



# ÉCOLE ET CINÉMA 68

« La lecture, une porte ouverte sur un monde enchanté. »

François Mauriac

## La saison « École et Cinéma » 2015-2016

### Éditorial

### Rencontres

- A. Préparer les rencontres
  - 1. La rencontre avec l'œuvre cinématographique *L'histoire sans fin*
    - a. Les dispositifs pédagogiques et matériels
    - b. La contextualisation
  - 2. La rencontre avec le lieu
- B. Développer un comportement de spectateur
- C. Analyser l'œuvre cinématographique
  - 1. Les supports de communication
  - 2. L'histoire
    - a. Le synopsis
    - b. Les personnages
    - c. L'espace
    - d. L'adaptation d'une œuvre littéraire
  - 3. Les images du film
    - a. Les notions de composition
    - b. Les notions de plan
    - c. Les mouvements de caméra
    - d. Les angles de prise de vue caméra
  - 4. Le son
- D. Mémoriser la rencontre avec l'œuvre cinématographique

### Connaissances

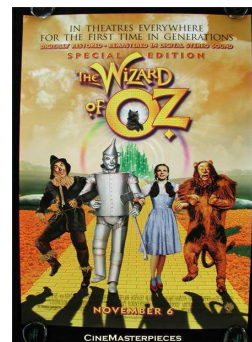
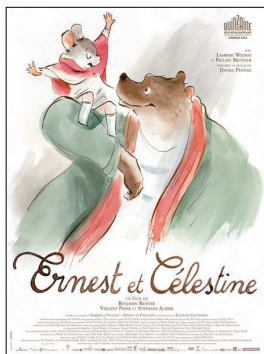
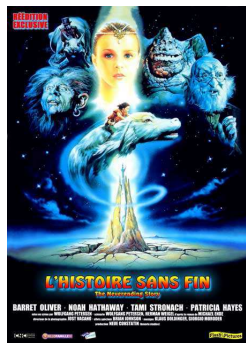
- A. S'approprier des connaissances culturelles
  - 1. Autour du film
    - a. Wolfgang Petersen, le réalisateur
    - b. *L'histoire sans fin*
    - c. Analyse de Matthias Steinle
  - 2. Autour du cinéma
    - a. Le cinéma, trois acceptions
    - b. Le fantastique ou « heroic fantasy »
- B. S'approprier des connaissances lexicales pour analyser des images

### Pratiques artistiques

### Ressources

- A. L'article « L'adaptation cinématographique d'œuvres littéraires »
- B. Les fiches-élèves
- C. Le livret en ligne
- D. Les ressources de Canopé
- E. Les ressources des Enfants de cinéma

## LA SAISON ECOLE ET CINEMA 2015/2016



### Dispositif Ecole et cinéma et programmes officiels

La fréquentation de la programmation cinématographique proposée par l'équipe d'Ecole et Cinéma, s'inscrit de plein pied dans l'ambition affirmée du socle commun de connaissances de compétences et de culture, de **partager une culture commune**. Les enjeux de l'éducation artistique et culturelle sont au cœur de quatre<sup>1</sup> des cinq domaines de ce nouveau socle<sup>2</sup> qui entrera en vigueur à la rentrée 2016.

L'émergence de l'enseignement de **l'histoire des arts** dans les programmes favorise, depuis 2008 **la rencontre avec des œuvres** dont les élèves sont invités à découvrir « *les richesses, la permanence et l'universalité* ». Au fur et à mesure de ses rencontres artistiques, chaque élève enrichit son « **cahier personnel d'histoire des arts** » pour en garder une mémoire vive.

*« La sensibilité artistique et les capacités d'expression des élèves sont développées par les pratiques artistiques, mais également par des références culturelles liées à l'histoire des arts.*

*Ces activités s'accompagnent de l'usage d'un **vocabulaire précis** qui permet aux élèves d'exprimer leurs **sensations, leurs émotions, leurs préférences** et leurs **goûts**.*

*Un premier contact avec des œuvres les conduit à **observer, écouter, décrire et comparer**.* »

La circulaire sur **Le parcours d'éducation artistique et culturelle (PÉAC)** réaffirme et renforce la prescription de 2008 :

*« La mise en place du parcours d'éducation artistique et culturelle a pour ambition de viser un **égal accès de tous les jeunes à l'art et à la culture**, dans le respect de la liberté et des initiatives de l'ensemble des acteurs concernés.[...] Il doit permettre au jeune, par l'expérience sensible des pratiques, par la rencontre des œuvres et des artistes, par les investigations, de fonder une culture artistique personnelle, de s'initier aux différents langages de l'art et de diversifier et développer ses moyens d'expression.*

*Le parcours d'éducation artistique et culturelle conjugue l'ensemble des **connaissances acquises, des pratiques expérimentées** et des **rencontres** organisées dans les domaines des arts et de la culture [...]. Ce parcours contribue pleinement à la réussite et à l'**épanouissement** de chaque jeune par la découverte de l'expérience esthétique et du **plaisir** qu'elle procure, par l'appropriation de savoir, de compétences, de valeurs, et par le développement de sa créativité. Il concourt aussi à tisser un lien social fondé sur une culture commune.* »

Circulaire n° 2013-073 du 3-5-2013 - MEN – DGESCO.

<sup>1</sup> **Domaine 1** : les langages pour penser et communiquer

**Domaine 2** : les méthodes et outils pour apprendre

**Domaine 3** : la formation de la personne et du citoyen

**Domaine 5** : les représentations du monde et l'activité humaine

<sup>2</sup> **Voir ressources** : L'éducation artistique et culturelle et l'usage des outils numériques dans le socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Cette approche artistique et culturelle s'articule autour de six grands domaines artistiques (*arts du visuel, arts du son, arts du langage, arts du spectacle vivant, arts de l'espace, arts du quotidien*). L'éducation à l'image s'inscrit précisément dans le domaine des **arts du visuel** et trouve toute sa légitimité dans la mise en œuvre du parcours d'éducation artistique et culturelle.

L'équipe d'Ecole et Cinéma a pour ambition de vous accompagner dans la mise en œuvre d'une **approche vivante et pluridisciplinaire** de la culture cinématographique offerte aux élèves, une approche nécessairement articulée autour des **trois piliers du PÉAC** que sont **les connaissances, les pratiques et les rencontres et intégrant l'utilisation des outils numériques** (appareil photographique, caméra, enregistreur audio numérique, ordinateur...).

## Du livre au film

Les films programmés en 2015-2016 autour de l'adaptation cinématographique sont :

- **L'histoire sans fin**, film allemand en couleur de Wolfgang Petersen, 1984, 1h30, d'après *Die Unendliche Geschichte* de Michaël Ende, (Cycles 2 et 3).
- **Ernest et Célestine** film d'animation français en couleur de Benjamin Renner, 2012, 1h16, d'après les albums de Gabrielle Vincent publiés par les éditions Casterman, (Cycles 1 et 2).
- **L'homme invisible** film de fiction américain en noir et blanc de James Whale, V.O. sous-titrée, 1933, 1h08, d'après *The invisible man* de H.G. Wells, (Cycle 3).
- **Le magicien d'Oz**, film de fiction américain en noir et blanc/couleur de Victor Fleming, 1939, 1h40, d'après *The Wonderful Wizard of Oz* de Frank Baum de Victor Flemming, (Cycles 2 et 3).

## L'équipe départementale « Ecole et cinéma »

### Avec la collaboration de Sébastien Pflieger, cinéaste

Sylvie Allix, conseillère pédagogique Arts visuels 68

Catherine Baguet, conseillère pédagogique Education musicale 68

Christophe Carasco, conseiller pédagogique circonscription d'Altkirch

Valérie Guyot, conseillère pédagogique ASH

Catherine Hunzinger, chargée de mission Action Culturelle DSDEN 68, coordinatrice « Ecole et cinéma » Education Nationale

Erika Kauffmann, conseillère pédagogique Arts visuels 68

Amandine Kuhner, assistante de direction au Cinéma Bel Air, coordinatrice « Ecole et cinéma » Cinémas

Laurence Picaudé, Canopé

Olivier Walch, conseiller pédagogique Education musicale 68

Et pour l'aide technique Jean-Marie Ottmann, reprographie DSDEN 68

## ÉDITORIAL

### Vers une réorientation de l'accompagnement au dispositif « École & Cinéma »

Le choix des formateurs en cette nouvelle saison École & Cinéma est de **faire évoluer l'accompagnement au dispositif pour tendre vers une véritable éducation à l'image**. Celle-ci passe par la nécessité d'articuler la formation autour des trois piliers du PÉAC que sont les connaissances, les pratiques et les rencontres.

Pour nous donner les moyens de nos ambitions, nous avons d'une part, fait appel à **un cinéaste**, Sébastien Pflieger, qui interviendra au cours des quatre formations. Chacune d'elle attirera successivement votre attention et celles des élèves sur un aspect précis du cinéma : **le plan, la composition d'image, le montage et le son**.

Nous avons d'autre part élaboré **un dossier ACMISA fédérateur**, porté par le Cinéma Bel Air de Mulhouse qui **permettra à douze classes identifiées d'expérimenter des pratiques cinématographiques** autour des quatre entrées précitées, **avec la collaboration de ce cinéaste**, pour **réaliser deux courts-métrages** par classe.

En fin d'année scolaire, **toutes les salles partenaires du dispositif école et cinéma projeteront les courts-métrages réalisés par les élèves** des douze classes participant au projet. Ils seront naturellement invités à découvrir le fruit de leur travail et celui de leurs pairs, au même titre que toutes les autres classes inscrites au dispositif « École & Cinéma ». L'équipe de formateurs et Sébastien Pflieger se répartiront dans les salles du département pour accompagner cette présentation des différents courts-métrages.

La participation des différentes classes à cette restitution permettra à la fois de **présenter** et de **valoriser les réalisations**, mais aussi de **susciter, par émulation, l'envie de s'engager dans une pratique cinématographique** dès la rentrée suivante.

Enfin, **le livret évolue lui aussi** : si cette nouvelle organisation des contenus prend naturellement appui sur les trois piliers du PÉAC, elle permet également d'**intégrer de nouvelles pistes de réflexion** jusqu'alors inexploitées telles que les dispositifs de rencontres avec une œuvre cinématographique, la préparation de la rencontre avec le lieu, le développement du comportement de spectateur, l'analyse des images du film autour des notions de plan et de composition, l'appropriation de connaissances culturelles et lexicales, ainsi que des pratiques artistiques résolument axées sur des pratiques filmiques.

En sus des quatre livrets pédagogiques, **un fascicule recensant le vocabulaire** acquis tout au long de l'année dans le cadre du dispositif « École & Cinéma » vous sera également remis.

Nous espérons que cette nouvelle approche, que les moyens mis en œuvre et que les outils didactiques réalisés vous permettront concrètement d'enrichir vos pratiques pédagogiques.

L'équipe de formateurs d'« École & Cinéma »



## A. Préparer les rencontres

### 1. La rencontre avec l'œuvre cinématographique *L'histoire sans fin*

#### a. Les dispositifs pédagogiques et matériels

La rencontre avec une œuvre cinématographique requiert **des préalables qu'il est essentiel d'évoquer avec les élèves** afin de leur permettre :

- d'une part de **prendre conscience que l'acte de fréquenter une salle de cinéma n'est pas un acte ordinaire**, ni un acte anodin ; que cet acte permet aux élèves de **rencontrer une œuvre authentique dans un lieu spécifique qui lui est dédié**,
- et d'autre part, de donner du sens aux apprentissages grâce à une **approche analytique** qui lui délivre **d'indispensables clés de compréhension**.

- **À partir de quelle entrée s'effectue la rencontre ?**

Il est indispensable de porter à la connaissance des élèves **l'entrée à partir de laquelle s'organise la rencontre avec l'œuvre** (*entrée historique, entrée technique, entrée géographique ou entrée thématique*) ; **cette année** en l'occurrence, **l'entrée est thématique** puisqu'elle repose sur l'adaptation cinématographique d'une œuvre littéraire.

- **Quelle stratégie de rencontre choisir pour préparer cette rencontre ?**

La préparation à la rencontre avec une œuvre cinématographique peut s'organiser via plusieurs stratégies :

- les supports de communications<sup>1</sup> (*affiches*)
- la bande annonce du film<sup>2</sup>
- un ou plusieurs extraits du film
- des photogrammes

Les enfants de cinéma mettent deux affiches, un extrait du film<sup>3</sup> qui porte sur le délitement de Fantasia, ainsi que deux photogrammes à disposition sur leur site :

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

- **Sous quelle forme l'œuvre cinématographique se présente-t-elle aux élèves dans une salle de cinéma ?**

La rencontre avec l'œuvre cinématographique est importante pour les élèves, car il s'agit d'une **rencontre avec une œuvre d'art authentique**<sup>4</sup>. Afin qu'elle soit considérée comme telle, il importe de **le dire aux élèves** lors de la préparation à la rencontre et de **leur rappeler** le jour de la rencontre.

---

<sup>1</sup> Cf. Partie C. 1. Les supports de communication.

<sup>2</sup> Seule la version originale en anglais est disponible sur internet.

<sup>3</sup> D'autres extraits du film sont disponibles sur internet.

<sup>4</sup> Il ne s'agit en effet, ni d'une reproduction, ni d'un DVD qui est visionné(e) sur un écran télévisé, sur un écran d'ordinateur, sur un TBI... mais bien une œuvre originale, diffusée dans un véritable lieu de culture.

## b. La contextualisation

Afin de permettre aux élèves de **se construire et de partager une culture commune**<sup>5</sup>, ils doivent pouvoir disposer **d'informations d'ordre historique, géographique, social, culturel et artistique** pour **comprendre qu'une œuvre s'inscrit dans un contexte précis**, qu'elle soit ou non influencée par son époque. Une œuvre fait en effet partie d'un ensemble que les élèves doivent pouvoir appréhender pour mieux la comprendre et mémoriser efficacement et durablement cette rencontre artistique. Cette contextualisation<sup>6</sup> lui permet notamment de **repérer la continuité ou la rupture de l'aventure artistique** de l'époque qui a vu naître l'œuvre cinématographique rencontrée par les élèves.

Les élèves gardent la trace de cette contextualisation sur la fiche intitulée « **Mémoire d'une rencontre avec une œuvre** ».

## 2. La rencontre avec le lieu

Demander aux élèves qui ont déjà fréquenté un cinéma de se remémorer **l'image du lieu**, d'évoquer les informations délivrées par la façade (*son nom, les affiches de présentation de la programmation*<sup>7</sup>...). Évoquer ensuite **le hall du cinéma**, les guichets, les accès à la salle ou aux différentes salles numérotées.

Énoncer les caractéristiques **d'une salle de cinéma** :

Les dimensions de la salle sont très grandes afin d'accueillir de nombreux spectateurs. Les revêtements de la salle et du mobilier sont choisis avec soin afin d'offrir au spectateur le meilleur confort et de créer une atmosphère feutrée.

