

## L'Histoire sans fin

### Dossier d'accompagnement pédagogique



#### L'Histoire sans fin

Titres originaux :

*Die Unendliche Geschichte, The Neverending Story*

Film couleurs, Allemagne, 1984

Réalisation : Wolfgang Petersen

Scénario : Wolfgang Petersen et Herman Weigel,  
d'après le livre de Michael Ende L'Histoire sans fin

Genre : Aventures, Fantastique

Durée : 1 h 30

Interprétation :

Bastien/ Barrett Oliver

Atreyu/ Noah Hathaway

Père de Bastien/ Gerald McRaney

La petite impératrice / Tami Stronach

**Mots clés** : héros, aventures, quête, maléfices, lecture, conte, imaginaire/réel, mélancolie, espoir, néant, rêve, dragon, chaos.

**Mots clés de cinéma** : effets spéciaux, décors, rebondissements, mise en abyme, fantastique.

#### Synopsis

Depuis la mort de sa mère, Bastien, 10 ans, s'est replié sur lui-même. Malmené par ses camarades et incompris par son père, il se réfugie dans un monde imaginaire, nourri de romans d'aventures. Un jour, Bastien dérobe un livre richement relié : *L'Histoire sans fin*. Un monde singulier se présente à ses yeux : Fantasia, le pays fantastique dirigé par la petite Impératrice, est dévoré par le Néant maléfique qui avale tout sur son passage...

#### 1. Autour du film

L'Histoire sans fin sur le site des «Enfants de Cinéma», partenaire du dispositif «École et Cinéma»

<http://www.enfants-de-cinema.com/2011/films/histoire.html>

L'Histoire sans fin sur le nouveau site Nanouk en utilisant son adresse mail académique pour se connecter:

<http://nanouk-ec.com>

L'Histoire sans fin sur le site Transmettre le cinéma :

<http://www.transmettrelecinema.com/film/histoire-sans-fin-l/#synopsis>

### Le réalisateur

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 *Blechsbaden*.

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 à l'Oscar, 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*, Brian Johnson, ayant remporté l'Oscar pour les effets spéciaux d'*Alien* et de *L'Empire contre-attaque*. Le succès de *L'Histoire sans fin*, 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 *Enemy* (1985) en passant par le thriller hitchcockien *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'Iliade 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.

### Note d'intention (site Les enfants de cinéma) :

*L'histoire sans fin*, adaptation (partielle) du roman de Michael Ende, est considéré comme l'un des "classiques" de ces dernières années en ce qui concerne le cinéma fantastique à destination des enfants. L'entrée dans le monde de Fantasia par le biais d'un livre volé, pages ouvertes à tous les imaginaires, fonctionne très bien. Parcours initiatique d'Atreyu, parallèle

à celui de Bastien, construction du mythe œdipien, références de Petersen à la peinture, rencontre avec des personnages de contes, grand renfort d'effets spéciaux... une évidente parenté avec les Mowgli, Nils, Alice ... et autres jeunes héros de littérature qui ont fait eux aussi un voyage fantastique.

### **Le genre du film**

*Extrait du Cahier de notes sur « L'histoire sans fin » écrit par Pascal Vimenet*

« La grande diversité visuelle des personnages et des décors de L'Histoire sans fin, comme de leurs sources d'inspiration (personnages mythologiques, créatures de légendes, de folklore ou de conte) est bien servie par la qualité de ses effets spéciaux. À la fois conte, quête, épopée et aventures merveilleuses, le film ne se disperse pas totalement dans le foisonnement de ses éléments fantastiques. »

Quelques définitions :

**Source : Ecoles, genres et mouvements au cinéma, Vincent Pinel, Larousse, 2000**

#### **Le film d'aventures :**

Le film d'aventures est une forme moderne du conte. La structure du genre repose sur trois éléments : un protagoniste auquel on s'identifie (le héros), un dépaysement géographique ou historique (l'évasion), un trajet parsemé d'embûches qui relève parfois du parcours initiatique (l'action).

#### **Le fantastique :**

Le fantastique, déséquilibre du réel, fait apparaître au sein d'un univers crédible et reconnaissable des éléments étranges et inexplicables qui suscitent la peur. (...) Les frontières avec les genres voisins sont étroites et reposent sur la double composante qui définit le fantastique : le crédible et l'étrange. Le merveilleux, la féerie, le légendaire, l'onirisme et la science-fiction ne cherchent pas l'appui d'un univers crédible et cultivent librement l'étrange : ils se distinguent ainsi du fantastique.

#### **Le merveilleux :**

Il n'est pas un genre à proprement parler mais un domaine artistique où la fiction se développe librement, sans référence au réel, sans aucun souci de crédibilité ; il privilégie la poésie, l'imaginaire, l'irrationnel, le rêve et l'inexplicable. C'est la terre féconde sur laquelle pousse le fantastique. Mais si le fantastique tire sa légitimité du crédible et laisse suinter la peur, le merveilleux s'efforce au contraire d'en faire disparaître la trace pour susciter l'enchantement du spectateur.

### **La structure narrative**

#### ➤ **Les étapes de la quête**

Une situation de départ dans laquelle le jeune Bastien ne trouve pas sa place. Il est triste et désespéré depuis la mort de sa mère. Son père semble insensible à son chagrin et lui

demande de cesser de rêver et de garder les pieds sur terre « La mort de ta mère ne doit pas être une excuse pour ne pas assumer nos responsabilités ». Bastien manque de confiance en lui, il s'isole et est malmené par ces camarades de classe. Pour échapper à cette trop dure réalité, il lit des livres qui l'aident à s'oublier en s'identifiant aux héros.

