



L'HISTOIRE SANS FIN

The Neverending Story

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

www.flashpictures.fr



SOMMAIRE

1 LE FILM

L'histoire	p. 2 à 3
Les personnages	p. 4
Les créatures	p. 5
Un déluge d'effets spéciaux	p. 6
Mise en scène	p. 7
Rôles	p. 7
Analyse	p. 8 à 11

2 INFOS

Générique	p. 12
Le réalisateur	p. 13
Le cinéma fantastique	p. 14
Le livre	p. 14
L'Auryn (le médaillon)	p. 14

3 ACTIVITÉS

un peu de logique...	p. 15
un peu de réflexion...	p. 16 à 17
un peu de couleur...	p. 18
votre avis...	p. 19
Solutions	p. 20 à 22

L'HISTOIRE SANS FIN

Ce dossier a été rédigé par Ricardo Cesario de Flash Pictures et l'analyse du film par Jean-Denis Pellerin (professeur au cégep de Drummondville) à l'occasion de la réédition du film au cinéma.

Flash Pictures
137 rue vieille du temple
75003 Paris

© 2010



1 LE FILM

L'HISTOIRE



Bastien, 10 ans, depuis la mort de sa mère, vit avec son père. Au petit - déjeuner, son père le questionne à propos de ses problèmes scolaires, sur ses difficultés en natation et en équitation. Dépit, il se fait des nœuds dans les doigts devant le pot de confitures qu'il n'arrive pas à ouvrir alors que son père le débouche du bout des doigts et en un rien de temps. Finalement, le père avant de s'en aller dit à Bastien de garder les pieds sur terre et de faire face à ses problèmes. Sur sa route vers l'école, des écoliers lui font un mauvais parti après avoir essayé de lui soutirer des sous. Il s'enfuit et entre chez le libraire pour se cacher de ses poursuivants. Celui-ci le chasse en disant qu'il n'aime pas les enfants, eux qui n'ont désormais d'intérêt que pour les objets bruyants, les jeux vidéo et autres "bip-bip". Lui ne vend que des livres, alors... Bastien répond qu'il en a lu des dizaines et des centaines. Le libraire lui fait signe d'approcher. Commence à ce moment le processus de séduction que l'interdit du libraire ne fait qu'alimenter: appelé au téléphone, le libraire dit à Bastien de ne pas toucher au livre « *L'Histoire sans fin* » qu'il laisse un instant, que ce livre est dangereux, qu'il "n'est pas pour lui". Mais, Bastien part avec le livre en laissant un petit mot pour dire qu'il le rapportera bientôt. Tout cet épisode l'a mis une nouvelle fois en retard et il se présente à la porte de sa classe, déjà en examen, alors il décide d'aller dans le grenier de son école et ouvre le livre étrange, recouvert d'un anneau au bas de la couverture: *L'Histoire sans fin*.

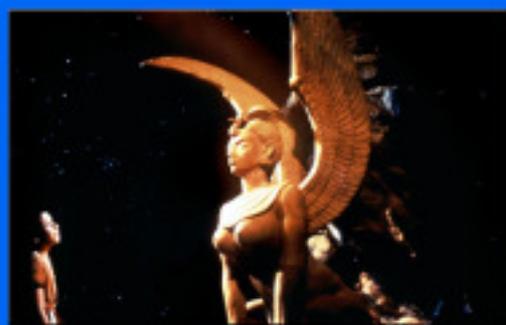
"Il était minuit dans la forêt des clameurs..." Après cette ouverture classique, Bastien découvre un monde peuplé d'êtres étranges mais sympathiques: un escargot de course, une chauve-souris géante et un mangeur de pierres. L'histoire porte sur la maladie d'une impératrice atteinte d'une mystérieuse maladie qui fait que le néant envahit son royaume et détruit tout. Il s'agit de sauver l'impératrice de la mort, et ce sera par une quête périlleuse que seul un chasseur courageux peut mener avec succès. Un médaillon magique, l'auryn, est donné au chasseur (Atreyu) qui part sur un cheval blanc (Artax).