Prêter une attention particulière aux matières, chaleureuses, épaisses, opaques et denses et aux coloris dont on remarque que ceux des murs, du sol et du plafond sont plutôt sombres par opposition à la couleur des fauteuils souvent rouges. L'opacité des matériaux et le contraste des couleurs (*environnement sombre et écran blanc*) favorisent l'absorption de la lumière et supprime tout phénomène de réflexion qui pourrait incommoder le spectateur.

Les fauteuils résolument ergonomiques, sont inclinés vers l'arrière, installés en rangée et montés sur des estrades afin que tous les spectateurs voient bien quelle que soit leur position dans la salle. Ainsi plus on s'éloigne de l'écran, plus le spectateur est en hauteur.

L'écran occupe tout un mur de la salle et possède de très grandes dimensions. Des haut-parleurs sont répartis tout autour de la salle afin d'assurer une acoustique optimale dans tout l'espace. L'éclairage de la salle est tamisé, il est le plus souvent indirect. La salle est plongée dans la pénombre pendant la projection. Un éclairage au sol permet de ne pas l'obscurcir intégralement et balise d'éventuels déplacements de spectateurs en retard ou pressés de sortir.

Permettre aux élèves de comprendre que tout l'aménagement d'une salle de cinéma participe au confort du spectateur et que tout est fait pour que seuls le son et l'image mobilisent son attention. L'atmosphère d'une salle de cinéma est particulière.

---

<sup>5</sup> *Socle Commun de Connaissances, de Compétences et de Culture*, B.O. n°17 du 23 avril 2015.

<sup>6</sup> Contextualisation relative à la vie de l'artiste, à l'époque durant laquelle il a vécu, au mouvement artistique dans lequel il s'inscrit, à la création artistique de cette époque (*musique, littérature* ...).

<sup>7</sup> Parfois, les affiches de présentation de la programmation se situent dans le hall d'accueil.

**S'interroger sur l'aspect technique** de la projection. Faire repérer la cabine de projection, la surface vitrée par laquelle le film est projeté. Observer que l'image est diffusée par l'arrière. S'interroger sur le rôle des personnes qui y travaillent<sup>8</sup>.

## B. Développer un comportement de spectateur

**Préparer les élèves à se rendre ensemble** dans une salle de cinéma **et à partager cette projection** avec de nombreux autres spectateurs. **Inventorier les règles d'un comportement adapté et attendu** avant, pendant et après la projection (*ne pas déranger les autres spectateurs, respecter le mobilier, inventorier ce qui peut déranger autrui...*).

Faire **prendre conscience qu'un film est composé d'images construites** par le réalisateur afin de susciter des émotions spécifiques et qu'à ce titre il appartient au spectateur de développer une forme de **vigilance quant aux images**. Ces images ne représentent pas nécessairement le réel mais traduisent **les intentions du réalisateur**. Chaque image est composée au service d'une intention qu'il faut identifier et contextualiser pour mieux l'appréhender.

Rendre les élèves attentifs aux **émotions** que peut faire émerger une projection. Ces émotions peuvent être **très variées** et **d'intensité différente** selon la sensibilité de chacun. Se pose naturellement la question de **la gestion de ses émotions** et **l'acceptation de celles manifestées par autrui**.

Encourager les élèves à **mémoriser les questions** et **les remarques** qui émergent au fur et à mesure de la projection afin d'échanger a posteriori avec l'ensemble de la classe.

## C. Analyser l'œuvre cinématographique

La rencontre avec une œuvre d'art induit un certain nombre de questionnements qu'il s'agit d'articuler autour de critères précis d'analyse. Les programmes<sup>9</sup> en préconisent quatre, sans distinction faite du niveau d'élèves auxquels ils s'appliquent (*école, collège ou lycée*). Ces critères permettent d'interroger **la forme, la technique, la signification et l'usage** intrinsèques à l'œuvre rencontrée.

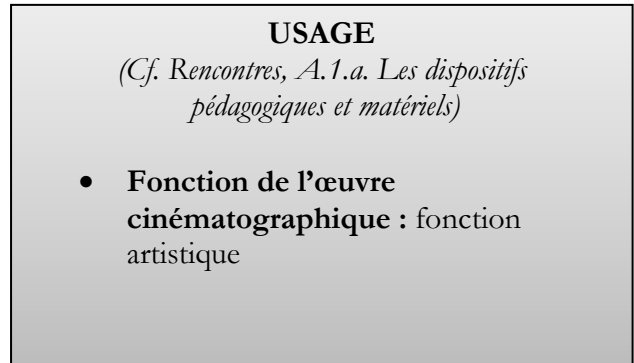
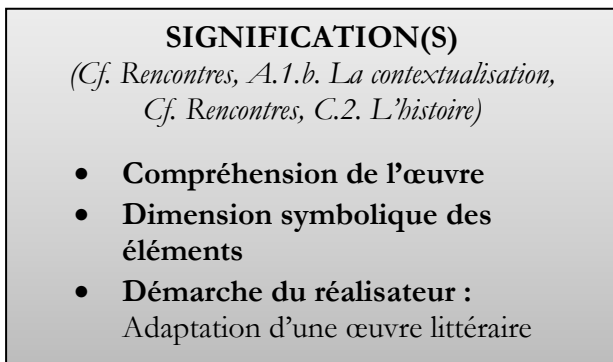
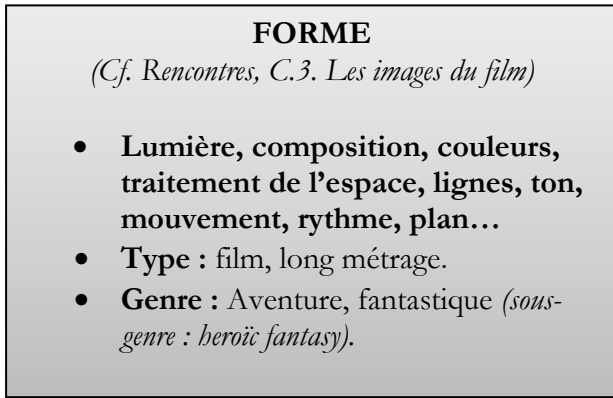
Pour chaque critère, les interrogations peuvent s'appuyer sur les points d'analyse répertoriés dans le schéma ci-dessous. Ces interrogations doivent en outre **viser davantage la pertinence que l'exhaustivité**.

---

<sup>8</sup> Les projectionnistes.

<sup>9</sup> Bulletin Officiel n°32 du 28 août 2008, *L'enseignement de l'histoire des arts*.





## 1. Les supports de communication

Les deux affiches ci-dessous - la première accompagnant les projections lors de la sortie du film, la seconde étant liée à des rediffusions et présente sur la jaquette du DVD - permettent à leur manière d'exposer l'univers fantastique du film.

Une première approche sensible de ces affiches permet de démystifier les personnages et d'effacer le caractère peut-être inquiétant de certains. Demander aux élèves d'exprimer leur ressenti et émettre des hypothèses quant à l'histoire.

**Affiche 1**



**Affiche 2**



L'affiche 1 met en évidence le rapport entre le monde réel et l'imaginaire du lecteur. Il est intéressant de se questionner sur :

- la place du lecteur, ses vêtements, ce qu'il fait ;
- la place des personnages fantastiques, ce qu'ils regardent (les décrire) ;
- la place du titre du film et celle du commentaire « Au-delà du monde réel...le royaume de l'imaginaire. »

L'affiche 2 présente le monde fantastique. Il est intéressant de se questionner sur :

- la place de la jeune fille, son expression ;
- les expressions des autres personnages ;
- le lieu : son paysage, son atmosphère.

Le monde réel du lecteur n'apparaît plus, la jeune fille occupe une place de choix.

### **Pistes**

- Comparer les deux affiches : relever les contrastes, les couleurs, le mouvement, les personnages, les univers (réel/imaginaire)...
- Emettre des hypothèses quant aux relations possibles entre les personnages ;
- Lister d'autres personnages imaginaires propres à l'univers fantastique ou féérique non représentés sur les affiches ;
- Imaginer un autre lieu fantastique.
- Le titre du film, identique à celui du roman, possède une part de mystère non négligeable. Quels sont les liens entre ce titre et les images des deux affiches ?

### **♣ Voir fiche élève : Les affiches**

Après la projection, les élèves expriment leurs émotions, leurs ressentis, leur point de vue, puis confrontent les hypothèses émises lors de l'analyse des affiches du film.

La durée du film, la multiplicité des personnages, les noms des êtres habitant le Pays Fantastique, les événements successifs peuvent être un frein à la compréhension de l'histoire. La mise en abîme ajoute en complexité et les élèves doivent percevoir l'idée générale de deux mondes séparés qui fusionneront à l'arrivée de Bastien au Pays Fantastique.

## **2. L'histoire**

### **a. Le synopsis**

Bastien se réveille chez lui. Il vit dans une maison située dans une ville dont on ne connaît pas le nom. Sa maman est morte. Lors du petit-déjeuner, une discussion s'instaure avec son père sur ses résultats scolaires. Son père lui demande d'arrêter de vivre dans les nuages, de ne plus rêver éveillé. Ce dialogue laisse Bastien perplexe, les rapports avec son père ne le satisfont pas.

Bastien part à l'école, en chemin, il est agressé par trois enfants de son âge. Il leur échappe en se réfugiant chez un libraire, monsieur Koreander. Il y dérobe un livre orné de deux serpents entrelacés, *L'histoire sans fin* puis s'enferme dans le grenier de son école pour commencer la lecture du roman.

Il est alors 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 rien faire ; seul le guerrier Atreyu les aidera.

Atreyu, porteur de l'auryu (*médaille d'or et d'argent orné de deux serpents entrelacés*) et son cheval Artax prennent la direction de l'Inconnu. Une bête tapie dans l'ombre au regard menaçant est sur sa trace.

Au fur et à mesure des aventures d'Atreyu, Bastien est pris par le récit au point de ressentir les émotions du héros du Pays Fantastique.

Après plusieurs péripéties où Atreyu fait preuve de témérité, rencontre des créatures énigmatiques et terrifiantes telles que la tortue Morla et le monstrueux Gmork, perd son valeureux cheval, il est sauvé par un immense dragon blanc du nom de Falkor.

Avec ce dernier, il affronte d'autres épreuves. Finalement, il traverse le miroir magique et l'image de Bastien surgit. Celui-ci 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 sauvé du Néant.

Le film s'achève par la vengeance de Bastien qui, juché sur le dos de Falkor, poursuit les trois garnements du début de l'histoire pour leur faire peur.

### b. Les personnages

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



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



**Atreyu et son cheval prénommé Artax : (*Nom du personnage dans le roman : Atréju*)**

Atreyu est un enfant guerrier, courageux, d'une dizaine d'années. Bastien va au fur et à mesure de ses aventures s'identifier à lui. 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'auryu, mystérieux insigne que Bastien peut aussi trouver sur son livre.

Dans le roman de Michael Ende, Atreyu est décrit comme « *un garçon d'une dizaine d'années...portant un pantalon et des chaussures en cuir de buffle souple.*

*Son buste était nu mais il avait sur les épaules un manteau rouge pourpre, visiblement tissé en poils de buffle et qui tombait jusqu'au sol. Ses longs cheveux, d'un noir bleuté, étaient liés par un cordon de cuir et formaient un toupet sur l'occiput. Sur la peau vert olive de son front et de ses joues étaient peints en blanc quelques motifs simples ».*

L'apparence d'Atreyu dans le film diffère de celle du roman : la couleur de la peau l'illustre.

Artax subit le sort de tout être qui s'enlise dans les Marais de la Désolation. « *Il était moucheté et petit comme un cheval sauvage, il avait des jambes courtes et massives.* » Dans le film, Artax est d'une blancheur immaculée et non mouchetée.

**Falkor : (Nom du personnage dans le roman : Fuchur)**

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



Le roman décrit le dragon en précisant « son corps long et souple dont les écailles nacrées jetaient un éclat rose et blanc », « ses longues moustaches qui entouraient la gueule de l'animal, la crinière opulente et les franges de la queue et des membres », et enfin « sa tête de lion, ses deux prunelles couleur de rubis ».



**La Petite Impératrice :**

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

**Gmork, le loup-garou :**

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



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

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

D'autres personnages peuplent *L'Histoire sans fin*, qu'il s'agisse de ceux habitant le Pays fantastique, très nombreux et ceux apparaissant dans le quotidien de la vie de Bastien :

- 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... sont des personnages de Fantasia.



Les personnages de l'entourage de Bastien sont moins nombreux : son père, les trois garçons qui le poursuivent et le libraire (*monsieur Koreander dont le nom complexe apparaissant dans le roman est Karl Konrad Koreander*).

### Pistes

- Identifier et décrire les personnages du film. Les comparer avec les descriptions extraites du roman ;
- Classer les personnages selon qu'ils appartiennent au monde fantastique et au monde réel ;
- Lister les personnages archétypiques du film (*géants, gnomes, dragon, elfe...*) et les mettre en réseau avec d'autres œuvres littéraires, cinématographiques ou picturales ;
- 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...*) ;
- S'interroger sur le choix du réalisateur de transformer l'apparence du dragon telle que décrite par Mickaël Ende (*cf. description de Falkor*).

### c. L'espace

Le film met en évidence le contraste entre l'univers réel de Bastien de 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). L'atmosphère qui règne dans la forêt est souvent développée dans les contes féériques.

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 réels sont propices à l'évasion vers un monde imaginaire : la librairie dans laquelle Bastien va commettre son forfait, 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 hantés) sont des éléments indispensables à la mise en scène du passage entre les deux mondes.

On retrouve deux objets emblématiques du conte fantastique dans chacun de ces lieux :

- le **livre** (*sa représentation rappelle celle d'un grimoire*) ;
- le **miroir** (*il renforce l'idée du regard de l'autre et ouvre une porte sur un univers parallèle*).

Ces deux objets sont les éléments indispensables à la mise en abîme de l'histoire.

### **Pistes**

- Identifier et décrire les lieux archétypiques du film (*tour d'ivoire, les marécages, la porte magique pour entrer dans le monde Sudérien...*) et les mettre en réseau avec d'autres œuvres littéraires, cinématographiques ou picturales ;
- Classer les lieux selon qu'ils appartiennent au monde fantastique et au monde réel ;
- Observer des images de paysages qui auraient pu être utilisées comme références pour le tournage (*montagne, désert, paysages aquatiques, forêts marécageuses*), les classer dans l'ordre chronologique d'apparition dans le film, les comparer avec les décors créés pour le film.
- Comparer des illustrations de tours et châteaux avec celle de la Tour d'Ivoire dans laquelle vit la Petite Princesse ; identifier les éléments de cette Tour permettant de mettre en évidence son appartenance à l'univers imaginaire.