L'élément déclencheur qui permet à Bastien de s'échapper de sa dure réalité. Il échappe aux harcèlements de ses camarades en se réfugiant dans la librairie. Il échappe aux réprimandes pour son retard à l'école et au contrôle de maths en se cachant dans le grenier. Et finalement, il s'échappe du monde réel pour vivre par procuration les aventures du héros de l'Histoire sans fin.

La quête et les épreuves vécues par Bastien à travers Atreyu. Ces épreuves relèvent du parcours initiatique qui va permettre à Bastien de vaincre ses propres démons.

Les opposants à son parcours représentent les états émotionnels contre lesquels il doit lutter pour s'en sortir : le Néant qui envahit tout est nommé " désespoir " par la bête maléfique, les marécages dans lesquels se noie son cheval se nomment " mélancolie ".

Les adjuvants qui guident l'enfant (le sage Morla, le dragon porte-bonheur) lui permettent d'accéder à l'avant dernière étape de sa libération : pour franchir des portes, il doit retrouver confiance en lui puis se voir tel qu'il est vraiment.

Le dénouement où Bastien entre dans l'histoire. Il devient acteur de l'histoire et sauve l'impératrice. En nommant l'Impératrice du prénom de sa mère, il se libère du vide que représente pour lui son décès. Au final, il fait renaître Fantasia en acceptant, contre l'avis de son père, de ne pas renoncer à ses rêves. Les aventures vécues par Bastien correspondent à la logique de son parcours psychologique personnel.

### ➤ Deux mondes, deux histoires, une mise en abyme

Le monde de la dure réalité de Bastien.

Dans ce monde, Bastien est malheureux, il ne trouve aucun réconfort auprès de son père, ni des garçons de son âge qui l'agressent. Il dérobe un livre magique et dangereux, se réfugie dans le grenier de l'école pour se plonger dans la lecture.

La dureté, la rigidité et la froideur de cette réalité sont accentuées par les choix cinématographiques : cadrages serrés, décors nets, contrastes forts, prégnance de lignes horizontales et verticales.

Le monde de Fantasia, la quête héroïque de Atreyu/Bastien

Dans ce pays imaginaire et fantastique, Atreyu/Bastien est reconnu, il est désigné comme le sauveur. Il devra combattre ses ennemis et surmonter les épreuves pour sauver l'impératrice et faire revivre Fantasia. Dans ce monde, les plans larges, les longs mouvements de caméra, les décors aux formes souples, en arrondi et arabesque évoquent la liberté et l'immensité de l'imaginaire. L'intensité émotionnelle des combats et des épreuves est renforcée par de nombreux effets visuels et sonores.

La menace qui relie ces deux mondes

Fantasia est le monde de l'imaginaire créé par les mythes, les espoirs et les rêves des hommes. La destruction de Fantasia par le Néant symbolise donc la disparition de l'imaginaire, de ces légendes et de ces mythes. Fantasia, pays de rêve où cohabitent elfes, nains, gobelins et autres personnages fantastiques, est attaqué de toutes parts par le Néant, ce vide créé par la perte de nos rêves. Ce néant, contre lequel Atreyu/Bastien va devoir lutter est aussi celui que l'enfant Bastien doit affronter pour dépasser sa souffrance causée par la mort de sa mère. C'est cette absence, ce vide qu'il doit combler. La force destructrice de ce Néant est renforcé symboliquement par la puissance des éléments : la tempête et le vent, l'orage et la foudre, le flamboiement des nuages, la force des marécages et des sables mouvants.

La mise en abyme

Dans le livre de Michael Ende en édition livre poche le texte est écrit en deux graphies, l'une grasse, l'autre normale. Le texte dans l'édition originale est écrit de deux couleurs différentes, pour distinguer ce qui se passe dans le monde réel et ce qui se passe dans le Pays Fantastique. Il y est mentionné également que le livre que lit Bastien est écrit en deux couleurs. En fait, le livre que lit Bastien peut être assimilé au livre que le lecteur a dans les mains : même description, et métaphoriquement même "pouvoir" : celui de transporter les lecteurs pour un moment dans un monde imaginaire dont ils reviendront changés.

Dans le film, ce sont les choix cinématographiques qui créent des ambiances spécifiques à chaque monde pour accompagner le spectateur de l'un à l'autre. Les deux histoires sont dans un premier temps parallèles, le passage de l'une à l'autre se fait par des gros plans de Bastien se plongeant dans sa lecture, certains raccords entre les deux univers sont accompagnés par la lecture à haute voix du texte par Bastien. Peu à peu, la frontière entre les deux univers se fait plus poreuse, au fur à mesure que l'identification de Bastien au héros de l'histoire se fait plus puissante. Les émotions du héros du livre sont ressenties de plus en plus fortement par le lecteur Bastien. Les deux gros plans successifs, sur les visages en pleurs des deux garçons, suite à la mort du cheval Artax nous le font bien comprendre. Plus tôt dans l'aventure on aura pu constater que même un besoin physique comme la faim assouvie par Atreyu dans l'histoire devient celle à assouvir par Bastien. Pour finir, de véritables interactions vont lier les deux mondes et on entrera véritablement dans le fantastique. Ce sera d'abord le cri d'épouvante de Bastien qui sera entendu par les héros du monde imaginaire. Le passage par le miroir va faire se rencontrer, se voir, les deux garçons, faisant entrer Bastien véritablement dans le monde de Fantasia. Ainsi, Bastien aura la capacité d'entendre les supplications de l'Impératrice et de la sauver en lui donnant le nom de sa mère. Ce prénom crié face au chaos de la nuit et de l'orage transportera Bastien auprès de la petite impératrice.