Atreyu se fait réveiller par Artax qui broute autour de lui, ils traversent les « mortels marécages de la mélancolie ». Artax ne le pourra pas. Malgré la perte de son cheval Atreyu continue sa quête jusqu'à la colline carapace où est supposé loger Morla. Allergique à la jeunesse, Morla sort de dessous sa carapace et demande à Atreyu, qui ne cesse de le questionner, de s'en aller. Mais avant l'information qui manquait au héros lui a été donné afin qu'il trouve ce qu'il faut faire pour guérir l'Impératrice : il faut aller le demander à l'Oracle sudérien.

L'HISTOIRE
SANS FIN

1 LE FILM

L'HISTOIRE



Sachant qu'il doit trouver l'Oracle sudérien afin de connaître le remède qui peut sauver l'Impératrice et son royaume du néant, Atreyu repart dans une course effrénée qui doit le mener à des milliers de kilomètres. Morla n'y croit guère et lui a dit de ne plus y penser, qu'il ne pourrait pas y arriver. Mais Atreyu sait qu'il est le seul à pouvoir sauver l'Impératrice... Au moment où, épuisé et près du découragement, il va sombrer dans les marais de la mélancolie sinon sous les crocs du loup, Gormogon, qui est à sa poursuite depuis le début de sa quête. L'aide inattendue arrive pour le sauver : le gentil dragon Falkor le tire de sa mauvaise situation. Il y a aussi le couple de lutins, Urgl avec ses médicaments et potions, Engywook par ses expériences et connaissances sur l'Oracle sudérien.

Sous les sphinx qui commencent à ouvrir les yeux d'où sortiront les éclairs meurtriers qui auparavant ont réduit le chevalier en poussière, il hésite... Bastien est en train de lire la scène et il ne peut s'empêcher de crier à Atreyu de reprendre confiance, supplique que le vieux lutin lui lance aussi. Comme s'il les avait entendus, Atreyu se ressaisit, part à la course et plonge tout juste à temps pour franchir ce qu'il croit être l'unique porte à passer !

Parti sans que le « scientifique » lui ait révélé tous les dangers qu'il rencontrerait, Atreyu doit passer la porte du miroir sans savoir qu'il sera « confronté à ce qu'il est en réalité ». La neige tombe autour de lui et il s'avance vers la glace qui, lui renvoie l'image de... Bastien ! A ce moment la Bastien se rend compte que c'est sa propre image que découvre Atreyu dans la glace. Il lance par terre le livre qu'il lisait : « Ce livre est trop dangereux », s'écrit-il. Près de la porte de sortie de son repère, il se dit cependant qu'Atreyu ne renoncerait pas maintenant. Et il revient à sa lecture. Passé au travers du miroir, Atreyu arrive devant deux sphinx pareils à ceux de la première porte, mais de couleur apaisante. Ils lui disent de ne pas les craindre, qu'ils sont l'oracle. Bastien les regarde sans effroi et il apprend qu'il doit trouver un nouveau nom à l'impératrice s'il veut la sauver. Mais seul un humain peut fournir ce nom, et Atreyu ne trouvera d'humains qu'aux limites de Fantasia, sa patrie.

Monté sur Falkor, Atreyu cherche les limites de Fantasia. Pendant ce temps, le néant envahit le royaume. Tout est détruit, tout éclate et Atreyu tombe dans le vide sous Falkor. Il s'éveille sur la plage, où la vague semble l'avoir rejeté. À nouveau seul, il appelle Falkor, mais c'est en vain. Soudain, il trouve le mangeur de pierres assis et découragé : le géant a décidé de se laisser emporter lui aussi par le néant.