#### **d. L'adaptation d'une œuvre littéraire**

« Les adaptations d'œuvres littéraires, de bandes dessinées, de biographies sont nombreuses au cinéma et il est utile de donner quelques bases aux enseignants sur la problématique de l'adaptation. Les ouvrages théoriques et pratiques étant nombreux à ce sujet, il ne s'agit pas [...] de proposer de nouvelles théories mais une démarche pour permettre de mieux construire son jugement. »

### **Pistes**

- **Comparer un début de livre et un début de film**
- **Comparer plusieurs adaptations**
- **Travailler sur une œuvre complète**
- **Donner aux élèves une scène à adapter**
- **Transformer une scène de film en scène de roman**

**Voir Ressources pour l'article intégral et le détail des pistes.**

*D'après un article de Daniel Salles, académie de Grenoble*

*L'adaptation cinématographique d'œuvres littéraires / Daniel Salles in L'Ecole des Lettres des collèges (Paris), 2005/06-05 (12/2005)*

## **3. Les images du film**

### **a. Les notions de composition**

Un film est constitué de trois fondamentaux : **l'histoire** (*intrigue, personnages et dialogues*), **le son** (*dialogues, effets sonores et musique*) et **les images**.

Une image est composée de sept éléments : l'espace, la ligne, la forme, le ton, la couleur, le mouvement et le rythme.

### **L'espace :**

Il existe trois types d'espaces visuels :

- L'espace physique qui se trouve en face de la caméra,
- L'espace tel qu'il apparaît sur l'écran,
- L'espace qui donne l'échelle et la forme de l'écran lui-même.

### **La ligne :**

La ligne est issue de notre perception. Elle n'existe que dans notre esprit et n'est donc pas réelle. Ce sont en effet les autres éléments de composition qui nous permettent de la percevoir.

### **La forme :**

La forme obéit au même phénomène, vu qu'elle se construit à partir des lignes.

### **Le ton :**

Lorsqu'on parle de ton, il est question de la luminosité d'un objet en référence à une charte de gris. Cette notion n'a donc rien à voir avec le ton d'une scène (*sarcastique, excité..*) ou d'un son (*grave ou aigu*).

Le ton a une importance cruciale dans l'image, qu'elle soit en noir et blanc ou en couleur.

### **La couleur :**

La couleur est un des plus puissants éléments de composition, difficile à appréhender pour le néophyte. Le spectateur en a-t-il conscience ? Certaines couleurs sont associées à des émotions : c'est ce qu'on appelle les stéréotypes visuels. Si le rouge évoque la notion de danger, le vert et le bleu peuvent également servir cette idée.

### **Le mouvement :**

Le mouvement est le premier élément qui attire l'attention lorsqu'on regarde une image. On distingue deux types de mouvement :

- Celui des objets et personnages,
- Celui de la caméra.

### **Le rythme :**

Il existe deux types de rythmes :

- Celui qu'on peut entendre (*rythme sonore*) et auquel nous sommes le plus habitués,
- Celui qu'on peut voir (*rythme visuel*), qui se retrouve dans les objets statiques et en mouvement, ainsi que dans le montage.

D'après : *The Visual Story : Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*, Bruce Block, Focal Press, 2007.



## b. Les notions de plan

Au cinéma, le **montage de plusieurs plans** constitue un **ensemble cohérent** appelé **une scène**. D'un point de vue technique, un plan est caractérisé par sa **durée**, son **cadrage**, son **mouvement** et son **angle de prise de vue caméra**.

La **durée d'un plan** dans un film est **variable**, de l'ordre de **1 à 2 secondes** (*pour une scène d'action par exemple*) à **plusieurs minutes** (*pour un plan séquence*). Cependant **il n'y a pas de règles** et la durée d'un plan varie selon ce que veut exprimer le réalisateur.

Le mot plan sert à distinguer différents types de cadrage, c'est l'échelle des grosseurs de plans. Il existe un très grand nombre de plans qui peuvent être regroupés en trois familles, **les plans larges**, **les plans moyens**, et **les gros plans**.

<b>Les plans larges</b> Valeur descriptive	
<b>Le plan général</b>	«Le <b>plan général</b> montre la totalité du décor. Il a souvent pour fonction de représenter <b>les lieux de l'action</b> afin que le spectateur ait des repères pour assimiler les lieux du film. Les personnages sont noyés dans l'immensité du décor. Ce plan se veut descriptif et sa durée est assez longue pour permettre au spectateur de s'y plonger. »
<b>Le plan d'ensemble</b>	«Dans le <b>plan d'ensemble</b> le décor est prédominant, mais le cadre est un peu restreint, la part accordée au personnage est plus importante, les protagonistes sont montrés dans l'ensemble de l'espace scénique. »



**La tour d'ivoire de Fantasia**

Le **plan général** a pour vocation principale de décrire un lieu, une ville, un paysage. Il montre la totalité du décor afin de créer un contexte autour de l'action. Le plan général doit durer suffisamment longtemps pour fournir toutes les informations que le réalisateur a voulu donner au spectateur. Il permet de donner l'ambiance, l'atmosphère du film.

Les définitions des différents plans sont extraites de <http://www.centreimages.fr/vocabulaire/index.html>

## Les plans moyens

Valeur narrative

<b>Le plan moyen</b>	« Dans le <b>plan moyen</b> le personnage est cadré en pied c'est à dire dans son entier, il est donc mis en valeur par rapport au plan d'ensemble. »
<b>Le plan américain</b>	« Le <b>plan américain</b> cadre le personnage de la tête aux cuisses ».
<b>Le plan rapproché</b>	« Le <b>plan rapproché</b> montre le personnage en buste, c'est le plan des dialogues car les réactions des personnages sont visibles par le spectateur. »



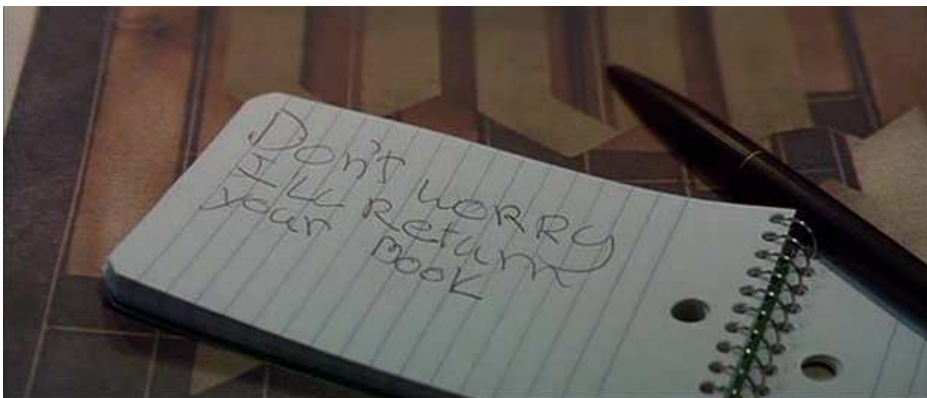
**Atreyou dans les marécages de la mélancolie**

Le **plan de taille** permet de créer une certaine intimité avec le personnage, celui-ci paraît accessible, voire même vulnérable. L'objectif est de comprendre, décrire, la psychologie et les émotions d'un personnage. L'attention du spectateur est portée sur le regard, les expressions du visage.

## Les gros plans

Valeur psychologique

<b>Le gros plan</b>	« Le <b>gros plan</b> approche au maximum le spectateur du sujet, seul le visage ou l'objet est visible soit pour le mettre en valeur, soit pour le desservir, ce plan peut mettre en avant une expression, un regard, un détail. »
<b>Le très gros plan</b>	« Le <b>très gros plan</b> ne cadre plus l'ensemble du visage mais seulement une partie, les yeux, la bouche, il doit permettre d'attirer l'expression du spectateur. »



**Le mot laissé par Bastien au bibliothécaire**

La notion de **plan d'insert** ou de **plan de détail** introduit entre deux plans ordinaires, servent soit simplement de liaison, soit à introduire dans la séquence un détail. Cadré en gros plan, un écrit ou un dessin à un but informatif, esthétique ou dramatique. Ce plan est aussi appelé **très gros plan**.

### Les différents plans de base :

- **Le plan d'ensemble ou plan de situation :**  
Il permet de situer l'action dans son ensemble.
- **Le plan de demi-ensemble :**  
Il invite à se concentrer sur une partie de l'action ou du décor.
- **Le plan moyen :**  
Il permet de découvrir le protagoniste de la tête au pied.
- **Le plan américain :**  
Pour les westerns, on cadre juste en-dessous des pistolets.
- **Le plan de taille ou plan rapproché :**  
Les expressions des personnages deviennent visibles.
- **Le plan poitrine :**  
Il est généralement utilisé pour le dialogue entre personnages.
- **Le gros plan :**  
Il est employé pour exprimer les émotions d'un personnage.
- **Le très gros plan ou insert :**  
Il est utilisé pour attirer l'attention du spectateur sur un détail précis du récit.

### **c. Les mouvements de caméra**

On parle de mouvement de caméra (*panoramique, travelling, caméra à l'épaule...*) dès que le cadre change de façon notable au cours d'un même plan.

**Le panoramique** consiste en un mouvement, **une rotation de la caméra sur sa position.**

Un panoramique latéral (*droite ou gauche*), est utilisé pour suivre un personnage ou un véhicule se déplaçant généralement lentement dans le décor.

Un panoramique vertical (*haut ou bas*) servira plus fréquemment à montrer l'intégralité d'un bâtiment élevé ou de mettre en valeur un personnage.

**Le zoom** est un effet qui crée une impression de mouvement de la caméra vers l'arrière ou vers l'avant, en manipulant la focale de l'objectif lors de la prise de vue. **La caméra ne bouge pas réellement.**

- Dans le cas d'un **zoom avant**, le **champ** visible à l'écran **se réduit progressivement.** Le décor est de moins en moins visible et l'attention du spectateur se focalisera alors vers l'objet ou le personnage qui prend de l'importance dans le cadre.
- Au contraire, le **zoom arrière** élargira progressivement le cadre autour d'un objet ou d'un personnage. **Le décor sera alors progressivement révélé au spectateur.**

**Le travelling** (*de l'anglais travel, signifie « voyage, déplacement »*) est un **déplacement réel de la caméra** durant la prise de vue qui amène à un **changement de point de vue** physique.

- **Le travelling horizontal** suit un sujet qui est au cœur de la séquence. Le mouvement de la caméra suit généralement le même rythme que le sujet. Cela donne du dynamisme à la scène et permet au spectateur d'adopter le rythme du sujet de la scène.
- Avec un **travelling avant**, la caméra s'approche du sujet filmé. Au fur et à mesure du rapprochement, le **champ de vision**, tout ce qu'il y a autour du sujet, **se réduit.** Le travelling avant permet aussi de suivre un personnage, d'en adopter le point de vue.

#### d. Les angles de prise de vue caméra

Dans le langage cinématographique, il désigne la façon de placer la caméra par rapport au sujet filmé.

##### La plongée

Lorsque l'objectif de la caméra est incliné vers le bas et qu'elle est positionnée plus haut que le sujet, donnant le sentiment de le surplomber, **le plan est filmé en plongée.**



**Le vagabond face au mangeur de pierres**

##### La contre-plongée

Lorsque l'objectif de la caméra est incliné vers le haut et qu'elle est positionnée plus bas que le sujet, il s'agit **d'une contre plongée.**



**Le mangeur de pierres**

##### L'angle de prise de vue normal

Lorsque l'objectif de la caméra est à **l'horizontale**, l'angle de prise de vue est normal.



**Ce que voit Atreyu lorsqu'il vole sur le dos de Falco**

« Le choix de l'angle de prise de vue peut être soumis à la logique du récit et aux exigences du décor et de l'action. Le choix d'angle de prise de vue provoque un effet de sens.

Un angle de prise de vue n'a pas un effet unique. Une contre plongée sur fond de ciel peut magnifier les personnages mais une autre peut souligner leur caractère inquiétant. Une plongée peut écraser un personnage mais aussi souligner un partage de l'espace à l'aide d'un cadrage soigneusement étudié. La récurrence d'un angle de vue marqué dans un même film ou chez un même cinéaste devient un élément stylistique.

L'angle de prise de vue est fonction de la caméra par rapport au champ filmé et détermine donc la position du spectateur par rapport à la scène. »

Définitions extraites de <http://www.centreimages.fr/vocabulaire/index.html>

#### 4. Le son

Les documents présentés par Sébastien Pfieger lors de la formation sont disponibles sur le site de la DSDEN.

<https://www.ac-strasbourg.fr/reserve/ecole68/textes-reglementaires/action-culturelle/ecole-et-cinema/>

#### D. Mémoriser la rencontre avec l'œuvre cinématographique

Au même titre que pour une huile sur toile, une sculpture, un poème, un édifice, une musique, un jardin (*etc.*), les élèves sont invités à garder une trace pérenne, une mémoire vive de leurs rencontres avec les œuvres cinématographiques.

#### ♣ Voir fiche élève : Mémoire d'une rencontre avec une œuvre

Cette « mémoire » s'organise autour de trois pôles :

- **ce que l'élève doit savoir** (*aspect cognitif : cartel d'identification de l'œuvre, frise chronologique, contexte historique social, culturel, artistique dans lequel s'inscrit l'œuvre cinématographique*),
- **ce qu'il observe** (*aspect formel : description de l'œuvre*), et
- **ce qui l'émeut** (*aspect subjectif et personnel : possibilité d'exprimer son ressenti, ses émotions, par l'usage du verbe et/ou du dessin*).

Les élèves ont la possibilité d'intégrer un visuel en souvenir de la rencontre avec l'œuvre cinématographique tel qu'un ticket d'entrée au cinéma, une carte postale (*des Enfants de Cinéma*)...



## A. S'approprier des connaissances culturelles

### 1. Autour du film

#### a. Wolfgang Petersen, 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*, aujourd'hui considéré comme un classique du cinéma pour enfants, permet à son réalisateur d'aller poursuivre sa carrière aux États-Unis.

Wolfgang Petersen arrive à Hollywood avec beaucoup d'ambitions. Variant les genres, il va de la science-fiction *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.

## b. L'histoire sans fin

### • Fiche technique

**Titres originaux** : The Neverending Story, Die Unendliche Geschichte.

**Réalisation** : Wolfgang Petersen.

**Scénario** : Wolfgang Petersen et Herman Weigel, d'après le livre de Michael Ende.

**Image** : Jost Vacano, BVK.

**Musique** : Klaus Doldinger, Giorgio Moroder.

**Sculptures** : Ul de Rico, Colin Arthur.

**Effets spéciaux, trucages optiques** : Brian Johnson.

**Chef décorateur** : Rolf Zehetbauer.

**Production** : B. Eichinger, B. Schaefer.

**Interprétation** : Barret Oliver (Bastien), Gerald McRaney (son père), Thomas Hill (Koreander le libraire), Deep Roy (Teeny-Weeny, le Tout-Petit), Tilo Pruckner (Night Hob, l'Elfe des nuits), Moses Gunn (Cairon), Noah Hathaway (Atreyu).

