



L'histoire sans fin

Titres originaux : The Neverending Story, Die Unendliche Geschichte.

Fiction et animation,
Réalisation : Wolfgang Petersen.
Allemagne, 1984,
Durée : 90 minutes,
Film en version française

Scénario : Wolfgang Petersen et Herman Weigel,
D'après le livre de Michael Ende (1929-1995) *L'histoire sans fin*. ([Die Unendliche Geschichte](#)).

Sommaire

1ère partie: Pour l'enseignant

- Informations sur le film
- Connaissances culturelles utiles
- Indispensable à considérer avec les élèves
- Des jeux pour former l'entendement
- Contributions à d'autres domaines d'enseignement
- Des dossiers pédagogiques à consulter

2ème partie: Avec les élèves

- Avant la séance au cinéma
 - La séance au cinéma
 - Après la séance au cinéma
 - Confronter l'idée qu'on s'était faite du film
 - Les personnages
 - Les lieux
 - L'histoire
 - Bastien/Atreyu
 - S'exprimer à travers les arts plastiques
 - Ouverture culturelle
-
-

POUR L'ENSEIGNANT

INFORMATIONS ET OUTILS DE COMMUNICATION SUR LE FILM

- *L'Histoire sans fin* sur le site [Nanouk](#), site pédagogique national du dispositif « École et Cinéma » -Entrée enseignant – (nécessité de créer un compte enseignant personnel avec adresse électronique professionnelle)
- *L'Histoire sans fin* sur le site [Nanouk](#), site pédagogique national du dispositif « École et Cinéma » -Entrée A l'école – (nécessité de créer un compte Ecole)
- Le [point de vue](#) sur le film, rédigé par Pascal Vimenet, enseignant, spécialiste du cinéma d'animation, auteur-réalisateur et critique de cinéma
- Le film sur le site [Wikipédia](#)
- Le livre sur le site [Wikipédia](#)
- Le [résumé](#) sur le site [Nanouk](#) site pédagogique national du dispositif « École et Cinéma »
- [La bande-annonce](#) bande annonce en Version Originale
- [2 Affiches](#) disponibles sur le site [Nanouk](#), site pédagogique national du dispositif « École et Cinéma »
- [Des photogrammes](#) sur le site [Nanouk](#), site pédagogique national du dispositif « École et Cinéma »
- [La première scène du film](#) sur [Nanouk](#), site pédagogique national du dispositif « École et Cinéma »
- Un extrait de *L'histoire sans fin* : [la rencontre avec Falkor](#)
- Un extrait de *L'histoire sans fin* : [la mort d'Artax](#)

CONNAISSANCES CULTURELLES UTILES

Le film est une **adaptation de la première partie du roman** *Die unendliche Geschichte* /*The NeverEnding Story* de [Michael Ende](#) (1929-1995). Il a été réalisé en 1984 par Wolfgang Petersen et est suivi d'un épisode 2 ([Un nouveau chapitre](#) de [George Trumbull Miller](#) (1990)) et d'un épisode 3 ([L'Histoire sans fin 3 : Retour à Fantasia](#) de [Peter MacDonald](#) (1995)).

Le **film prend quelque liberté** par rapport aux personnages du film . Dans le roman, Bastian, nommé Bastian Balthasar Bux, est décrit comme *un garçon petit et gros qui pouvait avoir dix ou onze ans* portant des cheveux brun foncé. Le personnage du film n'a en commun que la couleur de la chevelure. Dans le roman, Atreyu est vert de peau mais, comme les essais de maquillage n'ont pas eu le rendu attendu, le personnage est présenté dans le film comme un garçon ordinaire.

Falkor est une fabrication motorisé 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.

Le film est remarquable pour ces **importantes constructions de décors**, pour ses **effets spéciaux et ses trucages** très sophistiqués. Pour les réaliser, Wolfgang Petersen s'associe la collaboration de 19 experts du cinéma américain il reçoit la collaboration technique de 19 grands experts du cinéma américain dont Collin Arthur, maquilleur pour le film *2001, l'Odyssée de l'espace* et Brian Johnson, Oscar 1980 pour les meilleurs effets spéciaux pour le film *Alien* et pour *L'Empire contre-attaque*.

La musique du film 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). A l'époque, le film est l'un des plus coûteux du cinéma allemand (± 60 millions de marks).

En Allemagne, le **film subit des critiques**; il est traité de "foire exposition" du cinéma allemand 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'œuvre 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.

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.

Pour plus d'anecdotes sur la réalisation du film, voir pages 20 et 21 du [dossier pédagogique](#) de la coordination Ecole et Cinéma 68.

INDISPENSABLES A CONSIDÉRER AVEC LES ÉLÈVES

- **Un 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 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.

