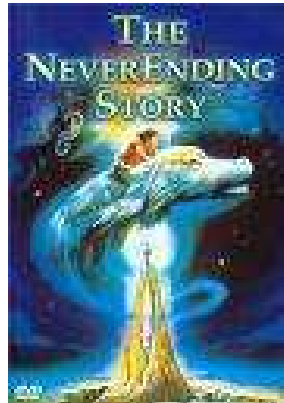


Dispositif « Ecole et cinéma » 2006/2007

Cycle 2 : « L’histoire sans fin »
Wolfgang PETERSEN 1984

1 Avant la projection	<i>pages 1-2</i>
1-1 Le titre	
1-2 L’affiche	
1-3 Le générique	
2 Après la projection	<i>pages 2 à 4</i>
2-1 Approche sensible	
2-2 Approche raisonnée	
2-2-1 Reconstruction du scénario	
2-2-2 Personnages principaux	
2-2-3 Lieux du récit	
2-2-4 Comparaison roman film	
3 Prolongements	<i>pages 5-6</i>
4 Lecture en réseau	<i>page 6</i>
Annexe 1 Quiz	<i>pages 7-8</i>
Annexe 2 Dialogues séquence 25	<i>page 9</i>
Annexe 3 Bibliographie	<i>page 10</i>



1 Avant la projection

Il est important de travailler avant la projection du film pour préparer les élèves à ce qu'ils vont voir sur l'écran. C'est d'autant plus important pour ce film qu'il est long, complexe et peuplé de créatures qui peuvent effrayer les jeunes enfants, c'est un film fantastique.

Cette entrée peut se faire par différents biais : le titre, l'affiche, le générique.

1-1 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.

1-2 L'affiche

Je vous propose deux affiches, complémentaires par les indices donnés. Celle où l'on ne voit pas la petite impératrice sera l'affiche 1, l'autre l'affiche 2.

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.

1-3 Le générique :

Le générique de début de film montre des volutes nuageuses orangées et bleues comme l'affiche 1.

Ces volutes nuageuses se déplacent. On peut y voir des nuages mais aussi les cendres dévastatrices d'un volcan, des vagues géantes. Il m'apparaît intéressant de demander aux élèves l'interprétation qu'ils peuvent en avoir. 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. On est donc bien en présence de 2 mondes le monde imaginaire et le monde réel.

Il me semble que ce travail est indispensable à la préparation du film afin que les enfants ne restent pas sidérés par les images qu'ils vont voir.

2 Après la projection

2-1 Approche sensible de l'œuvre

Moment d'échanges autour des ressentis personnels : faire verbaliser à chaud ce qu'on a aimé ou non, faire émerger tous les ressentis.

Ceci peut être induit par un questionnement : avez-vous aimé ? Avez-vous eu peur ? Avez-vous trouvé le film drôle, triste, long, ennuyeux ?...Pourquoi ? C'est le moment où chacun pourra argumenter, échanger, débattre avec autrui, respecter un point de vue différent du sien.

2-2 Approche raisonnée de l'œuvre

Revenir sur les hypothèses émises lors de la préparation (lecture d'affiches, génériques...)

2-2-1 Reconstruction collective du 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 permettra aussi d'éclaircir les moments d'incompréhension.

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 et est racketté par 3 enfants de son âge. Se réfugie chez un libraire et dérobe un livre orné de 2 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 merveilleux : le pays 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 plus aider, seul un guerrier au nom d'Atreyu peut les aider.

- Atreyu, porteur de l'auryn (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.

- le retour régulier à Bastien rapproche celui de notre jeune héros. Atreyu traverse la forêt d'Haule et le marais de la désolation, il y croise des créatures énigmatiques et terrifiantes tels la tortue Morla et le monstrueux Gmork. Il perd son cheval qui s'embourbe.

- Falkor, immense dragon blanc vient sauver Atreyu.

- Falkor amène Atreyu chez un vieux couple de sorciers puis affronte les trois sphinx qui gardent le domaine de l'oracle sudérien.

- Atreyu traverse le miroir magique et c'est l'image de Bastien qui surgit.

- Bastien prend la relève d'Atreyu et, surmontant ses peurs, tend une main secourable à la Petite Impératrice puis crie enfin le prénom de sa mère : « Marina » : Fantasia est arraché au Néant.

- Bastien juché sur le dos de Falkor va se venger des trois voyous du début de l'histoire.

2-2-2 Retrouver les personnages principaux

Bastien :

Il est orphelin de mère. Il s'échappe du monde réel grâce à sa grande passion, 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'auryn, 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 voyous agresseurs du début de l'histoire.

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.