**Distribution** : Warner Bros.

**Version française** : 90 minutes.

### • Résumé

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 des romans d'aventures. Un jour, Bastien vole 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...



- **Anecdotes**

### **Auteur mécontent**

Michael Ende, l'auteur de l'ouvrage original, refusa d'être crédité au générique du film, considérant celui-ci comme une mauvaise adaptation de son livre. Son nom apparaît à la fin en tout petit.

### **Record**

A l'époque où il fut réalisé, *L'Histoire sans fin* était le film le plus cher jamais produit en Allemagne.

### **Tournage torride**

*L'Histoire sans fin* a été tournée en majeure partie en Allemagne, durant l'été de l'année 1983. Il s'agissait d'ailleurs de l'été le plus chaud dans le pays depuis 25 ans, ce qui donna lieu à quelques complications. L'une des statues de la Tour d'Ivoire a par exemple fondu littéralement sous la chaleur, alors que les arrière-plans bleus se sont révélés plusieurs fois impossibles à utiliser.

### **Scènes de ville**

Les seules scènes du film à ne pas avoir été tournées aux studios Bavaria en Allemagne, mais à Vancouver, sont celles qui se déroulent dans la ville.



#### **Relique**

Le médaillon qui a été utilisé lors du tournage pour représenter l'Auryn se trouve actuellement sous verre dans le bureau de Steven Spielberg.

#### **Maquillage**

Dans le livre, le personnage d'Atreyu a la peau verte. L'équipe maquillage du film a donc tenté de grimer Noah Hathaway en conséquence, mais le résultat a été tellement peu satisfaisant qu'ils abandonnèrent. "Ce n'était pas croyable! J'avais l'air d'un champignon!", se souvient l'acteur.

### **Malédiction**

L'acteur Noah Hathaway a joué de malchance durant le tournage. Il a tout d'abord été expulsé et légèrement piétiné par son destrier alors qu'il apprenait à monter à cheval pour les besoins du film. Plus tard, pendant le tournage de la séquence de la noyade dans le "marécage de la mélancolie", la jambe du jeune acteur s'est retrouvée prise dans un ascenseur et il a été attiré dans l'eau, inconscient jusqu'à ce qu'il soit ramené à la surface. Enfin, il a failli perdre un œil lors du combat contre Gmork quand l'une des griffes de la bête a heurté accidentellement son visage.

### **Casting**

Tami Stronach suivait son cours de théâtre à San Francisco lorsqu'elle passa l'audition pour le rôle de la petite Impératrice. Son enseignante était amie avec la productrice exécutive Anna Gross, qui recherchait également des nouveaux talents. La jeune actrice pensait au début qu'elle passait une audition pour jouer dans une petite pièce, et ne connaissait donc pas du tout l'ampleur du projet qui l'attendait.

### **Théâtre ou cinéma ?**

Initialement, Noah Hathaway n'avait pas été retenu pour jouer Atreyu, mais lorsque le premier

réalisateur quitta le projet et laissa sa place à Wolfgang Petersen, ce dernier rappela immédiatement le jeune acteur. Celui-ci, qui devait apparaître sur Broadway aux côtés de Gene Kelly dans le spectacle *Chaplin*, préféra jouer dans *L'Histoire sans fin*.

### **Fausses dents**

Peu avant le tournage, la jeune actrice Tami Stronach a perdu ses deux dents de devant. Elle a été obligée de porter des prothèses pour jouer son rôle.

### **Falkor**

Pour créer Falkor, une créature motorisée de 13 mètres de long a été construite. Elle a été recouverte de 6000 écailles en plastique et de fourrure rose. Sa tête mesurait un mètre.

### **Bande originale**

La chanson thème du film est interprétée par Limahl, le chanteur principal du groupe de pop Kajagoogoo.

### **Censure**

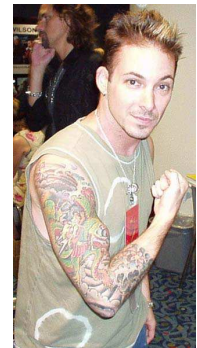
Au début du film, l'elfe des nuits profère une injure lorsque le Mangeur de pierre arrive en renversant tout sur son passage. Le film s'adressant en priorité aux enfants, cette insulte a été couverte par le bruit de la moto du Mangeur de pierre.

### **Histoire de noms**

Le nom de la contrée fantastique dans laquelle se déroule l'histoire est Fantastica dans l'ouvrage original. Pour des raisons de traduction en anglais, elle a été appelée Fantasia dans le film.

### **Atreyu Tatoo**

Noah Hathaway, qui incarnait Atreyu dans *L'Histoire sans fin*, possède maintenant un salon de tatouages à Los Angeles, qu'il tient avec sa femme.



### **Suites**

*L'Histoire sans fin* a donné lieu à deux suites : *L'Histoire sans fin II* (1990) et *L'Histoire sans fin 3, retour à Fantasia* (1995). Une série télévisée d'animation constituée de 26 épisodes (qui correspondent aux 26 chapitres de l'œuvre originale) a également été diffusée en 1995.

### **c. Analyse de Matthias Steinle, chercheur et universitaire allemand**

Vue de nos jours et malgré son titre, *L'histoire sans fin* fait bien son âge et donne l'impression d'être un film qui date. Il date non seulement par ses trucages qui, à l'heure du virtuel, ne sont pas dépourvus du charme de l'artisanat et de l'artifice, mais aussi par son interaction entre discours et esthétique, enracinée dans les années 80.

Le film marque le seuil d'une nouvelle époque dans le cinéma allemand : le réalisateur Wolfgang Petersen a voulu prouver qu'une production allemande pouvait faire aussi bien qu'Hollywood. Il en résulte une surenchère d'effets spéciaux et de décors coûteux, qui firent dire aux critiques que le film était une "foire exposition" du cinéma allemand. Financièrement - avec 50 millions de marks, le film allemand le plus cher de l'époque - *L'histoire sans fin* a réussi son pari avec une recette de quelques 120 millions de marks. C'est en prenant l'exemple de ce film que la

critique a constaté la mort définitive du jeune cinéma allemand ; désormais la recette et l'esthétique hollywoodienne prédominaient dans la production ouest-allemande.

Le film ayant été financé essentiellement par des capitaux venant des Etats-Unis, on se retrouve devant le paradoxe d'un film allemand dont la version originale est en anglais. C'est aussi à cause de cette "américanisation" - tous les acteurs principaux sont américains et l'action "réelle" est située dans une ville d'Amérique du Nord - que l'auteur du livre original, Michael Ende, s'est désolidarisé du projet en déclarant dans une interview qu'il aurait voulu "jeter dans le Vésuve ce mélodrame gigantesque fait de kitsch, de commerce, de plastique et de peluche".

Mais l'héritage germanique est tout de même présent à travers une multitude de motifs et de références aux contes et aux mythes, le plus souvent dans la tradition du romantisme. Par exemple sur le plan plastique, les vues sur la tour d'ivoire de l'impératrice semblent être signées Casper David Friedrich, le peintre phare du romantisme allemand. Les divers thèmes développés par le film se trouvent aussi dans les contes populaires rassemblés par les frères Grimm au XIXe siècle.

Leur mise en image se réfère à une quantité considérable de sources allant de Fritz Lang (par exemple la séquence dans laquelle le héros arrive sur son cheval blanc avant de tuer le dragon dans *Die Nibelungen*, 1923), Cocteau (*La belle et la Bête*) à Walt Disney et George Lucas (*Star Wars*) ; on y trouve aussi *Le Magicien d'Oz*, *Alice au pays des merveilles* ou *Les aventures de Nils Holgerson*. On pourrait alors parler 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.

Riche en références, L'histoire sans fin s'épuise dans la citation. En cela le film incarne parfaitement les reproches faits au post-modernisme - qui connaît une conjoncture depuis les années 80 - d'être un jeu de citations tournant à vide. C'est aussi à travers l'esthétique soignée, avec des images léchées, presque aseptisées du film qu'on retrouve les années 80 et l'esprit BCBG. Ainsi, si l'univers pictural et narratif tente de réconcilier Walt Disney et George Lucas avec Fritz Lang et Casper David Friedrich, le discours aussi bien du film que du livre original de Michael Ende (*notons que le mot allemand "Ende" signifie "fin" en français*), est ancré dans son époque par un subtexte politique.

Rappelons la situation à la fin des années 70 : les responsables politiques de l'OTAN décident le stationnement de missiles portant des bombes atomiques (*Cruises Missiles, Pershing 2*) projet qui sera réalisé à partir de 1983. L'Europe, et en toute première ligne l'Allemagne, se trouve alors dans la situation absurde d'être menacée par des armes censées la protéger, avec un risque d'horreur absolue en cas d'utilisation. La menace est totale tout en restant abstraite, comme le néant envahit Fantasia dans L'histoire sans fin. La réaction, particulièrement vive en Allemagne, fut un mouvement pour la paix rassemblant jusqu'à 400 000 personnes lors de grandes manifestations.

L'esprit idéaliste de ce mouvement, on le retrouve défini et mis en pratique dans L'histoire sans fin : même si l'individu est faible, même si c'est une lutte de David contre Goliath, il ne faut surtout pas sombrer dans un fatalisme mortel (*les marécages de la mélancolie*), chacun doit résister, s'engager et y croire. Et on peut réussir !

A l'heure actuelle, le film (re)trouve une certaine actualité face à la mondialisation qui engendre des processus globaux, peu ou pas contrôlables et face auxquels l'individu se trouve aussi impuissant qu'Atreyu devant le néant. De la même façon que dans les années 80 il commence à se former une résistance à l'échelle mondiale...

*L'Histoire sans fin* est un film qui date mais qui reste d'actualité.

♣ **Voir fiche élève : Wolfgang Petersen, le réalisateur**

♣ **Voir fiche élève : Les films de Wolfgang Petersen**

Sources :

[http://www.nrj.re/NRJ\\_Artistes/fiche.do?id=14773&name=wolfgang-petersen](http://www.nrj.re/NRJ_Artistes/fiche.do?id=14773&name=wolfgang-petersen)

<http://www.allocine.fr/personne/fichepersonne-1417/biographie/>

[http://ecolecine77.pagesperso-orange.fr/les\\_films/Histoiresansfin\\_Steinle.html](http://ecolecine77.pagesperso-orange.fr/les_films/Histoiresansfin_Steinle.html)

<http://www.programme-tv.net/cinema/3609-l-histoire-sans-fin/>



## 2. Autour du cinéma

### a. Le cinéma, trois acceptions

« Le **cinéma** est un art qui expose au public un film : une œuvre composée d'images en mouvement accompagnées d'une bande sonore. C'est la succession rapide de ces images qui, par illusion, fournit une image animée au spectateur. La persistance rétinienne, l'effet phi et les techniques de projection permettent à l'être humain de voir cette série d'images discrètes en un continuum visuel.

**Le terme « cinéma » est l'apocope de « cinématographe »** (du grec κίνημα / kīnēma, « mouvement » et γράφειν / gráphein, « écrire »), nom donné par Léon Bouly en 1892 à l'**appareil de projection** dont il déposa le brevet. **Ce mot polysémique** peut donc désigner l'**art**, sa **technique** ou encore, par métonymie, la **salle** dans laquelle il est projeté.

C'est notamment dans cette dernière acception que le terme est lui-même souvent abrégé dans le langage familier en « ciné » ou « cinoche ». »

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Portail:Cinéma/Définition>

## b. Le fantastique ou « heroïc fantasy »

### Le fantastique en littérature

« Le **fantastique** est un **registre littéraire** qui se caractérise par **l'intrusion du surnaturel dans le cadre réaliste pour un récit**. Selon le théoricien de la littérature Tzvetan Todorov (*voir son essai Introduction à la littérature fantastique*), le fantastique se distingue du merveilleux par l'hésitation qu'il produit entre le surnaturel et le naturel, le possible ou l'impossible et parfois entre le logique et l'illogique. Le merveilleux, au contraire, fait appel au surnaturel dans lequel, une fois acceptés les présupposés d'un monde magique, les choses se déroulent de manière presque normale et familière. Le fantastique peut être utilisé au sein des divers genres : policier, science-fiction, horreur, contes, romances, aventures ou encore merveilleux lui-même. Cette définition plaçant le fantastique à la frontière de l'étrange et du merveilleux est généralement acceptée, mais a fait l'objet de nombreuses controverses, telle que celle menée par Stanislas Lem.

**Le héros fantastique** a presque systématiquement une réaction de refus, de rejet ou de peur face aux événements surnaturels qui surviennent. Le fantastique est très souvent lié à une atmosphère particulière, une sorte de crispation due à la rencontre de l'impossible<sup>10</sup>. La peur est souvent présente, que ce soit chez le héros ou dans une volonté de l'auteur de provoquer l'angoisse chez le lecteur ; néanmoins ce n'est pas une condition *sine qua non* du fantastique.

Le fantastique en littérature ne doit donc pas être confondu avec le merveilleux (*où le surnaturel est posé et accepté d'emblée*), [...].

**Le cinéma fantastique ne doit pas être confondu avec le cinéma du genre "fantasy", l'équivalent du merveilleux dans le monde du cinéma.**

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Fantastique>

### Le « fantasy » ou « heroïc fantasy » au cinéma

« Au cinéma, les premiers films de *fantasy* peuvent remonter aux dessins animés de Disney adaptés des contes de fées, ou bien au ***Magicien d'Oz* de Victor Fleming**<sup>11</sup> (1939) ; mais les premiers films de *fantasy* proprement dits sortent sur les écrans dans les années 1970-1980, avec *Conan le Barbare* de John Milius (1981), *Dark Crystal* de Jim Henson (1982) ou encore *Willow* de Ron Howard (1988). Après un certain déclin dans les années 1990, la fantasy au cinéma connaît un regain spectaculaire avec la trilogie *Le Seigneur des anneaux* (2001-2003) de Peter Jackson, adaptation du classique de Tolkien, dont l'univers visuel soigné et le souffle épique confèrent aux films de *fantasy* une ampleur nouvelle. **Les adaptations de romans et de cycles romanesques au cinéma se multiplient dans les années 2000**, avec les films dérivés de *Eragon* ou de *À la croisée des mondes*. Avec la démocratisation des techniques de production numériques et la montée en puissance du financement participatif, certaines sociétés de production indépendantes comme Arrowstorm Entertainment se sont spécialisées dans la réalisation de films de *fantasy* à faible budget, mais offrant un rendu jusque là réservé aux grands studios. »

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Fantasy>

---

<sup>10</sup> C'est notamment le cas de Bastien dont une réplique du film est très révélatrice : « Mais, c'est impossible ! ». Il s'exclame ainsi lorsqu'il s'aperçoit que son cri (*de lecteur*) a été entendu par Atreyu (*le héros du roman qu'il lit*).