## 2. Propositions de pistes pédagogiques

### a) Que faire avant la projection ?

Pour ce film, il est important de mener un véritable travail de préparation en amont de la projection du film afin de préparer les élèves à ce qu'ils vont voir sur l'écran. Il s'agit de donner envie de découvrir le film tout en apportant quelques clés pour aider les élèves à entrer sereinement dans l'histoire.

#### ➤ Donner envie de voir :

Dans un premier temps, on pourra mener un travail sur le titre, les affiches, et le générique d'ouverture avec pour objectif de donner envie de voir, de faire émettre des hypothèses sur le film.

##### ➤ **Le titre**

«L'histoire sans fin », quelles représentations les enfants ont-ils de ce titre ? Qu'évoque-t-il? Faudra-t-il imaginer la fin ?

Recueillir leurs hypothèses, les valider ou les invalider au retour de la projection.

##### ➤ **L'affiche**

On pourra travailler à partir de deux affiches, complémentaires par les indices donnés. Celle où l'on ne voit pas la petite impératrice est l'affiche 1, l'autre l'affiche 2. Vous retrouverez ces affiches à télécharger sur le site des Enfants de cinéma.



#### Affiche 1 :

La première approche peut être une « approche sensible » : que ressentent les enfants à la vision de cette affiche ? Quelle histoire peuvent-ils imaginer à partir de cette affiche ? Chaque ressenti est personnel, il n'y a pas lieu d'arriver à un consensus.

Une deuxième approche « raisonnée », cette fois, permettra aux enfants de se projeter dans le récit, étape indispensable étant donné la complexité du scénario. Cela permettra de «démystifier» les créatures impressionnantes qu'ils vont rencontrer. Le message 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 qui porte un humain, de taille démesurée par rapport à la taille réelle d'un escargot.

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, 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.

### **Affiche 2 :**

Elle peut être lue en comparaison de la première. Ressemblances, différences, 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.

A nouveau des contrastes : un axe de lumière vertical et central où la fillette domine (personnage qui n'apparaissait pas dans la première 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.

### **➤ Le générique jusqu'à 2'19 :**

On demandera aux élèves de s'intéresser aux images et au son (La chanson), de chercher à repérer les effets produits par la complémentarité de ces indices visuels et sonores. Le générique de début de film montre des volutes nuageuses orangées et bleues qui se déplacent. On peut y voir des nuages mais aussi les cendres dévastatrices d'un volcan, des vagues géantes. On demandera aux élèves de s'exprimer sur ces images, d'en donner une interprétation. On y retrouvera sûrement le monde imaginaire mais peut-être l'annonce d'un désastre, d'une force qui détruit sur son passage.

On peut poursuivre ce travail par la présentation du premier plan : Bastien se réveille, il a fait un cauchemar. On est donc bien en présence de deux mondes le monde imaginaire et le monde réel.

### **➤ Donner des clés pour entrer sereinement dans l'histoire :**

Dans un deuxième temps, on s'intéressera particulièrement à quelques caractéristiques du film qui, sans préparation en amont, pourraient déstabiliser certains enfants. Pour ce travail

on pourra s'appuyer, sur la séquence d'ouverture du film, sur des extraits, des photogrammes, des albums ou livres en lien. Vous trouverez pour chacune de ces caractéristiques quelques pistes de travail, à trier et à adapter en fonction de l'âge des élèves.

### **Le genre du film**

Un premier point à travailler sera le genre du film. Les élèves ne doivent pas s'attendre à voir une comédie, compte-tenu de l'intensité émotionnelle de certaines séquences du film, il est fort probable que quelques-unes fassent venir les larmes aux yeux des élèves et que d'autres leur fassent peur. On devra donc les prévenir, que certains passages sont, tristes, émouvants et peuvent donner envie de pleurer. Que le monde imaginaire du film est peuplé de créatures très étranges et d'autres effrayantes qui peuvent leur faire peur. Ce sera l'occasion les faire réfléchir aux finalités du cinéma et discuter, argumenter autour de l'idée que pleurer ou avoir peur face à un film reste un grand plaisir de cinéma.

Pour les aider à appréhender la notion de fantastique, on pourra en repérer quelques caractéristiques en partant de la lecture de contes, d'albums, de romans faisant appel à l'imaginaire, au merveilleux et au fantastique. On pourra également visionner la bande-annonce du film :

La bande annonce (en anglais) :

<https://www.youtube.com/watch?v=naGPEX1dbVQ>

La bande annonce sans dialogue avec la chanson du générique:

<https://www.youtube.com/watch?v=UgliTtWNsLo>

### **Complexité de la narration**

La structure narrative est fondée sur une mise en abyme, une histoire dans l'histoire, ce qui peut poser des problèmes de compréhension pour certains élèves. Deux mondes et deux histoires, celle de Bastien dans le monde réel et celles d'Atreyu dans le monde de Fantasia, la question du réel et de l'imaginaire devra donc être abordée avec les élèves. Pour les aider dans la compréhension du film on pourra lire et faire lire des histoires dont la structure du récit fait apparaître des récits imbriqués, des récits dans le récit.