Engywook et Urgl :

Le vieux savant fou et sa femme, sorcière qui prépare un bouillon avec des ailes de chauve-souris, des yeux de triton...encouragent Atreyu à franchir l'oracle sudérien.

Atrax :

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

De nombreux personnages hétéroclites, secondaires peuplent le récit :

Des créatures fantastiques de Fantasia :

Morla, la vieille tortue géante qui s'ennuie.

Le mangeur de pierres, géant déprimé de n'avoir pu sauver ses amis du Néant.

L'escargot de course, l'elfe des nuits, la chauve-souris paresseuse...

Les personnages qui entourent Bastien dans son quotidien :

Son père, ses trois camarades de classe qui l'agressent au début de l'histoire, le vieux libraire chez lequel il se réfugie pour échapper à ses agresseurs...

Classer ces personnages en 2 catégories : fantastiques ou non.

Est-ce que vous rencontrez ces personnages dans d'autres histoires ? Les nommer. Dans quel genre d'histoires les trouve-t-on ?

2-2-3 Les lieux du récit

La maison de Bastien, la rue, la librairie, le grenier du collège (lieu de la solitude, lieu de l'imaginaire du langage intérieur)

Le monde Fantasia, la forêt, les marais, la tour d'ivoire, la montagne où résident les deux lutins savants.

De même que pour les personnages, on peut classer ces lieux en deux catégories : l'imaginaire et le réel.

Vous trouverez en annexe 1 un quiz qui peut aider à vérifier la compréhension du récit.

2-2-4 Comparaison roman-film :

Ce film est tiré d'un roman de Michael ENDE, c'est un roman qui comporte 26 chapitres, seuls les 11 premiers chapitres sont repris dans le film.

Les enfants sont bien évidemment trop jeunes pour qu'on leur lise le récit mais la comparaison entre le récit et le film peut s'avérer intéressante à mener sur le passage chez le libraire.

Dans le roman de Michael ENDE, voici les propos du libraire :

« Ecoute – moi, mon garçon, je ne peux pas souffrir les enfants. Je sais bien de nos jours, c'est la mode que le monde entier fasse avec vous mille simagrées, moi pas ! Je ne suis en aucun cas un ami des enfants. Pour moi les gosses ne sont que des braillards idiots, des casse-pieds qui démolissent tout, qui barbouillent les livres de confiture, qui arrachent les pages, et du diable s'ils se préoccupent de savoir si les adultes n'ont pas aussi leurs soucis et leurs tracasseries... »

Ecouter à nouveau le passage du film, remarquer les ressemblances : libraire peu aimable qui n'aime pas les enfants et les différences : de nos jours vous ne savez jouer qu'avec des trucs qui font bip bip.....

2-3 Une approche plus cinématographique

2-3-1 Un analyse de séquence :

Pour aider à la compréhension 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, vous trouverez une analyse détaillée dans le cahier de notes.

Vous trouverez en **annexe 2** les propos des trois personnages.

2-3-2 Les plans

Les plans : il y a beaucoup de **gros plans** dans le film, gros plan d'Atreyu 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.

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.

3 Prolongements en arts plastiques

3-1 Activités de production

Apprentissage :

- la transformation

La dimension fantastique d'un personnage peut être due à l'aspect physique : transformer un personnage ordinaire en personnage fantastique par ajout d'éléments en collage ou à l'aide de différents médiums.

Cette dimension fantastique peut être comme dans le film rendue grâce à l'inversement des caractéristiques. Par exemple l'escargot qui est d'ordinaire si lent est très rapide, la chauve-souris est démesurée alors que d'ordinaire, c'est un petit animal. Après un travail oral, créer des animaux fantastiques en inversant une ou plusieurs de leurs caractéristiques.

- l'accumulation : en lien avec l'accumulation sur l'affiche 1

- **l'opposition** : le réel et l'imaginaire.

- **la notion de contraste** : couleurs chaudes et couleurs froides comme dans l'affiche du film

Expression :

- donner un contrat traduisant l'isolement, la peur

- refaire une affiche du film en mettant l'accent sur le pays extraordinaire de Fantasia

- refaire une affiche du film en accumulant des personnages fantastiques.

4 Lecture en réseau

Vous trouverez en **annexe 3**, une petite bibliographie de récits ayant trait à l'imaginaire ou au fantastique pour le cycle 2.