<sup>11</sup> Quatrième film de la saison École & Cinéma 2015-2016.

## B. S'approprier des connaissances lexicales pour analyser des images

Lors de la rencontre avec le lieu et l'œuvre cinématographique les élèves sont amenés à découvrir un vocabulaire spécifique à l'univers du cinéma pour ensuite l'acquérir et le mobiliser.

### Pistes :

- Relever le vocabulaire relatif à l'œuvre et au lieu, chercher la (ou les) signification(s) de chaque mot.
- Ecrire des phrases utilisant les mots recensés.

### Vocabulaire relatif à l'œuvre cinématographique :

<b>A</b>	adaptation
<b>C</b>	composition
<b>F</b>	fantastique
<b>I</b>	image
<b>P</b>	plan
<b>R</b>	réalisateur

### Vocabulaire relatif au lieu :

<b>A</b>	affiche, acoustique
<b>B</b>	balise
<b>C</b>	cinéma, comportement
<b>E</b>	écran, éclairage
<b>F</b>	feutré
<b>M</b>	meublier
<b>P</b>	projection, projectionniste
<b>R</b>	revêtement
<b>S</b>	salle, séance
<b>T</b>	tamisé

Dans ce chapitre<sup>12</sup>, vous pourrez vous inspirer des **pratiques adossées à la notion de plan** qui sont mises en œuvre dans trois classes désignées pour le projet ACMISA fédérateur.

« **Le thème conducteur des réalisations des élèves est « La minute Lumière** » qui consiste en une minute de tournage que les élèves réaliseront avec la caméra fixe et sans mise en scène, captant une minute entière de la vie réelle. Les élèves, s'approprièrent les notions de base en **réalisant leur Minute Lumière qu'ils détourneront ensuite pour créer des séances filmées originales** mettant l'accent sur l'une des quatre notions de base abordées (*plan, image, montage, son*).

Chaque tournage d'une minute Lumière est précédé d'un moment d'analyse (*autour du plan pour le premier film, de la composition d'image pour le second, du montage pour le troisième et du son pour le dernier*) à partir de photogrammes du film. Au cours de cette étape analytique indispensable, les élèves sont initiés au vocabulaire spécifique du cinéma et particulièrement sensibilisés à une des composantes d'un film (*plan, composition de l'image, montage et son*).

Le cinéaste intervient pour faire découvrir le matériel de tournage, les métiers du cinéma, le rôle de chacun. Il explicite et contextualise la Minute Lumière et ses contraintes. Les élèves s'inscrivent alors dans une véritable démarche de création ; ils effectuent des choix (*cadrage, lieu, sujet, personnages, lumière, son...*), pour tourner leur Minute Lumière.

Sébastien Pflieger les aide à réaliser cette captation qu'ils visionneront et analyseront. À partir de l'analyse de leur travail, les élèves sont amenés à imaginer une séquence originale en s'affranchissant du plan fixe. À cet effet, ils auront rédigé le synopsis et le scénario, réalisé le storyboard et distribué les rôles avec l'enseignant. Le réalisateur intervient ensuite, sur le plan technique pour les guider dans la réalisation de ce film original.

Ce tournage donne lieu à un montage pour lequel les élèves apportent leur contribution. Cette étape très enrichissante leur permet d'exprimer leurs choix et intentions en utilisant un vocabulaire approprié : ils sélectionnent des images, en déterminent la durée et l'ordre l'apparition, choisissent une bande sonore adaptée et l'intègrent au visuel.

### **La restitution de cette production audiovisuelle s'organise en deux temps :**

- d'une part, à l'issue de l'intervention du cinéaste et en sa présence, pour co-évaluer le film réalisé (*confronter les intentions et choix des élèves avec le film réalisé, verbaliser les difficultés, les émotions, les effets produits par la variété des plans, le cadrage, la lumière, le son, prendre conscience de la nécessité de composer des images au service d'une narrative...*),
- d'autre part en juin, dans la salle de cinéma partenaire, en présence des parents, de la communauté éducative et d'autres élèves participant au Dispositif « École Cinéma. »

---

<sup>12</sup> Extrait du dossier ACMISA fédérateur cinéma.



## FILM 1 : L'histoire sans fin

### Réalisation des élèves

OBJECTIFS	LA MINUTE LUMIERE sera le fil conducteur des réalisations des classes	CLASSES CONCERNEES
<p><b>Réaliser des courts métrages.</b></p> <p>Utiliser le vocabulaire adossé à la notion de <b>plan</b>.</p> <p>Composer des images au service d'une intention.</p> <p>Comprendre et maîtriser les mécanismes de réalisation d'un film.</p>	<p><b>Découvrir la notion de plan et utiliser le vocabulaire adapté</b></p> <p>Analyser des images du film et identifier les <b>plans</b>. S'approprier le vocabulaire spécifique au cinéma et à ses métiers (<i>point de vue, cadrage, plan, séquence, réalisateur...</i>)</p>	<p><b>Novembre-décembre 2015</b></p> <p>Classe Ulis école 12 élèves Noémie Michelet Ecole Koechlin Mulhouse</p> <p>Classe Ulis école 12 élèves Lucie Jeannot Ecole Widemann Saint-Louis</p> <p>CP-CE1 15 élèves Gilles Zimmermann Ecole Obermorschwiller</p>
	<p><b>Réaliser une minute Lumière</b></p> <p>Découvrir et utiliser du matériel : <i>Caméra, clap</i>. Faire des choix (<i>cadrage, sujet, personnage, lieu...</i>) pour réaliser une séquence filmée. Capter une minute entière de vie réelle avec caméra fixe comme les premiers films Lumière en 1895. Analyser et comprendre la séquence réalisée.</p>	
	<p><b>Créer un court métrage</b></p> <p>Imaginer et filmer une séquence originale. <b>S'affranchir du plan fixe et créer des plans variés.</b> S'approprier un des métiers du cinéma pour réaliser le film.</p>	
	<p><b>Finaliser la production</b></p> <p>Contribuer au montage (<i>sélectionner les plans-séquences</i>) et à l'habillage du court-métrage.</p>	

### Formation des enseignants

Mercredi 14 octobre 2015

**Découvrir et analyser la notion de plan :**

**Plan :** unité de fabrication, unité perçue.

**Valeurs des plans :** échelle de grosseurs, focales, profondeur de champ, angles de prise de vue.

**Cadre :** formats, champ, hors champ.

## A. L'article « L'adaptation cinématographique d'œuvres littéraires »

*D'après Daniel Salles, académie de Grenoble*

*L'adaptation cinématographique d'œuvres littéraires / Daniel Salles in L'Ecole des Lettres des collèges (Paris), 2005/06-05 (12/2005)*

*Source : <http://www.ac-grenoble.fr/audiodisuel/articles.php?lng=fr&pg=57>*

Voici l'intégralité de l'article de Daniel Salles cité page 12.

« Les adaptations d'œuvres littéraires, de bandes dessinées, de biographies sont nombreuses au cinéma et il est utile de donner quelques bases aux enseignants sur la problématique de l'adaptation. Les ouvrages théoriques et pratiques étant nombreux sur ce sujet, il ne s'agit pas dans cet article de proposer de nouvelles théories mais une démarche pour permettre de mieux construire son jugement.

### Deux langages différents

Les documents Collège au cinéma d'accompagnement de la classe de 3ème précisent bien le cadre dans lequel doit être envisagé un travail sur l'adaptation : « On pourra ainsi, sur pièces, après lecture et visionnement, orienter la réflexion des élèves sur les caractères propres de l'adaptation cinématographique : adapter, ce n'est pas seulement réécrire, c'est transposer dans un langage dont la production et la lecture n'obéissent pas aux mêmes règles que celles de l'écrit littéraire. Une initiation à quelques aspects de la création cinématographique et une confrontation entre les deux langages permettra aux élèves de mieux construire un jugement et argumenter une opinion. La confrontation pourra d'abord prendre appui sur l'incipit d'un roman, les premières pages du scénario et les premières séquences du film qui l'adapte, avant d'envisager le caractère multiple du discours filmique, ses formes de récit et les modes principaux de sa narration ».

**On supposera que les élèves connaissent les bases du langage cinématographique** (notions de plan, d'angle de vue, d'échelle de plans, etc.) et on commencera par leur montrer les différences dans les modes de l'écriture et leur faire prendre conscience des spécificités du récit filmique.

Dès le début des années soixante, narratologie et sémiologie du cinéma ont démontré l'irréductibilité d'un film à un livre, et donc **l'impossibilité d'étudier un récit cinématographique comme un récit littéraire** : l'étude comparée des catégories comme celle du narrateur, de l'énonciation, de la focalisation, de la profondeur de champ, de la temporalité, a permis de mettre en lumière l'hétérogénéité des systèmes. Les travaux de Christian Metz, André Gaudreault, François Jost ont prouvé que les catégories d'analyse ne sont pas exportables telles.

**Le cinéma mélange le genre narratif** (diégésis) **et le texte dramatique** (mimésis). **Il utilise des codes divers** : linguistique, de l'image (composition du cadre, angle de prise de vues, champ et hors-champ, point de vue), de la scénographie, de la musique. La mise en scène contient les décors, les acteurs et leurs costumes, les dialogues, la musique et la mise en cadre liée à l'étude des plans et des paramètres techniques (lumière, construction du champ et du mouvement dans le champ).

La bande images est vouée au présent continu de la « re-présentation ». La narration filmique relève de l'« énonciation impersonnelle » et du régime de la monstration. **Contrairement au récit écrit, le récit filmique donne l'impression que l'histoire s'offre à nous de façon autonome et immédiate.** Le régime de la monstration rend peu pertinente la notion de pause descriptive et difficile la distinction entre description et narration : **l'image cinématographique désigne, raconte et décrit en même temps ; l'information narrative passe par le truchement du personnage en actes et non par l'intermédiaire du narrateur.**

Il ne faut donc pas assujettir le récit filmique au récit littéraire et évaluer une adaptation en mesurant les rapports de ressemblance ou de dissemblance, de fidélité ou de trahison (à l'esprit, à la lettre). **Dans ce cas, on en reste en effet à un jugement de valeur,** « à des débats plus ou

moins stéréotypés (fidélité, trahison, appauvrissement, etc.) ” **au lieu d’apprécier la richesse d’une production esthétique qui a ses spécificités.**

### **Les matières de l’expression**

On insistera sur les différences entre récit littéraire et récit filmique en opposant les différentes matières de l’expression.

#### **Dans un texte littéraire**

Un texte littéraire est une suite d’énoncés de type linguistique : des lettres, des mots, des phrases qui s’ordonnent dans un récit. La seule matière de l’expression est l’écrit : les signes linguistiques sont dans un rapport arbitraire avec la réalité et constituent un code que le lecteur déchiffre. Il a une entière liberté dans son parcours de lecture et peut laisser libre cours à son imagination. Les mots désignent aussi des objets que ni l’œil ni l’oreille ne peuvent capter, et même de purs concepts.

#### **Au cinéma**

Si un livre est écrit de manière individuelle avec un stylo ou tapé sur un clavier, un film est tourné avec des caméras et nécessite toute une équipe technique. Le visionnement du début de *La Nuit Américaine* de Truffaut est très pertinent à ce sujet.

Le récit filmique offre, d’après Christian Metz, cinq matières de l’expression :

- **les images mouvantes**, essence même du cinéma ; leur organisation fait appel aux techniques du cadrage, des mouvements d’appareil, de la composition, de la lumière, des couleurs, etc ;
- **les mentions écrites**. Celles qui apparaissent dans le film (inscriptions sur les lieux, les objets, les personnages) et qui appartiennent au monde représenté (la diégèse) ; celles, comme le générique ou les cartons, qui participent de la narration ;
- **les voix** (la matière conversationnelle) ;
- **les bruits** (la matière du réel) ;
- **la musique** qui a comme fonction première un rôle d’accompagnement ou d’accentuation de l’action montrée.

Le récit filmique a donc un caractère polyphonique complexe.

Les images visuelles et sonores déclenchent des affects du spectateur, saisi par l’illusion référentielle sur laquelle repose le cinéma, représentation du monde. Il convient de faire prendre conscience aux élèves que l’effet de réel est le produit d’une construction qui utilise les possibilités des cinq matières de l’expression cinématographique.

**On pourra faire réfléchir les élèves sur les fonctions des composants sonores** : ils assurent la continuité du récit en étant un des éléments de raccord entre les plans, ont une fonction descriptive, contribuent à faire exister l’univers représenté, créent des atmosphères, ont un impact émotionnel...

Un corpus de courtes séquences permettra de montrer aux élèves comment les metteurs en scène utilisent les possibilités des composants sonores : les films de Tati comme *Mon oncle* ou *Play Time* ou l’étonnant *Sur mes lèvres* de Jacques Audiard...

**Ils proposeront aux élèves d’écouter la bande sonore sans regarder les images.** Il suffit pour cela de retourner l’écran ou de le cacher sous un tissu. Le fait de ne plus voir les images libère en effet la perception auditive : il s’agit de la situation d’écoute acousmatique proposée par Pierre Schaeffer. Le fait d’entendre des sons sans en voir la source nous porte spontanément à en imaginer les causes, à leur faire produire du sens et, avec de l’entraînement, à les écouter pour eux-mêmes.

**De la même manière, couper le son permet d’être plus attentif aux composants visuels** et une audio vision finale permet de constater les effets d’enrichissement produits par la perception simultanée des images et des sons qui échappent la première fois que l’on visionne une séquence. On découvre alors des points de synchronisation dans lesquels image et son se renforcent, mais aussi des écarts, des moments où les sons jouent avec les images.

## Les personnages au cinéma

On abordera ensuite les différences dans la construction du personnage dans un roman et dans un film.

**Le personnage de roman est un être de papier** qui se constitue peu à peu comme une figure d'apparence humaine dotée d'un nom, d'une situation sociale, de traits physiques, de traits de caractère, d'un comportement et d'un langage propre et qui s'enrichit peu à peu au moyen des actions qu'il accomplit et des paroles qu'il échange avec les autres personnages.

Le texte écrit propose une " infinité de l'interprétation ", de nombreuses virtualités. Le lecteur peut s'identifier au personnage s'il y retrouve ses propres émotions. Il actualise des souvenirs personnels vécus, suit l'itinéraire narratif d'un personnage, en y participant sur le mode affectif, s'immerge dans le récit. Sa réception n'est pas l'absorption passive de significations préconstruites, mais le lieu d'une production de sens.

**Au cinéma, la personnalité d'un personnage se révèle par son environnement, par le dialogue et surtout par ses actions.** A la différence du personnage de roman, qui laisse une grande part à l'imagination, le personnage de cinéma (tout comme au théâtre) est actualisé : il est incarné par un comédien qui lui prête son corps, sa voix et sa personnalité, qui porte des vêtements choisis par le metteur en scène. Il interprète le personnage.

