaginaire ».
- Recueillir toutes les formulations des élèves par rapport à cette lecture puis y revenir après le visionnement pour valider ou invalider les hypothèses émises.

Observation de l'affiche 2 :

- Elle peut être lue en comparaison de la première : quelles sont les ressemblances, les différences, les éléments nouveaux ?
- Décrire les personnages réels ou imaginaires, relever les hypothèses pour y revenir après la projection.



- Comparer ceux qui sont sur les deux affiches.
 - Observer les contrastes et leurs effets : un axe de lumière vertical et central où le la fillette domine (personnage qui n'apparaissait pas dans la précédente affiche) ; une opposition haut-bas : personnages dans l'au-delà, la nuit, qui sortent de terre (le réel)
- Les deux affiches nous annoncent un va-et-vient entre réel et imaginaire.

La bande annonce

Objectif

Faire entrer les élèves dans l'univers cinématographique du film par la découverte de la bande annonce

Compétences visées

- Cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer des œuvres cinématographiques
- Identifier, caractériser, trier des éléments perçus lors du visionnage
- Mobiliser ses savoirs et ses expériences au service de la compréhension d'une œuvre cinématographique

Quelques activités possibles à partir du visionnage de la bande annonce

Le visionnage permet de faire ressortir les premières caractéristiques du film. Regarder cette bande annonce qui est en V.O. Porter l'attention des élèves sur : l'ambiance générale, les personnages, les paysages. On questionnera les élèves à l'oral ou à l'écrit en fonction de leur âge. Pour favoriser un visionnage actif, donner les questions en amont :

- Où se déroule le film ?
- Qui sont les personnages principaux ? Les personnages secondaires ?
- Quels personnages peuvent être réels ? Imaginaires ?
- Que comprenons-nous de l'histoire (rôle des personnages, actions) ?

Emissions d'hypothèses : ce qu'on a imaginé en regardant l'affiche	Justifications	Confirmations en regardant la bande-annonce



Construire du sens par anticipation :

Réfléchir à ce que l'on connaît sur le genre du film (le fantastique).

➤ Quoi ?

Amener les élèves à prendre conscience de leurs connaissances sur le film afin de les mettre à profit pendant le visionnage.

➤ Pourquoi ?

Pour qu'ils réunissent un maximum d'informations sur le film (contenu, thème, structure, réalisateur, etc.) afin de disposer d'un cadre de référence auquel ils pourront ajouter les nouvelles informations pour rendre les connaissances disponibles dans sa mémoire avant de voir le film qui présente de nouvelles informations.

➤ Comment ?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion : Où se déroule le film ? Quand se déroule-t-il ? Qui est le personnage principal ? Que comprenons-nous de l'histoire ? Quelles actions sont montrées ? Quelles sont les caractéristiques propres à ce genre ? As-tu repéré des personnages en particulier ? Quelle est l'ambiance du film ?

Exemples d'activités à proposer

Tableau à compléter ci-dessous : « Ce que je sais – Ce que j'aimerais apprendre – Ce que j'ai appris ». Remplir les deux premières colonnes avant la projection, revenir sur le tableau après le visionnage du film, en complétant la 3e colonne.

Ce que je sais	Ce que j'aimerais apprendre en regardant le film	Ce que j'ai appris en regardant le film



Quels objectifs ?

- Approfondir ses connaissances en dégagant des caractéristiques propres au cinéma fantastique
- Valider les hypothèses émises précédemment

Juste après la projection

Objectif

- Permettre d'expliquer ce qu'on a compris, d'interpréter l'implicite, de confronter les interprétations et de lever certaines incompréhensions

Compétences visées

- Raconter une histoire
- Exprimer ses émotions, ses sentiments et ses préférences artistiques
- Ecouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité

Quelques activités possibles à partir de l'étude de certaines scènes et des personnages

- Demander aux élèves de raconter le film, mais aussi d'exprimer leur ressenti, leurs émotions. Cela leur permettra de prendre de la distance par rapport à ce qu'ils viennent de voir (ce que l'on a aimé ou pas, ce qui a fait rire, ce qui a ému, ce qui a étonné...). Leur demander de justifier leurs propos.
- Dessiner un personnage : Chaque élève peut choisir un personnage qu'il a particulièrement aimé, le dessiner et écrire en quelques lignes pourquoi il l'a choisi (ou en dictée à l'adulte pour les plus jeunes).
- Choisir une scène : Chaque élève peut dessiner une scène qu'il a particulièrement aimée et écrire en quelques lignes ce que raconte cette scène, pourquoi il l'a choisie et ce qu'il a ressenti (ou en dictée à l'adulte pour les plus jeunes). Imaginer et écrire les dialogues
- Explorer le fantastique : expliciter à l'oral une scène dont on se souvient en révélant ce qui est de l'ordre du fantastique. Expliquer pourquoi.