Autour d'Histoire sans fin bibliographie d'Anne-Sophie Zuber sur ce lien :

[http://perso.wanadoo.fr/ecolecine77/les\\_bibliographies/biblio\\_H\\_sans\\_fin.html](http://perso.wanadoo.fr/ecolecine77/les_bibliographies/biblio_H_sans_fin.html)

Pour les plus jeunes, on peut également raconter simplement et succinctement toute l'histoire du film. Le plaisir de la découverte de l'univers sonore et visuel restera intact et les élèves se laisseront plus facilement entraîner dans l'histoire déjà un peu familière.

### **Intensité émotionnelle forte**

Le fil rouge de l'histoire est le vide provoqué par le décès de la mère de Bastien qui va devoir apprendre à vivre malgré tout. Pour que cet élément ne trouble pas d'emblée certains enfants on pourra montrer la séquence d'ouverture :

- **La séquence d'ouverture de 2'19 à 5'13**



C'est la séquence du petit déjeuner avec le père. On y apprend la mort de la mère de Bastien (d'où les cauchemars) et on découvre le peu d'empathie du père qui accepte d'aider son fils à ouvrir le pot de confiture mais qui refuse de le reconforter de son chagrin. Montrer cette séquence aux élèves avant la projection ne dévoile pas l'intrigue mais permet de découvrir le contexte initial de l'histoire. C'est une situation émotionnellement difficile que certains élèves pourraient avoir des difficultés à appréhender seuls face à l'écran. Avoir pu en discuter dans le contexte de la classe les aidera à dépasser cet obstacle.

L'univers imaginaire de Fantasia est peuplé de créatures très étranges, certaines malgré leur aspect repoussant sont inoffensives, d'autres sont à la fois effrayantes et malveillantes. On devra donc préparer les élèves à voir des créatures surnaturelles qui peuvent faire peur. Sur l'affiche du film apparaissent, le géant de pierre, Falkor, Atreyu sur son cheval, la chauve-souris, l'escargot, le gnome. Ces personnages ont tous des rôles de gentils dans le film. Certains peuvent faire peur comme le Géant de pierre alors qu'il est très gentil. Afin d'éviter une frayeur aux élèves, on peut leur montrer au préalable une image de Gmork, personnage assez effrayant :



C'est le serviteur du Néant : il le précède, le guide et prépare le terrain pour la destruction du monde de Fantasia. Il a l'aspect d'un énorme loup noir. Il poursuit inlassablement Atreyu dans sa quête du remède pour l'Impératrice, mais ce dernier finit par le vaincre et le tuer dans les ruines du monde fantastique.

Qu'est-ce qui fait peur ?

Son regard ?

Ses crocs ?

Le fait qu'il soit un loup (référence aux contes)

On pourra visionner la première apparition de Gmork dans la séquence Common Quests de 28.27 à 29.16.

Ou des extraits vidéos :

Le dragon Falkor : <https://www.youtube.com/watch?v=SA-SBRTqHVg>

La bête, Gmork : <https://www.youtube.com/watch?v=cGEhrsg58xM>

La quête du héros pour sauver l'impératrice comporte des épreuves émotionnellement difficiles, en particulier la mort du cheval Artax.

Pour les plus jeunes, la scène de la mort d'Artax peut être très forte émotionnellement. Pour anticiper un ressenti trop fort face à cette scène, on peut la regarder au préalable dans le cadre rassurant de la classe. Les échanges et discussions qui en découleront permettront de créer de la distance et de faire émerger le fait que « c'est du cinéma ». Ni les acteurs, ni les animaux ne meurent vraiment au cinéma.

La mort d'Artax :

<https://www.youtube.com/watch?v=RUMfCX7YSIg>

### **Lexique**

Certains mots, certaines notions peuvent également entraver la compréhension de certains élèves: le bien, le mal, la mélancolie, le désespoir, le mythe de la création, le chaos, l'enfer, l'apocalypse, le néant. On pourra donc les expliciter en amont, idéalement en contexte, en les rencontrant dans des livres, des albums, des textes.

### **b) Propositions de pistes après la projection.**

#### **❖ Approche sensible de l'œuvre**

##### **➤ Verbaliser les ressentis**

Moment d'échanges autour des ressentis personnels : faire verbaliser ce qu'on a aimé ou non, ce qui a fait peur, ce que l'on n'a pas compris, ce que l'on a trouvé triste, etc. On fera émerger librement tous les ressentis. Ce temps d'échanges doit permettre aux élèves de prendre de la distance par rapport à leurs émotions. Dans un deuxième temps, en s'appuyant sur un questionnement on commencera à entrer dans une réflexion plus approfondie. Ce sera alors l'occasion pour chacun d'argumenter, d'échanger, de débattre et d'apprendre à respecter un point de vue différent du sien.

##### **➤ Revenir sur les hypothèses**

Revenir aux propositions des élèves sur ce que peut être une histoire sans fin (leurs idées avant la projection). Comparer et commenter. Faire émerger et verbaliser les différences et ressemblances entre le film qu'ils imaginaient avant la projection et celui qu'ils ont vu. Repérer et analyser les indices les ayant orientés vers « une fausse piste ».

##### **➤ S'assurer de la compréhension : reconstituer le scénario**

La durée du film et la multiplicité des événements peuvent être une entrave à la compréhension du récit. Retracer la trame du récit permettra de voir ce qui a été compris et d'éclaircir les moments d'incompréhension.