L'effet d'actualisation produit par l'image analogique prive donc de la virtualité textuelle et fixe une représentation, raison pour laquelle Flaubert refusait les illustrations :

" Jamais, moi vivant, on ne m'illustrera, parce que la plus belle description littéraire est dévorée par le plus piètre dessin. Du moment qu'un type est fixé par le crayon, il perd ce caractère de généralité, cette concordance avec mille objets connus qui font dire au lecteur : " J'ai vu cela " ou " Cela doit être ". Une femme dessinée ressemble à une femme, voilà tout. L'idée est déjà fermée, complète, et toutes les phrases sont inutiles, tandis qu'une femme écrite fait rêver à mille femmes. Donc, ceci étant une question d'esthétique, je refuse formellement toute espèce d'illustration."

**Le cinéma arrête l'imaginaire du texte et propose une représentation fixe**, qui est différente de celle que le lecteur a forgé avec son imagination, d'où la déception éprouvée à la vision d'un film adapté d'une œuvre littéraire. En revanche, comment ne pas projeter par exemple l'image de Gérard Depardieu sur le livre lorsque nous relisons Le Colonel Chabert après avoir vu le film d'Yves Angelo ?

## Le scénario

Les définitions à connaître

**Synopsis** : court résumé de l'histoire, document que l'on doit pouvoir "parcourir d'un coup d'œil". Il peut aller de dix lignes à plusieurs pages. L'histoire y est racontée dans l'ordre chronologique, sans dialogues, en mettant en évidence les lignes de force et le fonctionnement de l'ensemble. Le synopsis est d'abord un document de travail qui permet de présenter le projet à différents intervenants : producteurs, réalisateur, etc.

**Sujet** : court résumé donnant une idée de la trame narrative du film.

**Outline** : Résumé de scénario constitué de quelques pages où est exposé le déroulement de l'action, scène par scène. La longueur varie entre six et douze pages.

**Step outline** : succession numérotée des scènes, une phrase résumant pour chacune l'action qui s'y déroule.

**Traitement** : synopsis développé. Variant de dix à cinquante pages, il décrit de manière détaillée les actions du film avec les articulations de l'intrigue, sa progression, la structure dramatique, une esquisse de dialogues.

**Séquencier** : scénario qui ne contient toujours pas de dialogues. La structure est établie. Les séquences sont définies et numérotées dans leur ordre définitif, mais ne sont que résumées en quelques phrases.

**Continuité dialoguée** : aboutissement du travail du scénariste ; scénario complet (sans toutefois les prescriptions techniques de mise en scène), présentant tous les éléments du film : découpage de l'histoire en scènes et séquences, description des actions, présentation précise et complète des personnages (traits, caractères, motivations, costumes, gestes familiers, etc.), texte complet des dialogues, accessoires et éléments sonores essentiels. C'est le document autour duquel s'organise le financement du film. Il respecte une présentation qui distingue les éléments visuels et les éléments sonores. La description de chaque scène est précédée d'un intitulé qui indique :

- a) la situation de la scène en intérieur ou extérieur (INT. - EXT.)
- b) la présentation du décor (INT. CHAMBRE ou EXT. BOULEVARD)
- c) le moment où se situe l'action (JOUR. NUIT. MATIN. SOIR.)

**Scénario ou script** : le plus souvent confondu avec la continuité dialoguée.

**Note d'intention** : court texte envoyé soit par le réalisateur au producteur, soit par le producteur aux différents financiers (et/ou diffuseurs) et qui accompagne toujours un ensemble de "pièces d'écriture" : le synopsis, le scénario, le budget... Elle justifie la finalité du propos et précise le titre du film, le support choisi, le genre, le public visé, la durée et la démarche de réalisation. Elle doit convaincre de l'intérêt majeur d'un nouveau film à partir du simple exposé du projet en mêlant un argumentaire technique et financier à un argumentaire artistique et esthétique.

**Découpage technique** : œuvre du réalisateur qui y définit, dans tous les détails, la façon dont il envisage de filmer le scénario. Il découpe les séquences et scènes de la continuité dialoguée en plans et donne toutes les indications techniques (Gros plans, Plans rapprochés, moyens, lointains, Plongées, Contre-Plongées, Panoramiques, Zoom avant, arrière, etc...) qui vont être matérialisées par le storyboard.

**Story board** : grille de dessins représentant les images successives avec les dialogues et le type du plan et du mouvement de caméra utilisé ainsi qu'une description de l'action. Chaque plan fait l'objet d'un croquis accompagné d'indications techniques. L'élaboration des différentes étapes du scénario peut être confiée, successivement ou simultanément à plusieurs personnes : scénariste, dialoguistes, auteur de l'œuvre originale, réalisateur, etc.

### Les spécificités du scénario

On donnera aux élèves une page de scénario pour leur faire découvrir les spécificités de l'écriture de ce genre de texte aux élèves.

On fera prendre conscience aux élèves des ressemblances d'un texte de scénario avec celui d'une pièce de théâtre. Il s'agit d'un texte qui a un caractère transitoire, qui est écrit en vue d'une mise en scène et qui contient en germe une infinité de mises en scène possibles.

L'écriture scénarisée ne contient pas des indications techniques mais des didascalies qui indiquent les actions des personnages, leurs mouvements et déplacements et qui suggèrent les plans que l'on verra à l'écran.

Les composantes fondamentales d'un scénario sont au nombre de cinq :

- **personnages,**
- **objectif,**
- **conflit,**
- **dialogue,**
- **structure.**

On retrouve les règles classiques de la dramaturgie : un personnage met tout en œuvre pour atteindre un objectif, un but, en dépit des nombreux obstacles qui se présentent sur son chemin. Qui dit obstacle dit conflit et actions pour résoudre le conflit.

Les scénarii sont souvent organisés selon une structure en trois actes qui soutient la progression de l'intrigue. Dans l'exposition ou premier acte on présente rapidement le protagoniste, l'univers dans lequel il vit, la situation dans laquelle il se trouve au moment où débute le film. Il s'agit de rendre clair pour le spectateur l'objectif du héros (sa nature, les raisons qui le poussent, celles qui l'empêchent de l'atteindre).

Dans le second acte ou développement, qui représente la majeure partie du scénario, le héros cherche à atteindre son objectif. On va crescendo vers un climax : ce point de plus haute tension dramatique a pour but de provoquer une forte participation émotionnelle des spectateurs.

Avec le dénouement ou troisième acte, consacré à la résolution des conflits, on sait alors si le personnage a ou non atteint son objectif (réponse dramatique). On montre les résultats, les conséquences de l'histoire. C'est la partie la plus brève du scénario.

Chaque acte se décompose lui-même en séquences, qui se décomposent à leur tour en scènes. Il faut respecter un rythme en alternant temps forts et temps faibles : “ Il me semble que le rythme est d'abord à l'écriture, que la construction du scénario est une construction qui a à voir avec le rythme. C'est-à-dire, forcément, savoir ce qu'est le rythme commun, savoir qu'est-ce qui permet le rythme, ce qui marque l'alternance des temps forts et des temps faibles, plus rapides, plus lents. [...] le scénario [doit] être travaillé sur le rythme, d'une certaine façon, de la précipitation des actions. Et dans l'attention qu'on porte à des fragments d'action, aussi, sur la dilatation des événements dans la vie. Ça commence là. Après, le rythme est mis en scène entre la caméra et les acteurs ”.

Patrice Chéreau, <http://www.fluctuat.net/cinema/chroniques01/chereau1.htm>

Enfin, il faut faire prendre conscience aux élèves que toute l'intériorité du personnage doit être traduite en actions, c'est à dire qu'il faut montrer ce que le personnage ressent à travers ses actions, ses gestes. En effet, tout doit pouvoir être perçu par le regard ou l'oreille du spectateur futur.

### **Quelques pistes pédagogiques**

#### **Comparer un début de livre et un début de film**

Une méthode efficace pour aborder la problématique de l'adaptation consiste à partir du texte et à comparer les ouvertures du livre et de son adaptation filmique.

On comparera par exemple le début du livre d'Azouz Begag, *Le Gone du Chaâba*, et du film de Ruggia qui en est tiré. On constatera qu'alors que le livre commence in medias res par la scène de la bataille du lavoir (que l'on peut mettre en rapport avec la scène de la bagarre entre les femmes au début de *L'Assommoir* de Zola), tandis que le film ne propose cette scène que 13 minutes après le début du film.

Le prologue du film est diégétique : il revêt la forme d'une sorte de documentaire (cf. l'utilisation d'une mention écrite et d'une émission d'archive de la radio algérienne ainsi que la vue d'ensemble du bidonville avec les HLM derrière à la fin de la séquence) et qui montre les personnages dans leur vie quotidienne, dans leur situation sociale, dans leur milieu familial, dans leur cadre de vie. Les personnages entrent et sortent de scène comme au théâtre. Le héros principal (qui a changé de nom) est tout de suite mis en scène en train de lire, le motif du livre (et de l'école que l'on trouve à la séquence suivante) structurant le film. Cette mise en place des personnages dans le cadre est faite sur un rythme lent : 13 plans en 3' 22”.

#### **Comparer plusieurs adaptations**

Beaucoup d'œuvres classiques ont été adaptées plusieurs fois au cinéma. Comparer des séquences adaptant le même passage d'un roman, permet de bien mettre en valeur les choix du réalisateur. On pourra pour cela utiliser le scénario pédagogique de Dominique Renard, “ La bataille d'Eylau ”, <http://www.crdp.ac-grenoble.fr/medias/index.htm> ou “ Spartacus, de l'histoire au mythe ”, Ecole des Lettres collèges, n°8, 1997-1998.

#### **Travailler sur une œuvre complète**

Jacques Joubert propose un travail passionnant et une démarche complète dans *L'adaptation à l'écran, La petite Roque, Manpassant/Santelli*, Collection Lire les images, Bordas, 2002.

Dans le même esprit, le CRDP Poitou-Charentes a publié *De l'écrit à l'écran avec Simenon*, ouvrage sur *Le voyageur de la Toussaint* de Simenon et son adaptation par Louis Daquin.

#### **Donner aux élèves une scène à adapter**

Il sera très formateur de mettre les élèves en situation en leur donnant une scène à adapter.

Cela leur fait prendre conscience des difficultés et des contraintes de l'adaptation. On choisira de courts extraits d'œuvres adaptées, par exemple des incipits de romans célèbres ou d'autres œuvres comme *l'Enfant sauvage*, film au programme de Collège au cinéma, dans lequel Truffaut a adapté un rapport du médecin Itard sur Victor de l'Aveyron,

Catherine Paulin propose une démarche transférable sur d'autres œuvres qui consiste à donner aux élèves un extrait du rapport d'Itard, à leur demander d'imaginer une mise en scène de cette expérience en soulevant des questions comme " Comment rendre les trois moments du texte : mise en place du projet (" abominable "), récit de l'expérimentation, conclusion lyrique ? Quelle durée pour la séquence ? Comment rendre l'interrogation d'Itard ? Une voix off d'un monologue intérieur ? Une voix in d'un monologue ? Un discours direct à un personnage ? Une voix off accompagnant l'écriture de son rapport ? Le journal montré ou non à l'écran ? ", à leur faire comparer ensuite leurs choix de mise en scène avec les choix du cinéaste.

Par ailleurs, on pourra utiliser l'ouvrage de Carole Le Berre dans lequel elle rapporte comment Truffaut a travaillé pour réaliser ses films. Pour *l'Enfant sauvage*, il a par exemple beaucoup tenu compte des remarques d'un autre cinéaste, Rivette, à qui il avait donné à lire une première version du scénario.

### **Transformer une scène de film en scène de roman**

Il peut être judicieux de pratiquer la démarche inverse et de proposer aux élèves d'écrire une scène de roman à partir d'une scène de film. La novélisation de films ou de séries est en effet très fréquente. On peut par exemple demander aux élèves d'écrire un texte à partir de la séquence générique de *Billy Elliot*, de Stephen Daldry, puis de comparer leur travail avec le texte de Melvin Burgess d'après un scénario de Lee Hall, paru chez Folio junior.

### **L'adaptation est une lecture, une interprétation de l'œuvre littéraire**

Toutes ces activités doivent permettre aux élèves de se rendre compte des démarches mises en œuvre par les réalisateurs pour adapter une œuvre. Adapter trop fidèlement n'est pas une solution comme le souligne Christophe Ruggia à qui l'on demandait s'il avait collaboré avec Azouz Begag.

" Pas dans l'écriture, non. J'écris seul et là c'était d'autant plus important que, justement, j'adaptais le roman d'Azouz. C'est ce qui a été le plus difficile pour moi, dans l'adaptation du livre. Il me fallait oublier le regard de l'écrivain, le regard d'Azouz, de manière à trouver ma propre vision de l'histoire. Mon propre regard. Je devais m'approprier cette histoire. C'était une nécessité absolue pour que je puisse, à l'arrivée, en faire un film. Sinon, cela ne pouvait être qu'une vague illustration du roman. Donc sans intérêt. Par contre, après on s'est beaucoup vu et on a appris à se connaître. Il m'a emmené dans le chaâba de son père, m'a montré les décors de son enfance et puis on a bien rigolé ensemble. Mais ça, on continue de le faire ".

On peut également commenter les deux citations suivantes aux élèves :

" Une approche de l'adaptation qui s'efforcerait de retrouver dans le film ce qu'il y avait dans le roman — méthode qui conduit à dénombrier des ressemblances, des différences, à comparer en somme des structures et une liste d'ingrédients — est celle qui, du côté de la fabrication, préside en général aux adaptations commerciales, lesquelles s'intéressent moins à la possibilité d'une relecture, ou d'un prolongement de l'écriture du roman par le film qu'à l'exécution d'un certain nombre de consignes prononcées par le texte (comme si le texte fournissait les recettes de son annulation). Pratiques que l'on a pu considérer comme méprisantes — à l'égard de la littérature, du cinéma, et du public "... Jean Cléder, " L'Adaptation cinématographique "

" Il ne s'agit pas ici de traduire, si fidèlement, si intelligemment que ce soit, moins encore de s'inspirer librement, avec un amoureux respect, en vue d'un film qui double l'œuvre, mais de construire sur le roman, par le cinéma, une œuvre à l'état second. Non point un film "comparable" au roman, ou "digne" de lui, mais un être esthétique nouveau qui est comme le roman multiplié par le cinéma ". André Bazin.



L'adaptateur peut donc :

- sélectionner des scènes jugées importantes du livre et construire un scénario du film à partir d'elles. En effet, il est limité par la durée de son film et va donc resserrer l'action, supprimer des scènes, mettre en place des ellipses, concentrer plusieurs personnages en un seul ;
- amplifier au contraire certaines scènes, enrichir les relations entre les personnages ;
- dramatiser en augmentant un effet de suspense, reconstruire le récit en agençant les faits de manière plus dramatique ;
- prélever dans œuvre écrite données narratives (personnage, faits, situations, dialogues) et écrire un récit différent. C'est l'appropriation qui consiste à modifier un point de vue, transposer une époque, en fonction de son esthétique propre. Montrer par exemple aux élèves comment Francis Ford Coppola transpose le récit africain de *Au cœur des ténèbres* de Joseph Conrad en pleine guerre du Viêt-Nam avec son *Apocalypse Now*, comment René Clément s'approprié *l'Assommoir* de Zola avec son *Gervaise* ou comment Visconti adapte *Le Guépard* de Lampedusa ou *Mort à Venise* de Thomas Mann.