- **Des personnages**

Les personnages sont nombreux dans l'histoire. Un travail de catégorisation doit permettre aux élèves de se familiariser avec eux et avec leur nom pour comprendre leur rôle et leur fonction et entrer petit à petit dans l'analyse.

Qui est le héros ? Atreyu, héros de la narration du livre ? Bastien, héros inattendu dans l'aventure du livre ? mais aussi vainqueur dans sa propre vie ?

Des personnages auxquels les élèves s'identifient.

- **La quête et la leçon**

- **Le livre**

Comparer le film et le roman *L'Histoire sans fin* (Die Unendliche Geschichte), 1979 dont est inspiré le film.

Le livre est ardu pour les élèves de l'école primaire. L'enseignant.e peut privilégier des extraits à lire (ou en lecture offerte). [Accéder à des extraits](#)

L'objectif est de permettre aux élèves de comprendre ce qu'est une adaptation.

L'enseignant.e peut s'appuyer sur d'autres adaptations (livre en film ou en film animé / mythologie en film (Jason et les argonautes) / [poésie en film](#))

- **Les moyens filmiques mis en œuvre :**

Le cinéma raconte des histoires et permet un passage du réel à la fiction et de la fiction au réel.

Le cinéma met en jeu différents moyens pour créer des images et des effets spéciaux

Les images sont construites pour produire des effets qui agissent sur nos impressions et nos émotions : les notions de plan / les notions de cadrage / les notions de point de vue sont à considérer au regard du film.

Le [dossier pédagogique](#) de la coordination Ecole et Cinéma 68 donne des éléments (Page 12 à 17)

- **Les genres au cinéma :**

Au cinéma, on catégorise les films en genre. Les classifications sont plus ou moins nombreuses et plus ou moins souples selon l'émetteur et selon le film.

Connaissances à instaurer progressivement avec les élèves et **vocabulaire**

utile : le film fantastique / le film burlesque / la comédie / le film dramatique / le film de science-fiction / le film d'histoire / le film policier / le film d'aventure / le biopic (film retraçant la vie d'un personnage) / le documentaire / le film d'animation

DES ENJEUX COMME POINTS D'APPUI POUR FORMER L'ENTENDEMENT ET L'ÉLOQUENCE

Le retour sur certaines questions posées ou effleurées dans le film, et dans le cinéma en général, peut jouer un rôle formateur dans le dépassement progressif de ressentis (sans pour autant anéantir les émotions) vers le développement de capacités à se forger une opinion, à débattre et à se servir d'arguments.

Proposition de procédure : (Cette proposition généraliste peut servir pour d'autres films ou d'autres objets culturels)

- Dans un premier temps, les élèves peuvent noter, à travers de simples mots, de courtes phrases, de manière individuelle et spontanée, leur(s) idée(s) sur la question en jeu. L'utilisation de post-it disponibles dans l'[espace consacré au cinéma](#) ou selon toute autre organisation peut être une facilitation.

Cette activité doit être accessible à tout moment pour l'élève, sur une durée tangible,

- A partir de l'ensemble de mots collectés, des listes seront établies collectivement en petits groupes d'élèves,
- Ces listes doivent répondre à un critère de classement,
- Ces listes s'entendent mobiles et plusieurs listes sont donc composées par le même groupe d'élèves, à partir de critères différents (donnés par l'enseignant.e ou à déterminer par les élèves),
- Ce travail de tri est destiné à mettre en valeur des oppositions, des ressemblances, des différences,
- La lecture des listes établies par les différents groupes permet de dégager des ressemblances et des différences dans les choix faits et des contradictions qui sont les sources des avis différents,
- Les listes sont enrichies de nouvelles idées,
- Des discussions peuvent s'engager selon l'intérêt et les compétences des élèves. Les élèves exercent des capacités à tenir un discours raisonné et convaincant.

Proposition de questionnement :

- **Le livre, un moyen de s'échapper et de rêver**
- **Le cinéma raconte des histoires et fait rêver.**
Fait-il plus rêver que les livres ?
Comment estimer si les images sont vraies ou si elles sont inventées, truquées ?
Pourquoi les réalisateurs utilisent-ils des images truquées ou des images qui ne montrent qu'une partie des choses ? ou des images en gros plan ?
Veulent-ils nous tromper ? nous faire rêver ? toucher plus fortement nos émotions ?
cacher un secret ?
- **Aimer ou détester les histoire qui font peur**
Pourquoi aime-t-on à la fois avoir peur et craint-on d'avoir peur en regardant un film ou en lisant un livre ?
Différentes entrées pour évoquer cette question :
 - lister ce qui m'a fait peur dans le film
 - recenser, lister ce qui fait en général peur dans les films, dans les livres
 - comment et pourquoi nous vient cette peur ? (identification / effets cinématographiques ou illustrations / musique)

CONTRIBUTIONS A D'AUTRES DOMAINES D'ENSEIGNEMENTS

Culture générale et français :

- Le conte

Enseignement des arts plastiques :

- Bestiaire et créatures fantastiques

DES DOSSIERS PÉDAGOGIQUES A EXPLOITER

- Le [déroutant du film](#) est donné sur le [site Nanouk](#), site pédagogique national 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.