L'HISTOIRE
SANS FIN



1 LE FILM

LES PERSONNAGES



IMAGE 1

BASTIEN (Image 1)

Enfant, timide et complexé. Il a perdu sa mère et son père ne parvient pas à en faire le deuil : il se sent seul au monde. Grâce à sa grande passion, la lecture et le mystérieux livre qu'il emprunte à un bibliothécaire., va le plonger de manière intense dans le monde merveilleux de Fantasia, se construisant au fur et à mesure. Il suit les aventures d'Atreyu, qui va devoir sauver le monde de Fantasia d'une curieuse force maléfique.

ATREYU (Image 2)

Enfant guerrier du pays fantastique : beau et valeureux, il est en quelque sorte celui que Bastien a toujours rêvé d'être. Cairon, un représentant de l'impératrice lui donne la lourde tâche de sauver le royaume de Fantasia. Il part, avec son beau cheval Artax, sans connaître l'ennemi qu'il doit affronter, muni de l'aurn, un mystérieux insigne que Bastien peut aussi trouver sur son livre.



IMAGE 2

LA PETITE IMPÉRATRICE (Image 3)

Elle n'apparaît que tardivement dans le film mais son existence nous est révélée rapidement. C'est elle qui dirige le monde fantastique du haut de sa tour d'ivoire. Elle est aussi vieille que le royaume malgré ses traits enfantins. Elle est malade. Sa maladie et le Néant qui ronge son pays sont liés.



IMAGE 3

L'HISTOIRE SANS FIN



Pistes de travail

Transformation

- Transformer un personnage ordinaire en personnage fantastique, par exemple, l'escargot qui est d'ordinaire si lent est très rapide...
- Créer des animaux fantastiques en inversant une ou plusieurs de leurs caractéristiques.



IMAGE 4

LE MANGEUR DE PIERRES (Image 4)

Géant haut de plusieurs dizaines de mètres, plein de bonhomie et qui se déplace sur un colossal tricycle.

MORLA, LA VÉNÉRABLE (Image 5)

Immense et millénaire enfouie sous terre, et dont la carapace forme une montagne. Vieille tortue savante, allergique à la jeunesse et qui s'ennuie depuis des millénaires.

LA BÊTE, GMORK (Image 6)

Elle a l'aspect d'un énorme loup noir avec des yeux brillants et des crocs menaçants. Elle est le serviteur du Néant, dont la mission est de tuer Atreyu pour l'empêcher de sauver Fantasia.



IMAGE 5

FALKOR (Image 8)

C'est un dragon porte-bonheur au corps écaillé et à la tête canine. Toujours de bonne humeur, il aide Atreyu dans sa quête pour trouver un remède à l'impératrice puis Bastien dans sa reconstruction du Pays Fantastique.

ENGYWOOK ET URGL (Image 7)

Le vieux couple formé de Engywok, le gnome savant fou (astronome) et sa femme Urgl, sorcière qui prépare un bouillon avec des ailes de chauve-souris, des yeux de triton... encouragent Atreyu à franchir l'oracle sudérien.



IMAGE 6



IMAGE 8

Pistes de travail

- Demander aux enfants d'identifier les personnages.
- Travail sur l'apparence: apprendre à reconnaître un personnage gentil d'un personnage méchant. Faire dessiner des monstres ou des personnages surnaturels gentils. A quoi voit-on qu'ils sont gentils ?

Vous trouverez dans le dossier des activités qui peut aider à vérifier la compréhension du film.



IMAGE 7

L'HISTOIRE
SANS FIN



UN DÉLUGE D'EFFETS SPÉCIAUX

Les jeunes comédiens

Le choix du casting et la direction d'acteurs attirent d'abord l'attention. Deux jeunes acteurs en sont la symbolisation: Noah Hathaway (Atreyu) et Tami Stronach (la Petite Impératrice). Si l'un et l'autre, surtout Noah Hathaway, sont passés à la "moulinette" de ce qui fait les jeunes carrières d'acteurs aux États-Unis (les écoles dès le plus jeune âge, les participations à des séries télévisées), ils parviennent en partie à échapper aux clichés dans lesquels ils auraient pu être totalement enfermés.