**L'adaptation étant une lecture, une création d'un objet final totalement autonome par rapport au texte initial et disposant d'une cohérence esthétique propre, il existe plusieurs adaptations possibles des romans, selon la subjectivité de l'adaptateur ou du réalisateur.**

Mais loin de dénaturer le texte initial, le film peut permettre de rendre visible l'architecture souterraine du texte inaccessible à la lecture linéaire, ou devenir le commentaire critique d'une œuvre, ou lui donner une signification nouvelle (cf. la transformation de *Cyrano de Bergerac* en film de cape et d'épée grâce à la multiplicité des points de vue, la fluidité des mouvements de caméra, les parcours dans l'espace, ou la greffe réussie de l'humour de Chabat sur l'univers d'Astérix, dans *Astérix et Cléopâtre* ».

♣ Voir fiche élève : Début du livre/début du film

♣ Voir fiche élève : Le plaisir de lire

## B. Le livret en ligne

Vous trouverez sur le site de la DSDEN 68 :

- Le livret pédagogique
- Des extraits sonores du film

Lien : <https://www.ac-strasbourg.fr/reserve/ecole68/textes-reglementaires/action-culturelle/ecole-et-cinema/>

## C. Les ressources de Canopé

(Les documents du réseau Canopé suivis d'une référence peuvent être achetés auprès du service commercial de votre académie.)

### Cédérom

**Les créatures de la littérature fantastique.** Mobiclic. 01/2006, 079

*Le vampire, le troll, le loup-garou, la sorcière, le hobbit, la sirène, la momie, l'elfe, le nain et la créature de Frankenstein : toutes ces créatures fantastiques hantent les livres. Description. Bibliographie.*

Forestie, Renaud. Les monstro-cubes. Toboclic. 03/2010, 096, ISSN 1773-0872

*Activité pour fabriquer des monstres en papier.*

### DVD-vidéo

**Ogres, monstres et sorcières.** Paris Cedex 05 : CNDP, 1996. 36 min + livret. Images à lire, 002E8980.

*Adaptations audiovisuelles de six albums pour enfants des cycles 1 et 2 : "Le grand livre de tous les méchants" ; "Le monstre poilu" ; "Pas de violon pour les sorcières" ; "L'ogresse, maîtresse d'école" ; "La naissance de la sorcière Camomille" ; "Le mariage de la sorcière Camomille".*

Cote : DVD 808.8 OGR

## Internet

Bibliothèque nationale de France. Expositions virtuelles de la BNF [en ligne]. Bibliothèque nationale de France, 2004, Date de mise à jour 2002 [consulté le 21/01/2014]. **Le bestiaire fantastique**, [env. 15p.].

Disponible sur Internet : <http://expositions.bnf.fr/contes/arret/ingre/indbes.htm>

*Des animaux fantastiques, fabuleux, à comportements humains, messagers ou conseillers, des humains métamorphosés en animaux, des monstres que le héros doit vaincre, sont à l'origine de nombreux contes de fées.*

## Livre

**Partitions fantômes 18.** Caen Cedex 01 : CRDP de Basse Normandie, 2011. 75 p. : ill.

ISBN 978-2-86618-588-6, N. normalisé 140B4490

*Outre un répertoire de chants (textes et partitions) s'adressant aux élèves des cycles 2 et 3 des écoles du premier degré, ce livret présente également des oeuvres ou extraits classiques. Pour chaque chant de la thématique principale « Personnages imaginaires », une musique évoquant ce même personnage est proposée à l'écoute sur le CD extra, complémentaire à ce livret. En possession de ce répertoire, l'élève pourra rechercher la partition d'une chanson pour la chanter et se l'approprier. Pour faciliter cette démarche de découverte et d'apprentissage, les partitions ont été réécrites afin qu'il repère plus facilement le rapport entre la musique et la langue, la structure de la chanson, les formules rythmiques, les formules mélodiques ainsi que des éléments d'harmonie.*

Cote : 372.87 PAR

Mitterrand, Henri / Aknin, Laurent / Bihl, Laurent. **100 films : du roman à l'écran.** SCEREN / Nouveau monde, 2011. 351 p. ISBN 978-2-240-02979-9, N. normalisé 755D0199

*Pour la première fois, cet ouvrage étudie in vivo l'art et la technique de l'adaptation à travers 100 cas concrets, qui soulèvent autant d'interrogations différentes. On y découvre qu'il n'existe pas de méthode miracle pour adapter un roman, mais qu'adapter revient toujours à faire des choix, et qu'il existe mille façons de trahir, dont certaines s'avèrent plus fidèles à l'esprit de l'auteur que la pure servilité. Cette plongée passionnante dans l'univers de l'adaptation mêle films français et étrangers de toutes époques, grands romans incontournables ou réputés inadaptables et œuvres oubliées, littérature classique et roman policier, science-fiction ou nouveau roman.*

Cote : 791.437 AKN

Henry, Franck. **Le cinéma fantastique.** Paris : Cahiers du cinéma-Etoile, 2009. 95 p. : ill. Cahiers du cinéma. ISBN 978-2-86642-544-9, ISSN 0008-011X, N. normalisé 755D0184

*A travers l'histoire de ce genre (de l'âge d'or américain de la Universal à la renaissance anglaise de la Hammer, des films pré-fantastiques allemands aux « grosses bêtes » du cinéma japonais, du merveilleux de Cocteau à celui de Spielberg) et celle de ses créateurs (Murnau, Bronning, Karloff, Tourneur, Fisher, Corman, Romero, Cronenberg, Dante...), il s'agit d'aller à la rencontre de ses personnages et de ses interprètes. Les deux principales émotions provoquées par le fantastique – la peur et l'émerveillement – sont décryptées ainsi que la question de la croyance qui, si elle est générale au cinéma, occupe ici une place primordiale.*

Cote : 791.436 HEN

Hamus-Vallée, Réjane. **Les effets spéciaux.** Paris : Cahiers du cinéma-Etoile / SCEREN, 2004. 92 p. Les petits cahiers. ISBN 2-86642-394-1 / 2-240-01623-X

*Depuis sa naissance, le cinéma convoque les effets spéciaux, que ce soit pour créer " l'ordinaire de l'extraordinaire " ou " l'extraordinaire de l'ordinaire ". L'explosion du numérique, depuis les années quatre-vingt-dix, a considérablement amplifié le phénomène et repose la question de ses usages : quelle est donc la nature de cet " effet " produit sur le spectateur ? Quand il voit un monstre, un tremblement de*

terre, le spectateur, au fond de lui-même, sait bien que c'est faux, mais quand même... le temps d'un film, il y croit. L'effet spécial est bien sur produit à partir d'une technique particulière que l'on peut démontrer, expliquer, montrer, mais avant tout, il produit lui-même un sens, celui que recherche le metteur en scène qui a choisi de l'intégrer dans son film. C'est cette double réflexion que mène l'auteur dans cet ouvrage : comment faire des effets spéciaux et surtout pourquoi faire des effets spéciaux ? A partir d'exemples de films et metteurs en scènes qui couvrent toute l'histoire du cinéma de King Kong à Matrix ou au Titanic, de Georges Méliès à George Lucas, James Cameron ou Jean-Pierre Jeunet. Dans les " plans à effets spéciaux " se condensent les problèmes économiques, esthétiques, techniques et idéologiques, ce qui en fait un point de départ essentiel à la compréhension du cinéma d'aujourd'hui - comme d'hier.

Cote : 791.43 HAM

Sabouraud, Christiane. **L'adaptation : le cinéma a tant besoin d'histoires**. SCEREN, 2006. 95 p. : ill. Les petits cahiers. ISBN 2-240-20103-9, N. normalisé 755D0126

*L'adaptation d'œuvres littéraires en films est un sujet de prédilection pour comprendre la spécificité de la narration cinématographique. Dans cet ouvrage l'auteur aborde concrètement les questions de fidélité et de trahison, de l'écriture littéraire et de l'écriture du scénario et des dialogues.*

Cote : 791.43 SAB

## **Multisupport**

Cavillon, David / Billaudeau, Julien. **Le monstre mangeur de prénoms**. Association Benjamins media, 2007. 1 livre 27 p., ill. en coul. + 1 CD audio. . ISBN 978-2-912754-15-8, N. normalisé BMA10006

*Stupeurs et tremblements aux abords de l'école : un monstre rôde ! Un monstre dévorant tout rond le prénom des enfants. Cet album est accompagné d'un CD audio qui contient l'histoire à écouter pour les plus petits et propose des jeux sonores.*

Cote : CDM C CAV

## **Périodique**

**Les monstres**. Dada, 11/2014, 196, p.4-33. Lexique. ISSN 1241-0020

*Dossier consacré à la représentation des monstres dans l'art. Définition. Les différents types de monstres. La relation entre héros et monstres. Les monstres intemporels. L'exemple des trois sculptures du Parc des Monstres (Italie) : La Sirène, Le Dragon et la Porte de l'Ogre. La part monstrueuse de l'Homme, exemples.*

**Fées, sorcières et êtres magiques**. L'atelier des images, 09/2002, 031

*Les cinq posters nous invitent à pénétrer dans l'univers des êtres magiques et imaginaires : la fée Mélusine, Le Magicien d'Oz, un fétiche africain, The Fairy Feller's Master-stroke de Richard Dadd et L'Ange du foyer ou le triomphe du Surréalisme de Max Ernst.*

Sablé, Claudine. **Les animaux fantastiques**. La classe, 03/2011, 217, p.61-66. ISSN 1143-2802

*Fiche proposant de réaliser des compositions plastiques en réalisant son animal fantastique à partir d'éléments d'animaux réels. Activités préalables autour des animaux fantastiques et mythologiques.*

Besson, Anne / Casta, Isabelle / Dabat, Sophie. **Les littératures de l'imaginaire**. La Revue des livres pour enfants, 12/2013, 274, p.86-139. ISSN 0398-8384

*Ce dossier est consacré aux littératures de l'imaginaire, grand pan de la production éditoriale pour la jeunesse et par opposition aux fictions pour la jeunesse attachées au courant réaliste. Sont définis en premier lieu les genres de l'imaginaire et leurs caractéristiques (le fantastique, la fantasy et la science-fiction). Puis le focus est mis successivement sur le fait scolaire dans la "dark fantasy", la "bit-lit" ou littérature de vampires, la science-fiction pour la jeunesse et le détournement des contes de fées dans la bande dessinée ("Fairy manga" et "Fairy comic"). Le dossier se conclut par deux entretiens réalisés par Annick Lorant-Joly avec deux auteurs du genre : Michel Honaker et Johan Heliot.*



3 rue du 4 février 68500 Guebwiller

03 89 83 74 53

[cddp68-doc@crdp-strasbourg.fr](mailto:cddp68-doc@crdp-strasbourg.fr)

[www.crdp-strasbourg.fr/cddp-68/](http://www.crdp-strasbourg.fr/cddp-68/)

## D. Les ressources des "Enfants de cinéma"

De nombreuses pistes intéressantes à découvrir sur les sites officiels du dispositif :

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

<http://www.transmettrelecinema.com/film/histoire-sans-fin-1-1/>

## E. Les fiches-élève

Des fiches destinées aux élèves vous permettront d'engager un travail sur la culture cinématographique, l'adaptation du livre au film et la lecture (offerte ou de l'élève).

<b>Fiche</b>	<b>Titre</b>	<b>Objectifs</b>
1	Les affiches	Analyser, comparer, émettre des hypothèses
2	Mémoire d'une rencontre avec une œuvre (une fiche pour l'élève, une fiche pour l'enseignant)	Garder la mémoire d'une rencontre artistique
3	Wolfgang Petersen, le réalisateur du film	Construire une culture cinématographique
4	Les films de Wolfgang Petersen	Construire une culture cinématographique
5	Comparaison début du livre/ début du film	Comprendre la notion d'adaptation cinématographique
6	Le plaisir de lire	Comprendre la mise en abyme en lisant sur la lecture



► Les affiches du film



RÉÉDITION  
EXCLUSIVE



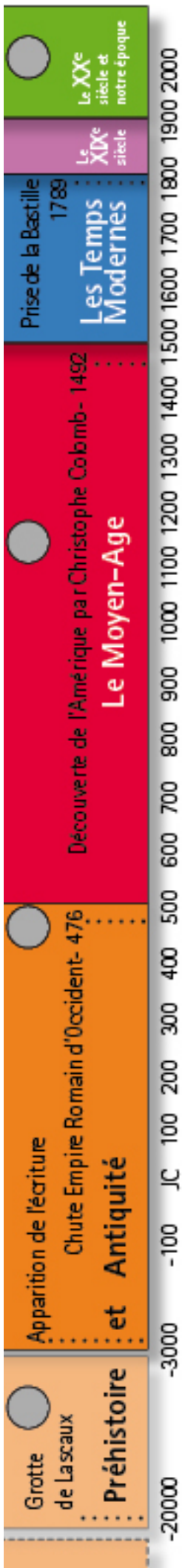
# L'HISTOIRE SANS FIN

*The Neverending Story*

**BARRET OLIVER · NOAH HATHAWAY · TAMI STRONACH · PATRICIA HAYES**

mise en scène par **WOLFGANG PETERSEN** · scénario **WOLFGANG PETERSEN, HERMAN WEIGEL** d'après le roman de **MICHAEL ENDE**  
directeur de la photographie **JUST VACANO** · effets spéciaux **BRIAN JOHNSON** · musique **KLAUS DOLDINGER, GIORGIO MORODER**  
producteur **NEUE CONSTANTIN** (société studio)

Fischi Pictures



# Mémoire d'une rencontre avec une œuvre

Domaine artistique :

**Cartel de présentation de l'œuvre**

Forme d'expression :

Type de film :

Genre :

Titre :

Adaptation de l'œuvre littéraire :

Réalisateur :

Durée :

Le résumé du scénario

---



---



---



---

Les caractéristiques cinématographiques du film

---



---



---



---

Visuel de l'œuvre/ ticket d'entrée au cinéma

**Le contexte historique et social**

---

---

**Le contexte artistique**

---

---

**Commentaires personnels : mes impressions, mes questions**

---

---

---

---

**Dessin(s) pour se souvenir de ce film**





# Mémoire d'une rencontre avec une œuvre

## Guide de l'enseignant

Domaine artistique : [Arts du visuel](#)

### Cartel de présentation de l'œuvre

**Forme d'expression :** cinéma

**Type de film :** long métrage

**Genre :** « heroic fantasy » (*fantastique*)

**Titre :** *L'histoire sans fin*

**Adaptation de l'œuvre littéraire :** *Die Unendliche Geschichte* de Mickaël Ende

**Réalisateur :** Wolfgang Petersen

**Durée :** 1h30

### Le résumé du scénario

→ *Résumer l'histoire.*

---



---



---



---

### Les caractéristiques cinématographiques du film

→ *S'interroger sur la mise en abîme (enchâssement d'une histoire dans une autre histoire) :*

- *Les deux univers (réel / imaginaire)*

- *Les personnages principaux (Bastien le lecteur et Atreyu le héros de la quête)*

→ *Quels sont les ingrédients du fantastique ?*

---



---



---



---

Visuel de l'œuvre/ ticket d'entrée au cinéma

### **Le contexte historique et social**

- *Comment le film s'inscrit-il dans son époque ?*
  - *Relever les éléments qui la caractérisent ? ...*
- 
- 

### **Le contexte artistique**

- *Comment le film s'inscrit-il dans le foisonnement artistique et culturel de son époque ?*
  - *Connaissez-vous d'autres œuvres littéraires, plastiques, musicales... ?*
- 
- 

### **Commentaires personnels : mes impressions, mes questions**

---

---

---

---

### **Dessin(s) pour se souvenir de ce film**

## ► Wolfgang Petersen, réalisateur de *L'histoire sans fin*

Wolfgang Petersen est un réalisateur allemand de 74 ans.