- Le [dossier du film](#) du distributeur (résumé / personnages /analyse / quelques activités de lecture, de logique, de compréhension du film pour les élèves)
- Le [dossier pédagogique](#) de la coordination Ecole et Cinéma 37 (résumé accessible pour les élèves et des pistes à travailler)
- Le [dossier pédagogique](#) de la coordination Ecole et Cinéma 68
- Le [dossier pédagogique](#) de la coordination Ecole et Cinéma 69 (les essentiels enseignant.e et des activités élèves°)
- Le [résumé](#) sur le site [Nanouk](#) site pédagogique national du dispositif « École et Cinéma »
- [La bande-annonce](#)
- [Affiches](#) disponible sur le site [Nanouk](#), site pédagogique national du dispositif « École et Cinéma

AVEC LES ÉLÈVES

Cette rubrique permet aux enseignants de **se saisir de contenus et de démarches** pour accompagner la réflexion, l'enrichissement, les connaissances des élèves **dans la considération du film.**

AVANT LA SÉANCE AU CINÉMA

Dans le moment de préparation à la rencontre avec le film, il sera indispensable pour les élèves de:

- accéder aux affiches pour lire le titre du film, pour comparer les affiches, dégager les ressemblances, les invariants et envisager un contenu de film
- lire ou entendre lire un synopsis du film (à choisir par l'enseignant sur les sites répertoriés ci-dessous ou à rédiger par l'enseignant pour sa classe) (sur [Tv loisirs](#) / sur [Nanouk](#) / dans [dossier péda](#) EetC37 / dans [dossier pédagogique](#) EetC68 Page 8))
- s'appuyer sur les documents mis à disposition (photogrammes / bande annonce / lecture d'un résumé) pour suggérer des attentes, présumer le genre d'histoire (fantastique) et cerner un contenu possible.

LA SÉANCE AU CINÉMA

Les élèves y apprécient	<ul style="list-style-type: none">• Une histoire pleine d'aventures• La sécurité procurée par le jeu entre réel et fiction• La relation enfant/grand-père• Les enjeux de l'histoire• Les épreuves à surmonter• La qualité esthétique des images• Des moments de tension
Les élèves y découvrent	<ul style="list-style-type: none">• L'adaptation cinématographique d'un livre

	<ul style="list-style-type: none">• Une histoire foisonnante• Une variété d'images cinématographiques•
Les élèves y éprouvent (et y apprennent)	<ul style="list-style-type: none">• Des moments de surprise• Des moments de tension (voire de peur)• Le jeu entre réel et fiction• L'empathie• Des émotions

APRÈS LA SÉANCE AU CINÉMA

Confronter l'idée qu'on s'était faite du film et le film

- revenir sur la projection personnelle d'avant la séance
- estimer les écarts
- exprimer satisfaction ou déception

Inventorier et examiner les personnages du film

- recenser les personnages du film
- caractériser les personnages du film (nommer / décrire)
- les catégoriser
Différentes catégories sont possibles. L'enseignant.e les impose aux élèves ou laisse les élèves en décider : - appartenant au monde réel / au monde fantastique - bienveillants / malveillants – ressentis comme rassurants / comme menaçants - ayant un rôle premier / un rôle secondaire
- établir les relations entre les personnages
- évoquer le rôle de chaque personnage dans l'histoire

Inventorier et examiner les lieux du film

- Identifier les différents lieux de déroulement de l'histoire
- catégoriser les lieux selon qu'ils appartiennent au monde fantastique et au monde réel
- décrire les lieux qui n'appartiennent pas au réel et qui inscrivent l'histoire dans un conte (lieux archétypiques comme la tour d'ivoire, les marécages, la porte magique)
- établir une relation avec d'autres lieux fantastiques ou magiques, cinématographiques ou picturales, connus des élèves
- comparer les photogrammes de ces lieux avec des photos de châteaux, de forêts marécageuses, de déserts, de ciels tourmentés
- réfléchir la portée des différents types d'images, leur inscription dans le réel ou l'imaginaire, l'intention de réalisation de l'image

Retrouver l'histoire et comprendre la structure du conte

- chaque élève dessine le moment du film qu'il a préféré

- les différents 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
- l'histoire est complétée par des évocations orales, par des dessins, par des passages écrits
- le déroulant du film sur le site Nanouk, site pédagogique national du dispositif permet à l'enseignant d'organiser le découpage de l'histoire en étapes. Le nombre d'étapes retenu est fonction des compétences des élèves.
- 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.

