

# *L'histoire sans fin* de Wolfgang Petersen

*L'histoire sans fin* de Wolfgang Petersen, Allemagne, 1984, couleur, 90 mn, fiction et aventure, d'après le roman fantastique de Michael Ende.

- **L'Histoire sans fin** (1984) de Wolfgang Petersen couvre la première moitié du livre : la lecture du livre volé et la quête d'Atreju.

- **L'Histoire sans fin II** (1990) de George Trumbull Miller s'inspire de la seconde moitié du livre pour raconter une nouvelle histoire : celle de Bastien à Fantasia.



## DOCUMENTS DE PRESENTATION

Source  <http://www.enfants-de-cinema.com/>

**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. Schaefers.

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

**Distribution** : Warner Bros.

Retrouvez plus d'informations proposées par les enfants de cinéma:

<http://nanouk-ec.com/enseignants/les-films/l-histoire-sans-fin/cahier#film>

## En amont

Pour les élèves de cycle 2 ou des élèves en difficultés, vous trouverez un résumé de l'histoire avec un vocabulaire explicatif ainsi qu'une fiche pour représenter les différents personnages.

Une des difficultés que vous allez devoir aborder dans ce film, réside sans doute, dans **la distinction entre le monde réel et fantastique**. Difficulté accentuée par le scénario qui fait en sorte de rejoindre les deux mondes comme dans Alice au pays des merveilles. Dès l'affiche, on nous annonce deux mondes: « *Au-delà du monde réel... le royaume de l'imaginaire* ». A partir de la 35<sup>ème</sup> minute, la voix de Bastien retentit dans le monde de Fantasia.

Dès le premier plan du film, on peut observer Bastien qui se réveille et quitte le monde des rêves où il retrouve sa maman pour retrouver le monde réel.

Les élèves de GS et CP vont pouvoir découvrir ce film au cours du 3<sup>ème</sup> trimestre. Compte tenu de la longueur du film, des créatures parfois effrayantes (ex: le loup), un travail en amont est indispensable auprès des plus jeunes ou des élèves ayant une grande sensibilité. Vous pouvez également proposer des photos du tournage afin de montrer aux élèves qu'il s'agit d'effets spéciaux.( diapositive 7)

Je vous invite, plutôt que de passer la bande annonce, à diffuser en classe les premières minutes du film ( jusqu'à 9'35, moment où l'on découvre le livre) afin de pouvoir aborder en classe les points suivants:

-Le deuil: Bastien a perdu sa mère.

-La maltraitance: Des enfants de sa classe le pourchasse.

-Fiction/Réalité: à partir des affiches du film.

Explication des deux mondes: celui de Bastien et celui de Fantasia.

( vous pouvez vous appuyer sur les différents photogrammes représentant les personnages de l'histoire)

## **Résumé**

Depuis la mort de sa mère, Bastien, un garçon de 10 ans, vit dans son petit monde à lui. Il est timide et renfermé et ses camarades de classe le malmènent sans cesse. Poursuivi par trois d'entre eux, Bastien se réfugie chez un étrange libraire, Koreander. Il y découvre un livre qu'il désire absolument obtenir. Le libraire refuse, mais Bastien parvient tout de même à l'emporter. Le lendemain, dans le grenier de son école, le garçon se plonge dans «L'Histoire sans fin». Devant ses yeux se déploie un monde féerique, un pays magique, Fantasia, ravagé par le Néant maléfique, tandis que la petite impératrice de ce royaume de rêve se meurt mystérieusement...

## **Vocabulaire à travailler en classe en amont du film:**

Néant, maléfique, Tour d'Ivoire, chambellan, une impératrice, remède, la quête, malmener quelqu'un, fantastique, ...



## Pistes de réflexion à partir des affiches



1/ A quel genre de film va appartenir le film que l'on va voir? Quels sont les éléments qui vous permettent de répondre? Qu'est-ce qu'un monde imaginaire?

2/Dans la deuxième affiche, quels sont les différents éléments qui reviennent? Que peut-on en déduire?