➤ **Echanger autour de quelques thématiques du film**

Du réel à l'imaginaire :

Demander aux enfants d'identifier ce qui est imaginé et ce qui est réel dans l'histoire, chercher à identifier les caractéristiques de quelque chose de réel en comparaison avec quelque chose d'imaginaire. Si l'on peut s'accorder sur le fait que Fantasia est un monde imaginaire, quand est-il du monde de Bastien ? « Qu'est-ce qu'une fiction ? » « Une histoire qui se déroule dans un monde semblable au notre, est-elle pour autant la réalité ? » « A quoi cela sert de raconter des histoires ? »

Education civique et morale :

Réflexion sur le harcèlement à partir du début du film

Réflexion sur la notion d'engagement, de promesse en lien avec l'engagement non tenu de Bastien vis-à-vis de son père (renoncer à ses rêves, rester les pieds sur terre)

❖ **Approche raisonnée de l'œuvre**

➤ **Caractériser les personnages, leurs relations et leur évolution au cours du récit**

- ✓ Revenir sur les personnages fantastiques et conventionnels lors de la rencontre du mangeur de pierre et du gnome ou encore lors de la réunion à la Tour d'Ivoire d'une cour si variée. Décrire ces personnages et tenter de les classer en deux catégories : fantastique et conventionnel.
- ✓ Rendre compte de l'étrangeté des noms des personnages de Fantasia et en composer de nouveaux tout aussi originaux.
- ✓ Comparer les personnages bienveillants et les personnages malveillants ou maléfiques.
- ✓ Décrire les relations qui lient ces personnages.
- ✓ Analyser la manière dont les antagonismes entre les personnages sont matérialisés par le réalisateur (par le choix des couleurs, notamment le blanc attribué au dragon et au cheval et le noir à la bête sauvage...).

Les personnages principaux:

Bastien :

Il est orphelin de mère. Il s'échappe du monde réel grâce à sa passion pour la lecture. L'ouverture du film a lieu dans le monde de Bastien. Il dessine des licornes et non des chevaux, on entre donc déjà dans le monde imaginaire.

Atreyu :

Un enfant guerrier, beau, courageux, il est celui à qui Bastien s'identifie. Cairon, un 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'auryon, mystérieux insigne que Bastien peut aussi trouver sur son livre.

La Petite Impératrice :

Elle n'apparaît que tardivement dans le film mais son existence nous est révélée rapidement. C'est elle qui dirige le monde fantastique du haut de sa tour d'ivoire. Elle est aussi vieille que le royaume malgré ses traits enfantins. Elle est malade. Sa maladie et le Néant qui ronge son pays sont liés.

Falkor :

C'est un dragon porte-bonheur au corps écaillé et à la tête canine. Il est blanc en opposition au loup noir. Il est toujours de bonne humeur, il aide Atreyu dans sa quête pour trouver le remède qui sauvera l'Impératrice et enfin Bastien pour donner une leçon aux gamins qui le harcelaient au début de l'histoire.

En écho : Le Voyage de Chihiro :

La bête, Gmork :

Elle a l'aspect d'un énorme loup noir avec des yeux brillants et des crocs menaçants. Elle est le serviteur du Néant. Elle poursuit inlassablement Atreyu mais ce dernier finit par la vaincre et la tuer dans les ruines du monde fantastique.

Les autres personnages:**• Ceux de Fantasia :**

Engywook et Urgl : le vieux savant fou et sa femme, sorcière qui concocte d'étranges remèdes, encouragent Atreyu à franchir l'Oracle austral.

Atrax : le beau cheval blanc d'Atreyu que l'on va voir s'enliser dans le marais.

Le mangeur de pierre, un géant haut de plusieurs dizaines de mètres, plein de bonhomie et qui se déplace sur un colossal tricycle.

L'escargot géant champion de course.

Night Hob au pelage brun, aux yeux fous, et aux ailes de chéiroptère.

Teeny Weeny, très élégant avec son haut de forme et sa queue de pie.

Le sage Cairon, qui confiera sa mission à Atrayu.

**• Ceux du monde réel :**

Le père de Bastien : très rigide, bien rasé, bien habillé, moralisateur, respectueux des règles et des devoirs. Il cherche maladroitement à sortir Bastien de son enfermement, de sa tristesse. Mais il manque d'empathie et ne parvient pas à lui apporter le réconfort dont il a besoin.

Les trois garçons qui agressent Bastien, le poursuivent et le jettent dans la poubelle.

- **Les deux personnages passerelles entre le réel et l'imaginaire :**

Le libraire et Morla le vénérable :

- ✓ Ils sont tous deux « allergiques à la jeunesse ». Plastiquement le libraire est engoncé dans son fauteuil comme la tortue Morla dans sa carapace.
- ✓ Tous deux semblent apparemment blasés et apathiques, ils ne cessent de répéter « Cela n'a pas d'importance ».
- ✓ Ce sont des sages, ils sont bienveillants sous des apparences revêches, et tous deux ont une incidence cruciale sur le cours de l'histoire.
- ✓ Le rôle du libraire est d'amener Bastien à lire le livre. Pour y parvenir il fait tout pour attiser sa convoitise tout en lui disant que ce livre est dangereux, qu'il n'est pas pour lui. Au final sa stratégie a pour objectif d'inciter Bastien à enfreindre l'interdit en le déroband. Ainsi le libraire ouvre un passage pour Bastien vers le monde de Fantasia.
- ✓ Le rôle de Morla est d'inciter Atreyu à consulter l'Oracle Austral, mais, par un processus équivalent à celui du libraire, il décuple la détermination du garçon en lui disant que c'est impossible (trop loin) et qu'il vaut mieux renoncer. Une nouvelle passerelle va s'ouvrir entre les deux mondes lorsque, pour consulter l'Oracle, Atreyu franchira la porte de glace et verra, non pas son reflet, mais celui de Bastien dans le miroir.
- ✓ Les relations Bastien/Libraire et Atreyu/Morla se répondent en écho des deux mondes.

