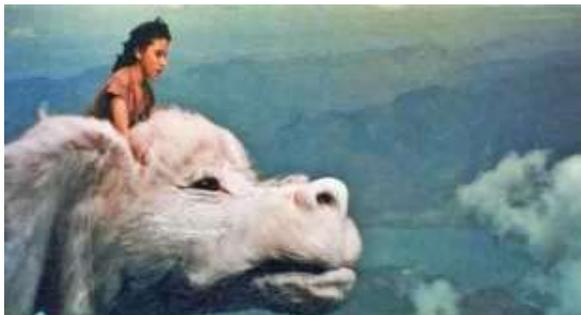


L'Histoire sans fin

Titres originaux :

- The Neverending Story
- Die Unendliche Geschichte

Selon le livre de Michaël Ende
Réalisateur : Wolfgang Petersen
Année de création :1984
Durée : 90 minutes



LE FILM

- *L'Histoire sans fin* sur le [site Nanouk](#), site pédagogique des « Enfants de Cinéma », partenaire du dispositif « École et Cinéma »
- *L'Histoire sans fin* sur [Wikipédia](#) (résumé / personnages présentés par catégorie : acteurs et créatures / anecdotes)
- Un extrait de *L'histoire sans fin* : [la rencontre avec Falkor](#)
- Un extrait de *L'histoire sans fin* : [la mort d'Artax](#)
- [La bande annonce](#) (pour info: site commercial)

L’AFFICHE

Disponible en grand format sur le [site Nanouk](#), site pédagogique des « Enfants de Cinéma », partenaire du dispositif « École et Cinéma »



LA MUSIQUE

- La chanson *Neverending Story* est un classique des années 80
 - Elle a été composée par Giorgio Moroder et chantée par Limahl, ex-membre du groupe Kajagoogoo.
 - [Ecouter la musique du film](#)
-

MOTS CLE

Conte, livre, aventure, quête, réalité et fiction, mise en abyme, effets spéciaux, créatures, bataille, envol, rêve, cheval, dragon

DES PISTES PEDAGOGIQUES

___ Autour de la place du livre dans le film ___

- Pour des pistes sur la place du livre dans le film et sur la mise en œuvre d'un cahier d'histoire des arts voir le [site de Patrick Straub](#), conseiller pédagogique en arts visuels et coordinateur École et Cinéma 67 à la retraite, Académie de Strasbourg.

___ Autour de la peur ___

- Pour des pistes autour du récit et autour de la peur voir le [dossier pédagogique conçu par Anne Champigny](#), conseillère pédagogique en arts visuels, Académie d'Orléans-Tours, coordinatrice École et Cinéma 37
Pour des pistes de préparation et de prolongements à la séance pour les élèves du Cycle 2 (Lecture de l'affiche / Analyse des personnages / Analyse d'une séquence), voir un [dossier réalisé dans l'académie de Lyon](#)
-

LE GENRE « CONTE » ET L'HISTOIRE SANS FIN

La plongée dans l'aventure à travers la lecture du livre par Bastien permet aux élèves de bien distinguer le monde réel et celui d'Atreyu.

Les allers-retours entre ces deux mondes durant le déploiement de l'aventure facilitent cette distinction et peuvent rassurer les élèves les plus émotifs.

Cependant, ce jeu entre le réel et le fictif aboutit à la fin du film à un conte double et complique la compréhension du récit et le travail autour de la structure du conte.

___ Autour de la structure du conte ___

La profusion d'événements dans l'histoire 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.

Cela permet d'établir la cohérence de l'histoire et d'éclaircir les incompréhensions.
Cela facilite le travail sur la structure du film et donc celle du récit.

1. Dans un premier temps, chaque élève dessine le moment du film qu'il a préféré
2. Les moments de l'histoire représentés par les dessins sont comparés puis rangés dans la chronologie de l'histoire. La classe démarre ainsi la trame de l'histoire
3. L'histoire est complétée par des évocations orales, par des dessins, par des passages écrits.
4. Le travail antérieur mené dans la classe autour de la structure du conte permet d'envisager le « découpage » du scénario du film selon les étapes-clé du conte (Situation initiale / Quête / Action(s) / Résolution / Situation finale).
Comme le film se joue sur deux contes, le découpage du film selon la structure du conte doit aussi se jouer doublement.

Le déroulant du film est donné dans le « Cahier de note » sur le film, sur le [site Nanouk](#), site pédagogique des « Enfants de Cinéma », partenaire du dispositif « École et Cinéma »

Le déroulant permet à l'enseignant d'organiser le découpage de l'histoire en étapes. Le nombre d'étapes retenu est fonction des compétences des élèves.

___ Autour des personnages et de leur rôle ___

Les personnages sont nombreux dans l'histoire.

Un travail de catégorisation permet de se familiariser avec eux et avec leur nom pour entrer petit à petit dans l'analyse de leur rôle et leur fonction.

1. Certains personnages appartiennent au film sans appartenir au conte (le libraire / le papa / Bastien (?) / les « copains » de Bastien). Dans l'ensemble des personnages du film, distinguer les personnages ayant un rôle dans le conte des autres. Discussion sur la place de Bastien.
2. Répertorier les personnages du conte, évoquer leur rôle dans l'histoire.
3. Distinguer les personnages ayant un rôle principal (Héros) de ceux ayant un rôle secondaire. Les classer.
4. Qualifier les personnages selon leur rôle : Gentil ou Méchant (facilitant la quête ou perturbant la quête).
5. Au cycle 3, classifier selon la nomenclature du conte (héros / objet de la quête / adjuvants / opposants).