## Les personnages



Bastien



Falkor



Le Chambellan  
Cairon



M. Koreander



Atreyu et son cheval Artax



Gmor



Le savant Engywook et  
la sorcière Urgl



L'impératrice



Le mangeur de pierre



Teeny Weeny, le tout petit.



Morla

Night Hob, l'Elfe des nuits

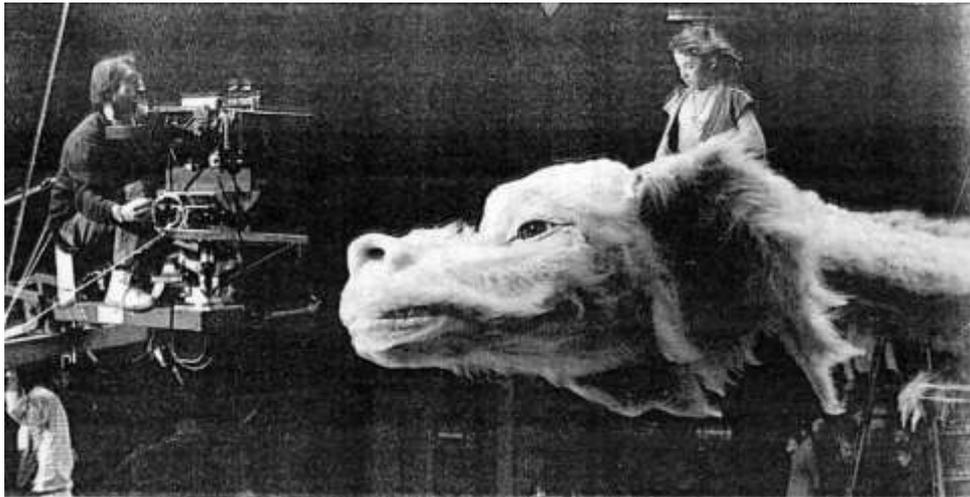
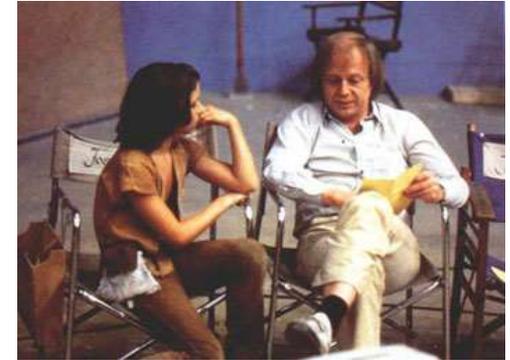


## Le réalisateur, le tournage.

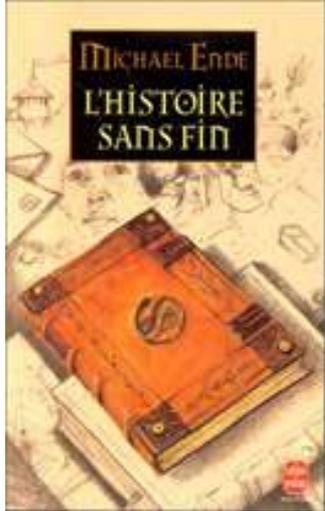


**Wolfgang Petersen** est né en Allemagne en 1941, on lui doit récemment, entre autre, **Troie** (avec **Brad Pitt**) , **Air Force One** (avec **Harrison Ford**) ou bien encore le remake du **Poséidon** prévu pour 2006 au cinéma. C'est en 1974 qu'il décide de réaliser l'adaptation du livre de l'allemand Michael Ende, **L'Histoire sans Fin** édité en 1979.

**Mickael Ende** a déclaré qu'il était mécontent du film et a refusé que son nom apparaisse au générique de début. Son nom apparaît tout de même en petit dans le générique de fin. A sa sortie, ce film fut le plus cher jamais produit en Allemagne (60 millions de Deutsche Mark). Dans le livre, le personnage d'Atreyu a la peau verte. Mais pour le film les essais de maquillage s'avérèrent peu concluants, aussi Atreyu apparaît-il comme un garçon ordinaire.