1 De drôles de noms**Qui est ? Relie les deux colonnes**

Artax ·	· le vieux savant
Atreyu ·	· la tortue géante
Gmork ·	· la sorcière
Urgl ·	· le garçon du livre
Falkor ·	· le cheval blanc
Morla ·	· la bête entre chien et loup
Engywook ·	· le gentil dragon

2 Relie les lieux et les actions.**lieux****actions**

une cuisine ·	· Artax se noie sous les yeux d'Atreyu.
une librairie ·	· Atreyu est emporté par Falkor.
un palais ·	· Bastien parle avec son papa.
un marais ·	· Atreyu se bat avec Gmork.
une rue ·	· Carion confie une mission à Atreyu.
une grotte ·	· Bastien lit.
le ciel ·	· Bastien est poursuivi par trois garnements.
une forêt ·	· Bastien parle avec monsieur Koreander.
un grenier ·	· Le mangeur de pierres rencontre l'elfe et le tout-petit.

3 Remets les actions dans l'ordre chronologique

Ecris pour chacune des phrases les chiffres de 1 à 6 dans l'ordre de la chronologie.

Bastien**Atreyu**

est dans la librairie ·	est avec le vieux savant ·
est avec Marina ·	se bat avec Gmork ·
est dans la poubelle ·	rencontre Morla ·
est dans son lit ·	est couché contre Falkor ·
est sur le dos de Falkor ·	est avec Marina ·
est dans le grenier ·	est sur le dos d'Artax ·

Coche les bonnes cases.

	Vrai	Faux		Vrai	Faux
Bastien est l'ami du mangeur de pierres.			Atreyu rencontre le mangeur de pierres.		
Bastien est orphelin.			Artax meurt dans le marais.		
Bastien a une petite sœur.			Le libraire a envie que Bastien emporte le livre.		
Bastien a très peur de l'orage			L'elfe et le tout petit meurent.		
Bastien donne le prénom de sa maman à la petite impératrice.			Le même acteur joue le rôle de Bastien et celui d'Atreyu.		
Bastien est méchant.			Morla aime beaucoup les enfants.		

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 outrepassa l'interdiction de son père et sauve l'histoire en y entrant. L'histoire peut continuer...

L'enfant des sables Nadja Ecole des loisirs
Récit qui mêle réel, imaginaire et fantastique

Chien bleu Nadja Ecole des loisirs
Charlotte a un ami qui n'est pas comme les autres. C'est un chien au pelage bleu et aux yeux verts brillants comme des pierres précieuses. Il vient la voir tous les soirs. Charlotte aimerait le garder mais sa maman s'y oppose. C'est alors qu'elle se perd dans la forêt.

Animaux fabuleux puzzle Anne Sharp Seuil jeunesse
Un livre puzzle autour des animaux fabuleux. Sur la page de gauche, on pourra lire une courte description de l'animal. Sur la page de droite, on pourra s'amuser en reconstruisant un puzzle. L'ouvrage passe ainsi en revue la licorne, le dragon, la chimère, l'hydre ou le centaure.

Gargouilles sorcières et compagnie Elzbieta Le rouergue

Kalita Christiane Falgayrettes-Leveau Editions Dapper
Un jour, Hatiam s'enfonce dans la forêt. Soudain, surgit une horrible vieille, puis apparaît une jeune fille aux yeux brillants comme des étoiles.
La sorcière accepte que sa fille parte avec Hatiam, à une condition : Kalita ne devra plus jamais revoir sa famille. De retour dans son village, Hatiam découvre que la jeune fille est bien étrange. Pourquoi trouve-t-il chaque matin des plumes d'oiseau sur le lit ?
Son ami le devin l'aidera-t-il à découvrir le secret de Kalita ?
Cette fiction, qui se nourrit de croyances africaines et créoles, se joue des sortilèges les plus puissants.

La forêt de Cœur-Bouliki Alex GODARD Albin Michel jeunesse
Alex Godard nous emmène au cœur de la forêt tropicale avec ce grand album à l'italienne. Mais cette fois, en suivant deux enfants, Sam et Mona, nous sommes au pays des contes, dans une forêt fantastique et merveilleuse. Au fil des pages, parcourant des chemins remplis d'ombres et d'animaux de toutes sortes, les deux enfants font des rencontres de plus en plus terrifiantes, là des crocodiles momifiés, ici un pélican jouant aux cartes ou un oiseau enfermant les deux intrépides dans une cage. Terrorisé, Sam se réveille au bord de son lit. Entre rêve et cauchemar, il retrouvera sa jeune amie sur le chemin de l'école.

Petit lexique du fantastique Marie-Charlotte DELMAS Syros
Un ouvrage en forme de dictionnaire, pour tout savoir en mots et en images, sur l'univers du fantastique, des loups-garous aux vampires, des fantômes aux autres personnages bien étranges. Comment les définir, mais aussi comment s'en protéger.

Et beaucoup d'albums de Claude Ponti édités à l'Ecole des loisirs.