Distinguer et réunir le personnage et son double - La confusion Bastien / Atreyu

- aborder la similitude entre Bastien et Atreyu
- décrire des situations qui indiquent l'identification de Bastien à Atreyu
- les répertorier selon leur forme : expression du visage / objet / épreuve / action / phénomène météorologique / temporalité (jour et nuit) / etc.
- dégager quelques moyens filmiques mis en œuvre pour soutenir cette similitude : alternance de plans / répliques ou/et dialogues / éléments sonores /etc.
- inventorier les éléments qui laissent à penser que Bastien sera le héros de l'Histoire sans fin
- expliquer

S'exprimer à travers les activités plastiques

- Bestiaire fantastique :



Réaliser un animal étrange. Différents procédés créatifs s'offrent :

- Partir d'un fragment d'image d'un animal existant. Il est alors intéressant de travailler avec un support au format contraignant (petit p/r au fragment d'image / dimension disproportionnée dans le rapport longueur-largeur / etc.) qui oblige à déployer des formes originales, tordues, entrelacées.
- Associer par découpage -collage / 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.
Le travail d'expérimentation plastique portera sur la recherche de traduction de la texture.
On peut envisager que la texture à reproduire soit tirée au sort (écrite sur une carte à piocher par exemple)
- Intervenir à plusieurs dans la réalisation (par ex : selon le principe du cadavre exquis). Il est alors important d'assurer une unité, par la palette des couleurs proposées ou par une forme ou un motif qui s'impose

Aides pour les élèves

L'exposition virtuelle [Bestiaire](#) sur le site de la Bibliothèque Nationale de France offre un atelier-jeu, permettant de créer un animal fabuleux. Une manière d'esquisser sa production plastique.

Aides pour l'enseignant

Un exemple de mise en œuvre dans les ressources d'accompagnement - [site Eduscol](#)

OUVERTURE CULTURELLE

Enrichir le parcours d'éducation artistique et culturel de l'élève

- Autour du conte :
 - Exposition [Contes de fées](#) Bibliothèque Nationale Française
[Les origines du conte, naissance du genre](#)
[Le merveilleux dans les contes](#) et les personnages et lieux emblématiques
[La famille dans les contes](#)
[La notion d'épreuve et les défis](#)
[Les contes dans l'art](#) (opéra / cinéma / affiche /etc.)
 - Rediffusion d'une [émission radiophonique](#) « [La planète des contes](#) » Jean Lebrun, Invitée Bernadette Bricout (France Inter, 2014)
 - Littérature
 - [Michael Ende](#) (1929-1995) , ***L'Histoire sans fin*** (Die Unendliche Geschichte), 1979, le **roman** dont est inspiré le film.
Le livre est ardu pour les élèves de l'école primaire. L'enseignant peut en privilégier des extraits.
 - Lewis Carroll (1832-1898), ***Les Aventures d'Alice au pays des merveilles*** , 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 retrouver des histoires d'enfant-héros
 - **Les albums de Claude Ponti** (1848 -) pour les histoires construites sur un itinéraire, sur des métamorphoses à la Lewis Carroll et pour les illustrations invitant le lecteur à entrer dans des mondes fantastiques. (Pétronille et ses 120 petits / L'arbre sans fin)
 - Arts plastiques - bestiaire et monstres
 - Exposition [Bestiaire](#) Bibliothèque Nationale Française
 - Des œuvres d'art (à choisir) [Agence photographique de la Réunion des Musées Nationaux](#) (618 images)
 - Arts visuels - des œuvres en lien avec les images du film
 - [Caspar David Friedrich](#) (1774 / 1840) [accéder à des images](#)
 - [Jérôme Bosch](#) (1450-1516) [Le Portement de croix](#) (1510/1516) Détail
 - [Fritz Lang](#) (1890-1976) (*Die Nibelungen*, 1924) [image](#)
-

Ecole et Cinéma 2020/2021 – Parcours *Labyrinthe*
L'histoire sans fin – Wolfgang Petersen

Fabienne PY — Conseillère pédagogique en arts visuels —
Coordinatrice MetC67 / EetC67
_____ DSDEN du Bas-Rhin _____



Production : Fabienne Py, conseillère pédagogique arts plastiques / coordinatrice Maternelle et Cinéma / Ecole et Cinéma – DSDEN67