## Du livre à l'histoire....



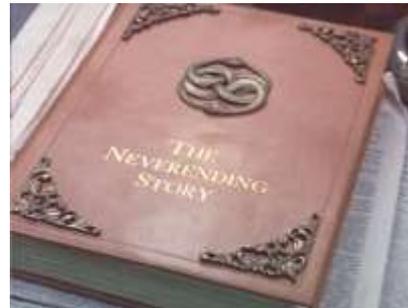
**L'Histoire sans fin** (*Die Unendliche Geschichte*) est un roman fantastique de Michael Ende publié en 1979.

Le livre est écrit de façon à ce que le lecteur s'identifie au héros. Ainsi, le livre (du moins, en version originale) est écrit en deux couleurs différentes, pour distinguer ce qui se passe dans le monde réel et ce qui se passe dans Phantasia.

En fait, le livre que lit Bastien peut être assimilé au livre que le lecteur a dans les mains : même description, et même "pouvoir" : celui de nous transporter pour un moment dans un monde imaginaire dont nous reviendrons changés.

Le livre évoque de nombreuses ouvertures vers d'autres aventures possibles en utilisant très souvent l'expression "*Ceci est une autre histoire, qui sera contée une autre fois*".

Lors du passage d' Atreyu dans l'une des portes, n'oublions pas la mise en garde du savant Eygywook: « *les Sphinx ont le pouvoir de lire un livre ouvert dans ton cœur* »



**L'auryn:** le médaillon symbolise la réalité et la fiction qui se mêlent.

## Après la projection: Travail sur la chronologie

Numérote ces photogrammes dans l'ordre chronologique de l'histoire. Tu pourras ensuite en coller quelques uns dans ton cahier des arts afin d'illustrer un moment du film qui t'as marqué.



## Cycle 2: Fonction et rôle des personnages dans le film. A relier.



● Gmor



● Il est le serviteur du néant.



● Atreyu



● Le vieux couple encourage Atreyu à franchir l'oracle sudérien.



● Le savant Engywook et la sorcière Urgl.



● Il découvre un livre mystérieux.



● L'impératrice



● Toujours de bonne humeur, il est considéré comme un porte bonheur au corps écaillé.



● Bastien



● Il est courageux et c'est un guerrier.



● Falkor



● Elle se meurt....

## Quelques photogrammes



## Après la projection: Extrait de film: les marécages de la mélancolie



Ce passage initiatique représente l'état dans lequel Atreyu ne doit pas plonger s'il veut traverser.

Les marécages se nomment « la mélancolie » et le néant qui envahit tout est nommé « désespoir par la bête maléfique ». Ce passage symbolise le moment où la voix de Bastien rejoint le monde fantastique. Bastien devient donc un héros dans sa propre histoire.

Lorsque Atreyu dit « je t'aime » à son cheval, on imagine Bastien le dire à sa mère.

Lorsqu'il crie dans l'apparition de la tortue il se trouve aussi en face de son propre « abattement » mélancolique. Le film est une **métaphore**. En décidant de rester après l'épreuve de la tortue, Bastien renforce son désir, lutte contre l'abattement et la renonciation.



### **Une mise en abyme:**

Le film est basé sur une mise en abyme, de façon à ce que le spectateur s'identifie au héros.



## Les marécages de la mélancolie



### Pistes de réflexions pour le cycle 3.

***« Ne renonce jamais et la chance sera de ton côté »,  
paroles prononcées dans le film par Falkor à Atreyu.***



Une quête a toujours un objectif: Pour Atreyu, il faut sauver la vie de l'impératrice et le monde de Fantasia. Pour Bastien, il faut se libérer du vide de la perte de sa maman. La quête d'Atreyu est représentée dans un monde extérieur mais celle de Bastien doit se livrer vis-à-vis de lui même. Le guerrier étant un enfant, Bastien s'identifie au héros tout comme le spectateur.

Le grenier est comme une librairie, un lieu de méditation attentive à l'abri du monde et de son agitation, pour des aventures plus palpitantes.



Il s'agit à travers cette histoire de réfléchir sur la notion de quête intérieure, une quête de soi, de son identité. On peut donc imaginer que le monde à sauver est en fait le monde intérieur de Bastien car la mélancolie commence à gagner son cœur et envahit sa vie.