En 1981 il tourne *Das Boot* (*Le Bateau*) qui raconte les aventures d'un sous-marin allemand et de son équipage durant la Seconde Guerre mondiale. Le film est un succès, nommé six fois aux Oscars !



En 1984, Wolfgang Petersen réalise un film à très gros budget, *L'Histoire sans fin*, adapté d'un livre allemand écrit par Michael Ende. Ce film est réalisé dans les studios modernes Bavaria à Munich.

De grands spécialistes du cinéma américain en matière de décors, effets spéciaux, trucages, maquillage, y collaborent.

*L'Histoire sans fin* est un immense succès et Wolfgang Petersen poursuit sa carrière aux Etats Unis.

Il y tourne un film de science-fiction, *Enemy*, en 1985 et un thriller *Troubles* en 1991. *Un thriller est un film ou un roman (policier ou d'épouvante) à suspense, qui procure des sensations fortes.*

A partir des années 90 il dirige de grands acteurs comme Clint Eastwood, Dustin Hoffman et Harrison Ford, dans des films d'action spectaculaires :

- *Dans la ligne de mire* (1993), qui parle de la protection du Président des Etats-Unis,
- *Alerte* (1995), qui traite de la lutte contre le virus Ebola
- *Air Force One* en 1997, film dans lequel le chef d'Etat américain se retrouve pris en otage.

En 1999, il tourne *En pleine tempête* avec George Clooney, film sur le naufrage d'un bateau de pêche pris dans un typhon.

Puis en 2004 il porte à l'écran le récit d'Homère, *l'Iliade* dans le film *Troie* avec Brad Pitt en vedette.

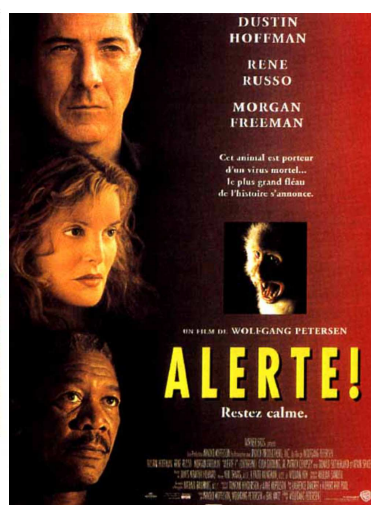
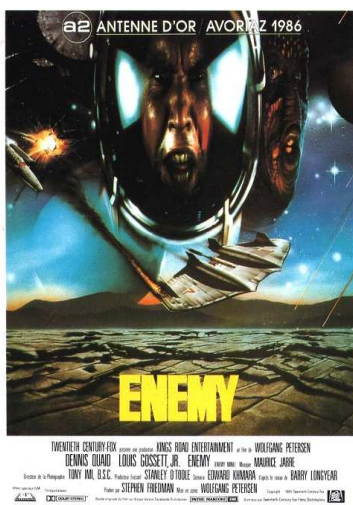
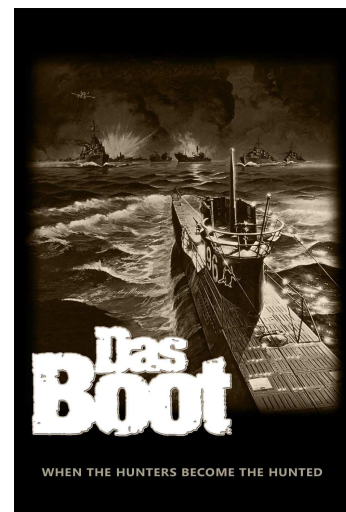
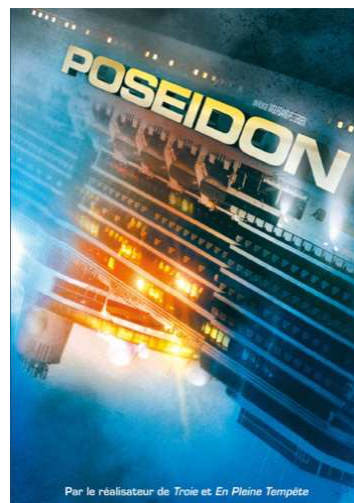
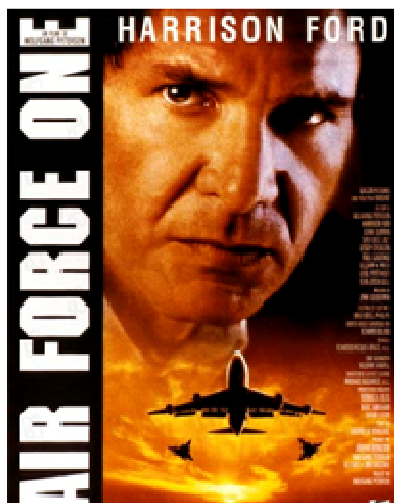
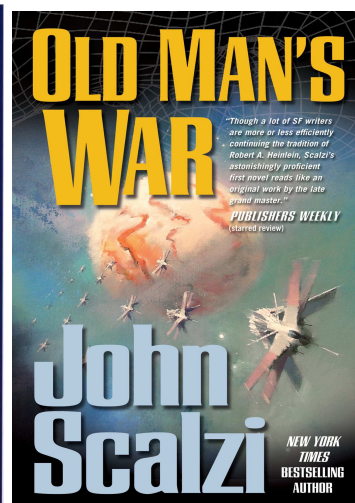
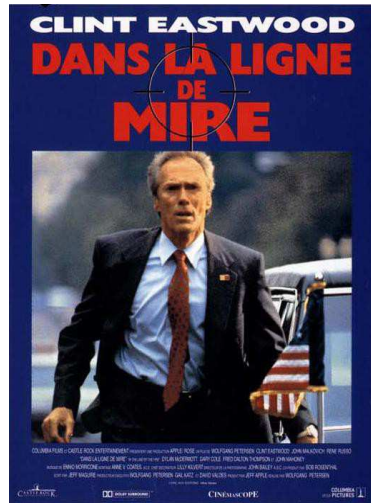
Un an après, il réalise *Poséidon*, film à grand spectacle et gros budget (140 millions de dollars).

En 2012 il revient à la science-fiction avec *Old Man's War*.



## ► Les films de Wolfgang Petersen

Après avoir lu la fiche sur la carrière de Wolfgang Petersen, découpe et classe les affiches de ses films par ordre chronologique.



## ► Début du livre, début du film

Voici la première page traduite du livre de Michaël Ende *Die unendliche Geschichte* que Wolfgang Petersen a adapté au cinéma.

Compare le début du livre et le début du film.

LIVRES D'OCCASION  
Propriétaire : Karl Konrad Korander

Telle était l'inscription que l'on pouvait lire sur la porte vitrée d'une petite boutique, mais elle ne se présentait de la sorte que pour celui qui, de l'intérieur de la pièce sombre, regardait au-dehors à travers la glace.

Dehors, c'était un matin gris et froid de novembre et il pleuvait à verse. Les gouttes dégoulaient le long de la paroi de verre, par-dessus les lettres tarabiscotées. Tout ce que l'on parvenait à distinguer à travers la vitre, c'était un mur taché d'eau de l'autre côté de la rue.

Soudain, la porte fut poussée avec tant de violence qu'une petite grappe de clochettes en laiton, qui était suspendue juste au-dessus, en fut ébranlée et tinta un long moment avant de s'immobiliser à nouveau.

Celui qui avait provoqué ce tintamarre était un garçon petit et gros qui pouvait avoir dix ou onze ans. Ses cheveux brun foncé, mouillés, lui pendaient sur le visage, son manteau gouttait, trempé de pluie, et il portait un cartable fixé à l'épaule par une courroie. Il était un peu pâle et hors d'haleine mais, rompant avec la précipitation qu'il avait manifestée jusque-là, il restait planté sur le seuil de la porte ouverte, comme s'il avait pris racine.

Devant lui s'étendait une pièce longue et étroite qui, vers le fond, se perdait dans la pénombre. Les étagères qui couvraient les murs montaient jusqu'au plafond et étaient entièrement garnies de livres de formats et d'épaisseurs variés. [...]



courent à leur perte parce qu'ils sont incapables de résister aux plaisirs de la table - où à ceux de la boutique. D'autres encore renoncent à tout ce qu'ils possèdent dans l'espoir de gagner à un jeu de hasard ou sacrifient tout à une idée fixe qui ne se concrétisera jamais. Certains croient ne pouvoir être heureux qu'ailleurs que là où ils sont et passent leur vie à courir le monde. Il y a des gens, enfin, qui n'ont de cesse de devenir puissants. Bref, il y a autant de passions différentes que d'individus.

La passion de Bastien Balhasar Bux, c'était les livres. Qui n'a jamais passé tout un après-midi sur un livre, les oreilles en feu et les cheveux en bataille, à lire et lire encore, oublieux du monde alentour, insensible à la faim et au froid -

Qui n'a jamais lu en cachette, sous sa couverture, à la lueur d'une lampe de poche, parce qu'un père ou une mère ou quelque personne bien intentionnée avait éteint la lumière, dans l'idée louable que le moment était maintenant venu de dormir puisque demain il faudrait se lever tôt -

Qui n'a jamais versé, ouvertement ou en secret, des larmes amères en voyant se terminer une merveilleuse histoire et en sachant qu'il allait falloir prendre congé des êtres avec lesquels on avait partagé tant d'aventures, que l'on aimait et admirait, pour qui l'on avait tremblé et espéré, et sans la compagnie desquels la vie allait paraître vide et dénuée de sens -

Celui qui n'a pas fait lui-même l'expérience de tout cela ne comprendra visiblement pas le geste de Bastien.

Il regardait fixement le titre du livre et il se sentait alternativement bouillant et glacé. C'était bien là ce dont il avait tant de fois rêvé, ce qu'il souhaitait depuis le jour où la passion des livres s'était emparée de lui : une histoire qui ne finit jamais ! Le livre des livres !

Il lui fallait ce livre, à n'importe quel prix !  
A n'importe quel prix ? Facile à dire ! Même s'il avait pu proposer plus que les trois marks et quinze

pfennigs d'argent de poche qu'il avait sur lui - ce peu aimable M. Koreander lui avait déjà nettement fait comprendre qu'il n'avait pas l'intention de lui vendre le moindre livre. Quant à lui en faire cadeau, il ne fallait même pas y penser. C'était sans espoir.

Et pourtant, Bastien savait qu'il ne pouvait pas s'en aller sans le livre. Il voyait maintenant très clairement qu'il était venu ici uniquement à cause de ce livre, qui l'avait en quelque sorte appelé, de quelque mystérieuse façon, parce qu'il voulait être à lui, parce qu'il lui appartenait en réalité depuis toujours.

Bastien tendit l'oreille vers le cabinet d'où lui parvenait toujours le même murmure de voix.

Avant même de s'être rendu compte de ce qu'il faisait, il avait à la hâte dissimulé le livre sous son manteau et le pressait contre lui. Sans faire le moindre bruit, il recula jusqu'à la porte de la boutique, les yeux anxieusement braqués sur l'autre porte, celle du cabinet. Prudemment, il appuya sur la poignée. Il voulait éviter de déclencher le tintement des clochettes de laiton, aussi se contenta-t-il d'entrouvrir la porte vitrée, juste assez pour qu'elle lui livre passage. Une fois dehors, il prit soin de la refermer tout doucement.

Alors seulement il se mit à courir.

Dans son cartable, les cahiers, les livres et le plumeau sautillaient et cliquetaient au rythme de ses pas. Il ressentit un point de côté, mais continua à courir. La pluie ruisselait sur son visage, lui dégoûtait dans la nuque à l'intérieur de son col. Le froid et l'humidité pénétraient à travers son manteau mais il ne sentait rien. Il avait chaud, et pas seulement parce qu'il courait.

Sa conscience, qui tout à l'heure dans la boutique n'avait pas bronché, se réveilla d'un coup. Tous les arguments qui avaient été si convaincants lui parurent soudain contestables et se mirent à fondre comme des bonshommes de neige sous le souffle enflammé d'un dragon.

Il avait dérobé le livre. C'était un voleur.

## ► Le plaisir de lire

(Extrait traduit du livre de Michaël Ende *Die unendliche Geschichte*)



## **Merci aux salles partenaires**

Palace Lumière ALTKIRCH

Espace Grün CERNAY

Le Colisée COLMAR

Florival GUEBWILLER

Espace Rhéna KEMBS

Bel Air MULHOUSE

Le Palace MULHOUSE

Le Saint-Grégoire MUNSTER

Rex RIBEAUVILLE

La Passerelle RIXHEIM

La Coupole SAINT-LOUIS

Ciné Vallée SAINTE-MARIE-AUX-MINES

Vidéo-club STETTEN

Le Trèfle UNGERSHEIM

Relais Culturel THANN

Gérard Philippe WITTENHEIM

## **L'équipe départementale « Ecole et cinéma »**

ayant contribué au livret *L'histoire sans fin* :

Sylvie Allix, conseillère pédagogique Arts visuels  
Christophe Carasco, conseiller pédagogique Altkirch  
Catherine Hunzinger, chargée de mission Action Culturelle DSDEN 68  
Erika Kauffmann, conseillère pédagogique Arts visuels  
Amandine Kuhner, coordinatrice «Ecole et Cinéma»  
Laurence Picaudé, Canopé

Avec la participation de Sébastien Pflieger, cinéaste

et pour l'aide technique Jean-Marie Ottmann, reprographie DSDEN 68