- Compléter le tableau suivant :

Ecris ce que tu penses sur les séquences de L'histoire sans fin

Celle qui t'a fait peur	
Celle qui t'a fait rire	
Celle que tu as préféré	
Celle que tu as le moins aimé	
Que dirais-tu à quelqu'un qui n'a pas vu le film pour qu'il aille le voir absolument ?	

La trame narrative du film

Objectif

Permettre aux élèves de s'approprier l'histoire du film et la chronologie des événements

Compétences visées

- Identifier les différents temps du film

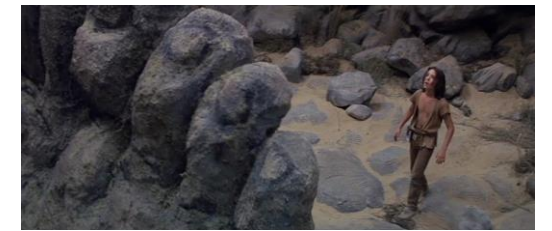
Activité proposée :

Faire des *flash-back* par la description du film pour construire un état des lieux collectif :

- Interroger les élèves sur ce qu'ils ont vu. Ils prennent la parole pour partager leur perception, sollicitant l'attention des autres sur des éléments concrets qui leur auraient peut-être échappé. Ce nouveau regard collectif participe à l'appropriation du film par chacun en favorisant le langage. La situation collective d'investigation nécessite un partage des sens. Elle suppose de se faire comprendre par les autres, de formuler sa perception en recourant à l'usage d'un vocabulaire précis, à la syntaxe, ainsi qu'à la structuration spatiale et temporelle pour diriger l'attention de l'autre vers ce que l'on désigne.



- Reconstruire collectivement la trame narrative du film en utilisant des images séquentielles, des phrases ou des mots clés... (document ci-dessous)



Associer un lieu à une action, puis numéroter dans l'ordre chronologique

Le marais de la mélancolie	Falkor emmène Attreyu au dessus de Fantasia	
Une rue	Bastien s'installe dans un endroit poussiéreux	
Le ciel	Bastien découvre un livre mystérieux	
La tour d'Ivoire	Atreyu franchit la porte des deux sphinx	
Une cuisine	Atreyu se bat contre l'allié du Néant et le tue	
Une grotte	Artax disparaît	
Une librairie	Bastien et son père au petit déjeuner	
Un grenier	Les habitants de Fantasia s'inquiètent autour de l'impératrice	
Un désert	Un elfe, un escargot, un gnome sont dérangés par un gentil géant mangeur de pierre	
Une forêt	Les trois voyous se réfugient dans la poubelle	



Les personnages du films

Objectif

Permettre aux élèves de s'approprier l'histoire du film à travers les personnages

Compétences visées

- Identifier les personnages d'une fiction, les intentions qui les font agir, leur rôle et leurs relations
- Comprendre le lien entre Bastien, ancré dans le réel, et Atreyu, personnage du roman. En effet, la mise en scène installe un parallèle constant entre le héros du film, Bastien, et le héros de l'histoire qu'il est en train de lire, Atreyu, jusqu'à la séquence de la destruction de Fantasia où Bastien va devoir choisir de sauver ce monde imaginaire

Quelques activités possibles à partir de l'étude des personnages et de leurs caractéristiques :

- Pour chaque personnage, faire une description physique : à quoi ressemble son visage ? Sa tenue ? Sa posture ? Son allure générale ? Sa façon de parler ? Son environnement ?
- Classer les personnages en deux catégories : les personnages du monde réel et les personnages du monde fantastique
- Chercher les séquences du film où la mise en scène fait "dialoguer" Bastien et Atreyu, avec des situations parallèles où des éléments de l'univers de l'un rappellent l'univers de l'autre jusqu'à les rapprocher : les épreuves, les actions, les expressions du visage, les intempéries...
- Compléter le tableau :