### Cycle 3: Etude des personnages et de leurs symboliques



La tortue est l'animal qui règne sur les marécages. Elle est l'opposé de **Falkor** le dragon de la chance qui vient délivrer **Atreyu** : **Falkor** aime les enfants, il est rapide, plutôt léger, bon enfant et direct. Enfin c'est une vraie monture sur laquelle on peut tenir contrairement à la tortue sur laquelle on glisse (**Falkor** s'oppose à la tortue à tous les niveaux : de la croyance à la chance et la faveur des choses, contre le découragement ; de l'optimisme contre le pessimisme).

On peut également comparer l'attitude du libraire avec Morla la tortue:

- Ils sont tous deux "*allergiques à la jeunesse*". Physiquement, le libraire est enfoncé dans son fauteuil comme la tortue dans sa carapace.
- Tous deux utilisent les mêmes expressions: "*Mais cela n'a pas d'importance*".



Koreander pour Bastien est l'équivalent de la tortue pour Atreyu.

## Débat philo: La quête, le courage, les épreuves.

### Les épreuves de l'oracle Sudérien



Atreyu doit franchir 2 portes pour avancer dans sa quête:

2 portes= 2 passages= 2 épreuves à affronter

Après avoir retrouvé les différents obstacles de ces deux portes et comment Atreyu les a surmontés, essayez de réfléchir aux questions suivantes:

- Lorsque l'on est encore un enfant, est ce qu'on a des épreuves à traverser?
- Lesquelles? Comment peut-on y parvenir?
- De quelles aides a-t-on besoin?
- Y a-t-il des obstacles que l'on doit franchir seul?
- Qu'est ce que le courage?
- Le chevalier nous apprend que les armures extérieures ne sont d'aucun secours. Pourquoi?
- Raconte cette histoire en t'imaginant être Atreyu et en utilisant le pronom « Je ».  
( essaye d'imaginer tout ce qu'il peut ressentir)

## Théâtre: jouer une scène

Retrouvez de nombreux éléments de compréhension du film fait par Mr Patrick Straub à partir de ce lien.

[http://patrick.straub.free.fr/Site\\_CPDCM/2010\\_histoire.htm](http://patrick.straub.free.fr/Site_CPDCM/2010_histoire.htm)

Vous trouverez notamment une scène à jouer avec les élèves qui reprend le dialogue entre Bastien et Mr Koreander, le libraire.

« - dehors, j'aime pas les enfants !

..... t'es encore là, t'as pas entendu ce que j'ai dit ?

- j'étais en train de....

- de te cacher c'est ça oui...

- non j'étais juste en train de....

- la boutique de jeux vidéo c'est en bas de la rue, ici on ne vend que des petits objets de forme rectangulaire que l'on appelle : livres ! Ca demande quelques efforts et ne font pas de bibibip..

!!! Alors je te prie de t'en aller....

- je connais bien les livres, j'en ai 186 à la maison...

- et oui des bandes dessinées...

- non j'ai lu : l'île au trésor, le dernier des mohicans, le magiciens d'Oz, 20 000 lieues sous les mers, le seigneurs des anneaux, tarzan....

- oui oui... viens ..... Mais tu voulais échapper à qui ?

- à des garçons de mon école

- pourquoi ?

- ils voulaient me balancer dans une poubelle..

- pourquoi tu leur à pas donner un bon coup de poing sur le nez ?

- ho..... J'en sais rien.....

..... De quoi ça parle votre livre ?

- il n'est pas comme les autres, il est particulier

- *mais qu'est ce que c'est ?*

- *écoute, les livres que tu lis sont sans danger, pendant que tu les lis tu te prends pour Tarzan, pour Robinson Crusoé...*

- *mais c'est pour ça que je les aime mes livres*

- *oui bien sûr mais après tu redeviens le petit garçon que tu étais*

- *mais qu'est ce que vous voulez dire ?*

- *approche... tu ne t'es jamais pris pour la capitaine Némó ? Pris au piège dans ton sous-marin, alors que la pieuvre géante t'attaquait ?*