➤ **Caractériser les lieux du récit**

Le film met en évidence le contraste entre l'univers réel de Bastien et celui du monde fantastique par l'utilisation de décors bien spécifiques. La plupart des scènes ont été tournées en Allemagne. Celles qui figurent la ville « réelle » où évolue Bastien ont été tournées à Vancouver (Canada).

Le monde fantastique adopte des lieux symboliques que l'on retrouve dans la plupart des œuvres de ce genre. Ainsi, les personnages évoluent dans de vastes espaces naturels plus ou moins sauvages où des contraires vont se côtoyer (forêt, marais, désert, montagne où résident les deux lutins savants). Les quelques habitations qui jalonnent ce monde (celle des lutins savants enchâssée dans une grotte, la tour d'ivoire) sont aussi représentatives du fantastique.

Deux lieux du monde de Bastien sont propices à l'évasion vers le monde imaginaire : la librairie dans laquelle Bastien va découvrir le livre et le grenier du collège dans lequel il va se réfugier, tous deux à la frontière du réel et de l'imaginaire. Les ambiances créées dans ces deux lieux (le silence prégnant du grenier dans lequel la solitude est palpable puis la peur de l'orage ; l'inquiétude révélée par la présence bourrue du libraire), les décors (la librairie encombrée d'ouvrages qui forment un rempart salutaire entre Bastien et ses poursuivants ; le grenier dont la poussière et la multitude d'objets entreposés évoquent un lieu hanté) sont des éléments indispensables à la mise en scène du passage entre les deux mondes.

- ✓ Identifier et décrire les lieux archétypiques du film (tour d'ivoire, les marécages, la porte magique pour rencontrer l'Oracle austral...) et les mettre en réseau avec d'autres œuvres littéraires, cinématographiques ou picturales.
- ✓ Classer les lieux selon qu'ils appartiennent au monde fantastique ou au monde réel.
- ✓ Identifier les caractéristiques des lieux selon leur appartenance à chacun des deux mondes.
- ✓ On notera qu'un objet : l'auryn appartient aux deux mondes. On se questionnera sur le rôle, la symbolique de cet objet.

➤ **Travailler sur la structure narrative du film**

La construction du récit :

Le déroulement du voyage d'Atreyu, comme celui de la lecture de Bastien, visent à résoudre un conflit : le conflit intérieur de Bastien représenté par le conflit d'Atreyu contre le Néant. Dans le film, les étapes de ce parcours sont jonchées d'éléments contradictoires : le géant de pierre est impressionnant mais inoffensif, l'escargot est une monture rapide, Atreyu entend un cri d'effroi de Bastien. Une logique absurde aux manifestations nombreuses semble régner sur ces mondes. Mais les étapes à franchir sont autant de raccords (entre les réactions des deux garçons, donc entre le monde réel et le pays imaginaire), et objets ou créatures fantastiques assurent les transitions entre les étapes du récit (l'Auryn du livre et du pendentif, etc.). Des éléments positifs (les créatures bienveillantes) s'opposent aux éléments négatifs (la mort du cheval, la disparition momentanée du dragon). Oppositions et liens ou ponts jalonnant le parcours de l'enfant sont donc au service, pour la retarder ou pour l'accélérer, de la résolution finale de l'intrigue. Les différentes étapes du récit se dégagent de cette combinaison d'éléments.

La trame du récit

- ✓ Bastien chez lui, il se réveille. On apprend que sa mère est morte. S'en suit une discussion avec son père sur ses résultats scolaires. Son père lui demande d'arrêter de vivre dans ses nuages, de ne plus rêver éveillé.
- ✓ Il part à l'école, en chemin, il est agressé et poursuivi par trois garçons de son âge. Il se réfugie chez un libraire et dérobe un livre orné de deux serpents entrelacés : «L'histoire sans fin»
- ✓ Il se réfugie dans le grenier de son école pour commencer la lecture du roman.
- ✓ Il est entraîné dans un univers fantastique : le pays de Fantasia d'où surgissent d'étonnantes créatures : l'elfe des nuits, le tout petit, le géant mangeur de pierres, un escargot rapide comme le vent et une énorme chauve-souris...
- ✓ Ces créatures se rendent à la Tour d'ivoire pour implorer la petite impératrice. Le pays est rongé par le néant. Mais l'impératrice elle-même est malade et ne peut les sauver, seul un guerrier au nom d'Atreyu peut les aider.

- ✓ Atreyu, porteur de l'auryu (médaillon d'or et d'argent orné de deux serpents entrelacés) et son cheval Atrax prennent la direction de l'Inconnu. Dans le même temps une bête tapie dans l'ombre au regard menaçant semble sur sa trace.
- ✓ Atreyu traverse la forêt d'Haule et le marais de la désolation, toujours épié par le terrifiant Gmork. Atrax meure embourbé dans les marais, envahi par la mélancolie.
- ✓ Atreyu rencontre Morla le Vénérable qui lui indique que la solution se trouve auprès de l'Oracle austral, mais qu'il se trouve dans un territoire si éloigné que l'on ne peut s'y rendre.
- ✓ Falkor, immense dragon volant vient sauver Atreyu. Il le transporte vers le pays de l'Oracle et le dépose chez un vieux couple de sorciers « scientifiques ».
- ✓ Atreyu affronte les sphinx qui gardent le domaine de l'Oracle Austral. Pour franchir La porte des glaces, Atreyu contemple le miroir magique et c'est l'image de Bastien qui s'y reflète.
- ✓ Bastien est désormais en relation avec le monde de Fantasia, il doit agir pour sauver l'impératrice. Lui seul peut le faire en lui donnant un nouveau nom.
- ✓ Bastien, surmontant son incrédulité face aux événements accepte de sauver l'impératrice en criant enfin le prénom de sa mère : « Marina ».
- ✓ L'impératrice est sauvée mais son monde détruit n'est plus qu'un grain de sable. C'est en exprimant ses souhaits, ses rêves que Bastien fera renaître le monde de Fantasia.
- ✓ Bastien juché sur le dos de Falkor va se venger des trois garçons du début de l'histoire.