Le héros

- Atreyu
ou Bastien ?
ou les deux ?
- Atreyu, un jeune guerrier. Il a la trempe d'un héros. Il est courageux et valeureux et se lance dans l'aventure avec audace.

- Bastien est un héros dans sa propre histoire; c'est lui qui « anéantit » les 3 garçons à la fin du film. Il est le héros, inattendu (?), malgré lui de l'aventure d'Atreyu. C'est lui qui sauve Fantasia.
- Dans le film, lors de la lecture du livre, Bastien s'identifie clairement à Atreyu. Un certain nombre de scènes en témoignent (il pleure quand Artax le cheval disparaît dans le marais, il crie en même temps qu'Atreyu)

L'objet de la quête

- Sauver la vie de l'impératrice et le Royaume de Fantasia
- pour Bastien, se libérer du vide que représente la perte de sa mère.

Les adjuvants (aides)

- Le sage Morla
- L'Auryn, emblème de l'impératrice, objet symbolique, marqué par des stéréotypes facilement lisibles pour les élèves (serpents entrelacés dans un rond = évocation du serpent du Paradis / motifs d'Amérique du Sud / Yin et Yang).
- Falkor, le dragon porte-bonheur, amusant et terre à terre. Personnage hybride au visage débonnaire et au corps de peluche en caoutchouc.
- Engywook et sa femme Urgl, deux gnomes un peu savants, un peu facétieux.
- Bastien dont on découvre à la fin l'implication dans la quête. La multiplicité de ses rôles en fait un personnage complexe. L'avancée dans l'histoire permet-elle de présumer de cette multiplicité ?
- Le libraire Koreander peut aussi être considéré comme une aide pour Bastien.

Les opposants

- La bête, Gmork. Elle est effrayante, a l'aspect d'un énorme loup noir avec des yeux brillants. Ses crocs sont menaçants. Elle est le serviteur du Néant et poursuit inlassablement Atreyu.
- Les opposants à ce parcours initiatique sont aussi les états dans lesquels il ne doit pas plonger pour s'en sortir.

A noter :

- le Néant qui envahit tout est nommé « désespoir » par la bête maléfique,
- les marécages dans lesquels se noie son cheval se nomment « mélancolie » .

Désespoir et **Mélancolie** sont aussi les opposants au bonheur de Bastien

DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

- La plongée dans l'aventure à travers la lecture du livre par Bastien permet [L'analyse de quelques personnages](#) : le site « La sagesse de l'image » propose plus de documents sur simple demande.

- Un [dossier pédagogique conçu par l'académie du Rhône](#). Particulièrement intéressant pour le découpage de l'histoire en étapes.
 - Un [site présentant un document pour les élèves autour des personnages, des lieux et des étapes du récit](#). Utile pour contribuer aux activités collectives de recherche autour du conte ou pour les structurer.
 - Un [site présentant un travail de réflexion mené par une classe](#) (CM1 de l'école Condorcet (Poitiers)) sur les liens entre le film et le conte
 - Un [site présentant des productions dessinés et écrites présentant les personnages du film](#).
Réalisation : une classe de l'École Marie Curie de Landerneau
-

DES LIENS AVEC D'AUTRES DOMAINES ARTISTIQUES

Arts du Langage

- **L'Histoire sans fin** (Die Unendliche Geschichte), 1979, **roman** de Michaël Ende dont est inspiré le film.
Le livre est ardu pour les élèves de l'école primaire. L'enseignant peut en privilégier des extraits.
- Une comparaison avec le film peut s'avérer intéressante pour constater :
 - que les personnages sont les mêmes mais ne portent pas forcément le même nom (Fuchur dans le livre devient Falcor dans le film)
 - que l'essentiel de la trame de l'histoire reste mais que le film ne reprend qu'une partie de l'histoire (11 chapitres sur 26)
 - que le film a adapté des passages, des dialogues, (particulièrement notoire sur le discours du libraire)
- **Les Aventures d'Alice au pays des merveilles** de Lewis Carroll, 1865 pour les rapports d'échelle, pour la scène devant le miroir, pour les moyens de locomotion farfelus.
- Les contes des frères Grimm (entre 1810 et 1860) pour la similitude d'histoire d'enfant-héros
- **Les albums de Claude Ponti** pour les histoires construites sur un itinéraire, des métamorphoses à la Lewis Carroll. Aussi pour les illustrations invitant le lecteur à entrer dans des mondes fantastiques. (Pétronille et ses 120 petits / L'arbre sans fin)

Arts Visuels

- **Caspar David Friedrich** (1774 / 1840)
Moine au bord de la mer (1810)
Pour les nuages du générique



- **Jérôme Bosch** (1450 / 1516),
Détail _ *Le Portement de croix* (1510/1516)
Pour les personnages humains, monstrueux, difformes.



Cinéma

- **Fantasia** (1940), film de Walt Disney pour le nom, pour la scène d'ouverture de première découverte de Fantasia dans L'Histoire sans fin.

*A noter : Le film est également proposé dans le parcours Fantastique.
Consultez la rubrique Parcours « Pierre(s) est fantastique », vous y trouverez d'autres pistes de travail.*



ÉCOLE ET CINÉMA

 Fabienne Py – Conseillère pédagogique en arts plastiques et visuels

 Coordinatrice Ecole et Cinéma DSDEN 67