L'impératrice	Le cheval blanc
Engywok	L'allié du néant, animal entre chien et loup
Gmork	Le héros du livre
Artax	La tortue sage
Falkor	La sorcière aux potions
Atreyu	Le vieux savant
Urgl	Un enfant rêveur
Bastien	Un gentil dragon
Morla	La souveraine du royaume sans prénom



- Comparer les personnages du film et personnages tels que décrits dans le roman (cf pages 6 et 7)
- Plus largement, s'intéresser aux personnages fantastiques :
 - Partir à la recherche de personnages et d'illustrations dans les albums de la classe
 - Constituer une " famille" de personnages fantastiques
 - Lister les personnages archétypiques du film (géants, gnomes, dragon, elfe...) et les mettre en réseau avec d'autres œuvres littéraires, cinématographiques ou picturales
 - Choisir une illustration d'animal, objet, végétal, le transformer, par le dessin et/ou le collage pour le faire passer dans le monde du fantastique : prolonger, exagérer, déformer, changer la couleur...
 - Lui donner un nom et des pouvoirs maléfiques ou bénéfiques
 - Travailler sur le bestiaire et réaliser un animal étrange. Différents procédés créatifs s'offrent : Partir d'un fragment d'image d'un animal existant, jouer sur les rapports d'échelles qui obligent à déployer des formes originales, tordues, entrelacées ; Associer par découpage-collage ou par le dessin des éléments d'animaux différents ; Insérer des textures insolites (plumes / écailles / pelage / fourrure / peau) par dessin ou par collage sur des silhouettes dessinées lors d'une séance antérieure ; Intervenir à plusieurs dans la réalisation selon le principe du cadavre exquis).

Les lieux, les espaces, les paysages du films

Objectif

Permettre aux élèves de s'approprier l'histoire du film à travers l'exploration des différentes espaces

Compétences visées

Identifier les lieux et leur rapport avec l'action, observer les couleurs dominantes, en dégager des sensations, des ressentis

Quelques activités possibles à partir de l'étude des personnages et de leurs caractéristiques :

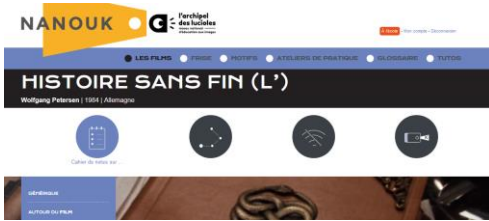
- Rechercher des visuels (images, des cartes postales, photographies) de paysages qui auraient pu servir de références pour le tournage : montagne, désert, paysages aquatiques, espaces interplanétaires...
- Rechercher des architectures de tours, de châteaux qui auraient pu servir de sources pour La Tour D'ivoire (albums, peinture)
- Les couleurs, les lumières : faire des liens avec des œuvres picturales d'artistes tels Caspar David Friedrich, Joseph William Turner, Gustave Doré



A venir



Le dossier ci-présent a été réalisé en prenant appui sur les sources suivantes :



La plate-forme Nanouk

Plateforme pédagogique en ligne regroupant des documents pédagogiques et des extraits de films du catalogue École et cinéma. Elle offre aux enseignants et à leurs élèves la possibilité de travailler à partir de ces extraits vidéo (en se connectant avec son adresse académique uniquement).

➤ <https://nanouk-ec.com/>

Cinéma / News Cinéma / L'Histoire sans fin dans Première : "Quand un réalisateur allemand ose se lancer sur les traces de George Lucas"

Le site Première

Article "Quand un réalisateur allemand ose se lancer sur les traces de George Lucas« , avec clip de la chanson

➤ <https://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/L-Histoire-sans-fin-dans-Premiere--Quand-un-realisateur-allemand-ose-se-lancer-sur-les-traces-de-George-Lucas>

Mais aussi :

- Livret Histoire sans fin, équipe départementale Ecole et cinéma 68
- Document pédagogique Ecole et cinéma 37, Anne Champigny CPD AV coordinatrice EEC 37
- Dossier pédagogique Ecole et cinéma du Rhône
- Dossier pédagogique Ecole et cinéma, Fabienne PY CPD AV coordinatrice EEC 68