➤ **Appréhender le procédé de mise en abyme**

Repérer les procédés cinématographiques qui permettent de faire le lien entre les deux récits

- ✓ Les gros plans sur Bastien en train de lire au départ et au retour du récit de « L'histoire sans fin »
- ✓ L'entrée dans le monde de Fantasia accompagnée par la lecture à haute voix de Bastien.
- ✓ La présence de l'auryu dans les deux mondes reliant Bastien à Atreyu.

Repérer les moments où petit à petit les deux mondes se rencontrent.

- ✓ Identifier les échanges d'émotions et de ressentis entre Bastien et Atreyu (la faim, la peur, le chagrin)
- ✓ Repérer comment des éléments d'abord sonores (les cris de Bastien perçus par les personnages de Fantasia), puis visuels (le reflet de Bastien dans le miroir de la Porte des Glaces) montrent que des interférences se construisent entre les deux mondes. On remarquera que ces interférences s'accroissent en même temps que l'identification de Bastien à Atreyu.
- ✓ Identifier le moment où finalement ces deux mondes se confondent : Bastien peut agir sur l'issue de l'histoire de Fantasia en sauvant l'Impératrice (par son cri), et se

retrouve ensuite dans cet univers (la rencontre avec l'Impératrice, le survol de sa propre ville sur le dos du dragon blanc).

#### Approfondir cette notion par des lectures

On pourra faire une mise en raison d'albums et de romans autour de la notion de mise en abyme.

Voir la bibliographie sur le site de Croque livre.

[http://www.croquelivre.asso.fr/spip.php?rubrique246&Themes\\_livre=abyme](http://www.croquelivre.asso.fr/spip.php?rubrique246&Themes_livre=abyme)

Et aussi, les livres de la collection « Le livre dont vous êtes le héros » éditions Gallimard.

<http://www.gallimard-jeunesse.fr/Catalogue/GALLIMARD-JEUNESSE/Un-Livre-dont-vous-etes-le-Heros>

#### ➤ **Prolongements cinématographiques :**

##### ❖ **Travail sur les plans**

Les plans : il y a beaucoup de gros plans dans le film, gros plan d'Atrax le cheval d'Atreyu, gros plan de Bastien en train de lire son livre, gros plan sur l'Auryn, gros plan sur la Petite Impératrice, sur Gmork,...

C'est l'occasion d'aborder le cadrage et les plans avec les élèves.

##### Les différents plans

- Le plan général : situe le décor, le paysage.
- Le plan d'ensemble : apparition des personnages.
- Le plan moyen : le personnage est cadré tête au pied.
- Le plan américain : de la tête aux cuisses (américain parce que ça correspond à la place des revolvers dans les westerns)
- Gros plan : le visage.
- Très gros plan : une partie du visage ou un objet

Les élèves peuvent s'entraîner à cadrer avec un carton évidé. Puis ensuite trier des images en fonction des différents plans. Enfin faire des photos de visages ou d'objets en gros plan. Il s'agit de comprendre l'effet produit par le cadrage sur le spectateur.

##### ❖ **Analyse filmique d'une séquence :**

*Voir le Cahier de Notes sur, édité par Les enfants de cinéma*

Pour aider à la compréhension du dénouement du récit, il peut être intéressant de revenir à la séquence 25 qui va réunir les trois protagonistes du film : Bastien, Atreyu et la Petite Impératrice.

Resituer cette séquence dans l'histoire, après le repérage des plans sur chacun des passages (pour ancrer le vocabulaire du cadrage), s'intéresser plus particulièrement aux propos des trois protagonistes. Cela donne une clé de compréhension de ce qu'est cette histoire sans fin.



Passage 1 :

A : "Où est-il ? Si c'est vrai qu'il est là, il devrait se montrer!"

PI : Il n'arrive pas à réaliser que lui aussi fait partie de l'Histoire sans fin

A : L'Histoire sans fin ? . Mais qu'est-ce que c'est ?

PI : Toutes les aventures que tu as eues, il les a partagées avec toi. Et d'autres ont partagé les siennes. Ils étaient avec lui quand il s'est caché dans la librairie.

B : Mais c'est impossible !

PI : Ils étaient avec lui quand il a pris le livre qui porte le symbole de l'Auryn. Dans ce livre, il lit sa propre histoire, il est en train de la lire.

B : Je n'arrive pas à le croire. Ils ne sont pas en train de parler de moi !"

*Dialogue entre Atreyu et la Petite Impératrice qui amène à une prise de conscience de Bastien. Cela permet au spectateur de comprendre la mise en abyme des récits.*

Passage 2 :

A : "Peut-être qu'il ne sait pas ce qu'il doit faire ?

B : Qu'est-ce qu'il faudrait que je fasse ?

PI : Il doit me donner un nouveau nom."

*Echange encore indirect entre la Petite Impératrice et Bastien*

Passage 3 :

PI : "Bastien ! Pourquoi ne fais-tu pas ce dont tu rêves Bastien ?