- *si...*

- *Est-ce que tu as eu peur de ne plus pouvoir t'échapper ?*

- *ce n'est qu'une histoire...*

- *c'est exactement ce que je voulais te montrer. Les histoires que tu lis sont sans danger...*

- *Et pas celle de votre livre ?*

- *ça n'a aucune importance ....*

- *mais... mais vous venez de dire que c'était....*

*Dring dring...*

- *ne pense plus à ça : ce livre n'est pas pour toi ! »*



## Prolongement en Education Artistique et culturelle

A partir de ce film, c'est l'occasion en classe d'étudier des œuvres du 19<sup>ème</sup> siècle , à travers les tableaux de Caspar David Friedrich ( peinture romantique allemande).



Ce tableau qui dépeint le naufrage d'un bateau écrasé par des blocs de glace renoue avec le thème de la mort et de la nature toute-puissante. Le peintre s'est probablement souvenu de la mort par noyade de son frère, lors d'une partie de patinage, mais aussi du naufrage d'un trois-mâts, prisonnier dans les glaces durant une expédition dans le grand nord. Le paysage romantique appartient à l'esthétique de l'expressivité.

*La mer de glace*, Caspar David Friedrich, 1824,  
huile sur toile 97 ×127 cm, Hamburg.



## Caspar David Friedrich (1774-1840)

*"Le peintre ne doit pas peindre seulement ce qu'il voit en face de lui, mais aussi ce qu'il voit en lui »*, Caspar David Friedrich.

**Caspar David Friedrich** est le peintre paysagiste le plus important du mouvement romantique. Il est né en Allemagne dans une petite ville portuaire. Son enfance est pleine de tragédie, puisqu'à l'âge de sept ans, sa mère et sa sœur meurent de maladie et qu'en 1787, son frère se noie en lui portant secours après une chute à travers la glace. Ces tristes événements expliquent le caractère mélancolique de ses tableaux.

A l'âge de vingt et un an, Friedrich commence sa formation artistique puis il s'installe à Dresde, où il passe le restant de sa vie. Célèbre à l'époque pour ses collections d'art, Dresde est également le centre du mouvement romantique en Allemagne. Il se lie d'amitié avec le philosophe Goethe.

Convaincu que le paysage peut servir de révélateur spirituel, il le déclinera de différentes manières à la fois spectaculaires et mystiques. Friedrich tombe malade à partir de 1824 et souffre d'un délire de persécution. Il meurt le 7 mai 1840 à Dresde dans l'indifférence générale. Son œuvre sera longtemps oubliée et ne sera reconnue qu'à partir de la seconde moitié du XXe siècle.

Portrait de Friedrich  
Par Gerhard von  
Kügelgen



*Le Voyageur  
contemplant  
une mer de  
nuages, 1818.  
Huile sur toile,  
74,8 × 94,8 cm,  
Hambourg.*

*Lever de lune sur  
la mer (1821), musée  
de l'Ermitage  
de Saint-Pétersbourg.*



## La Musique et bande sonore du Film :

A faire remarquer :

Les génériques de début et de fin du film sont accompagnées par la même chanson, montre des contre-exemples à cet usage.

Pistes pédagogiques :

-Jouer à faire repérer les timbres des voix et les caractériser :

Exemples : repérer, identifier les voix des camarades du héros (noter le registre de langage), de même pour la voix de la tortue (et les bruitages qui la caractérisent: éternuements), les voix des personnages secondaires : le couple de la grotte, le dragon gentil.....

-Faire entendre les bruitages les plus caractéristiques : chants d'oiseaux au début du film, ustensiles de cuisine, cloche de l'école, orage, destruction de la tour d'ivoire : explosion, tonnerre

-Sensibiliser les élèves aux usages assez usuels des musiques et timbres d'instruments en lien avec différentes scènes au cinéma :

-La demeure de l'impératrice : orchestre symphonique

-Le départ d'Atryu : trompettes

La chevauchée d'Atryu : cuivres, musique joyeuse et rythmée

-La traversée des sphinx (musique sourde, montée chromatique-suspense+ cymbales et gong

Idem pour la Bête...

-Renaissance de Fantasia soulignée par la flûte