B : Je voudrais le faire mais je dois garder les pieds sur terre ! [*cf les propos du père dans la première séquence*]

PI : Dis mon nom ! Bastien ! Je t'en prie !

Sauve-nous !

B : Très bien je vais le faire ! Je vais vous sauver ! Je vais faire tout ce dont je rêve !

Ma-ri-na !"

*Echange direct qui met les deux protagonistes en présence. Bastien outrepassé l'interdiction de son père et sauve l'histoire en y entrant. L'histoire peut continuer... [que veut dire "entrer dans l'histoire" ].*

➤ **Prolongements plastiques**

- ✓ Travailler le dessin et la couleur à partir des thématiques soulevées : les mondes des rêves, les animaux et personnages fantastiques issus des rêves et de la mythologie.
- ✓ Travailler le volume, la sculpture par la réalisation de personnages, d'animaux fantastiques, installer les créations dans un contexte, dans des décors, leur inventer une histoire...
- ✓ A partir du générique (nuages et ciel), travailler les notions de couleurs, de transparence, de mouvement, d'effet de matière. On pourra mettre en écho les œuvres de William Turner :

<http://www.grandspeintres.com/turner/galerie.php?posDepart=12>

- ✓ Travailler la caractérisation des personnages, créer des personnages gentils, drôles, méchants, effrayants (en arts plastiques et en maîtrise de la langue)
- ✓ Travailler la notion de lumière en lien avec des extraits du film et en référence à des peintures (De la Tour, Vermeer)
- ✓ Créer un livre magique : soit seulement la couverture, soit en volume. Travailler les collages, les effets de matières (tissu, marouflage...)
- ✓ Créer son propre symbole : dans le film, le talisman de l'Auryn représente deux serpents entrelacés.
- ✓ Créer des œuvres surréalistes en référence à des démarches d'artistes (Dali, Magritte, De Chirico, Ernst, Ray, Miro.... Et aussi à l'univers particulier des œuvres de Chagall.
- ✓ Travailler sur la thématique des paysages, réels ou imaginaires. Créer plastiquement des mondes fantastiques en jouant sur les émotions et les intentions : « Le pays de la sérénité », « La ville de la joie », « Le monde de la peur », créer des mondes réels et imaginaires imbriqués : « La réalité de mes rêves », «Le fantastique envahit mon quartier », etc.

Références artistiques à mettre en relation avec les images du film et les créations plastiques des élèves :

Les paysages du film font de nombreuses références à la peinture surréaliste.

<http://www.le-surrealisme.com/peinture-surrealiste.html>

Le père de l'auteur du roman, Edgar Ende était un peintre surréaliste. Le réalisateur se réfère à plusieurs reprises à son œuvre ainsi qu'à l'œuvre d'Yves Tanguy ou Max Ernst pour créer l'ambiance des paysages de Fantasia

Le site du peintre Edgar Ende père de Michael Ende :

<http://www.edgarende.de/Home.htm>

Yves Tanguy, peintre surréaliste :

<http://www.larousse.fr/encyclopedie/peinture/Tanguy/154592>

<http://lartpourtous.blog.tdg.ch/archive/2010/06/29/tanguy-ou-le-surrealisme-onirique.html>

Max Ernst, peintre surréaliste :

[http://www.larousse.fr/encyclopedie/personnage/Max\\_Ernst/118345](http://www.larousse.fr/encyclopedie/personnage/Max_Ernst/118345)

<http://www.max-ernst.com/>

Mais l'art surréaliste n'est pas la seule référence du réalisateur. Certains paysages évoquent l'œuvre de Caspar David Friedrich qui est un peintre romantique du 19ème siècle.

Caspar David Friedrich, peintre romantique :

<http://www.larousse.fr/encyclopedie/peinture/Friedrich/152240>

<https://www.aparences.net/periodes/romantisme/les-paysagistes-romantiques/>

Les personnages du Palais sont des créatures hybrides dont certaines peuvent rappeler la peinture de Jérôme Bosch. Les peintres surréalistes ont porté un grand intérêt à ses œuvres.

Un article sur Jérôme Bosch sur le site Histoire de l'art.net :

<http://www.histoiredelart.net/artistes/bosch-jerome-85.html>

**Sources :**

L'Histoire sans fin sur le site des «Enfants de Cinéma», partenaire du dispositif «École et Cinéma»

<http://www.enfants-de-cinema.com/2011/films/histoire.html>

L'Histoire sans fin sur le nouveau site Nanouk en utilisant son adresse mail académique pour se connecter:

<http://nanouk-ec.com>

L'Histoire sans fin sur le site Transmettre le cinéma :

<http://www.transmettrelecinema.com/film/histoire-sans-fin-l/#synopsis>

Cahier de notes sur...L'histoire sans fin, Pascal Vimenet

Dossier Histoire sans fin Académie de Lyon

Dossier Histoire sans fin Académie de Strasbourg

Dossier Histoire sans fin Académie Orléans Tours

Dossier Histoire sans fin DSDEN 68

Dossier Histoire sans fin, Agnès Chesné, conseillère pédagogique arts visuels, DSDEN 91

Dossier Histoire sans fin réalisé par Pascale Maurie, Conseillère pédagogique Brive Nord

Dossier Histoire sans fin Anne Champigny, Conseillère pédagogique départementale Arts Visuels, coordinatrice Ecole et cinéma 37

Projet « Ecole & Cinéma » Didier LUTZ, Conseiller Pédagogique Départemental Arts Visuels, Allier