Noah Hathaway, né en 1971 dans le New Jersey, a été choisi par Petersen parce qu'il lui fallait un jeune garçon débrouillard et athlétique. Son origine indienne et sa pratique de nombreux sports faisaient de lui, aux yeux du réalisateur, le candidat idéal. Atreyu est particulièrement convaincant, en effet, lorsqu'il chevauche Artax ou lorsqu'il tente de le sauver. Il l'est beaucoup moins lors de la scène d'intronisation du jeune héros, où l'archétype l'emporte. Le cas de Tami Stronach est différent. C'est sa première apparition à l'écran. Elle avait alors douze ans. Elle a, dans le film, toute l'ambiguïté d'une femme-enfant. Elle donne raison à Petersen, qui disait "je voulais une jeune actrice, d'une beauté exceptionnelle, avec une présence magique et intemporelle".

Deux cent artistes et techniciens

En tournant essentiellement aux studios Bavaria de Munich, "l'un des studios les plus modernes d'Europe", Wolfgang Petersen renouait avec une tradition allemande que l'on croyait tombée en désuétude. Tradition qui peut rappeler les débuts du cinéma allemand, l'époque où les grands drames historiques, notamment, nécessitaient d'importantes constructions de décors.

Les décors du film sont évidemment un élément essentiel de sa gigantesque machinerie. Deux cents artistes et techniciens y ont travaillé deux ans, parmi lesquels Brian Johnson (Oscar pour *Alien* et *L'Empire contre-attaque*) et Colin Arthur (effets spéciaux de *2001, l'Odyssée de l'espace*). Principal décor du film : la Tour d'Ivoire. Sa seule terrasse couvrait une surface de 2 000m². Le directeur de la photographie, Jost Vacano, insiste sur les effets employés: "Le film contient 300 plans à "fond bleu", de nombreuses peintures sur verre, des prises de vues assistées par ordinateur, et bien d'autres effets..." Il évoque aussi le travail effectué autour de certains personnages.

Falkor, par exemple, mesurait quinze mètres de long, pour une tête sculptée de un mètre sur un mètre, et le tout était recouvert de 6 000 écailles brillantes...



**L'HISTOIRE
SANS FIN**





1 LE FILM

MISE EN SCÈNE / RÔLES

MISE EN SCÈNE

La grande diversité visuelle des personnages et des décors de *L'Histoire sans fin*, comme de leurs sources d'inspiration (personnages mythologiques, créatures de légendes, de folklore ou de conte) est bien servie par la qualité de ses effets spéciaux. À la fois conte, quête, épopée et aventures merveilleuses, le film, ne se disperse pas totalement dans le foisonnement de ses éléments fantastiques.

En effet, les créatures qui jalonnent le parcours du jeune Atreyu (et par "procuration" de son double, qui le remplace au final auprès de la petite Impératrice, le jeune Bastien), servent tous la résolution oedipienne finale. Au départ, Bastien est tiraillé entre la dure réalité (il a perdu sa mère et son entourage ne le comprend pas), et la fiction dans laquelle il s'échappe (il lit des livres pour oublier en s'identifiant aux héros). Le livre *L'Histoire sans fin* lui permet de trouver une issue heureuse à sa situation. Il franchit les étapes pour finir par se libérer du manque que représente la perte de sa mère, en nommant l'Impératrice du prénom de celle-ci. Les opposants à son parcours représentent les états dans lesquels il ne doit pas plonger pour s'en sortir : le Néant qui envahit tout est nommé "désespoir" par la bête maléfique, les marécages dans lesquels se noie son cheval se nomment "mélancolie".

Les adjuvants qui guident l'enfant (le sage Morla, le dragon porte-bonheur) lui permettent d'accéder à l'avant dernière étape de sa libération : pour affranchir des portes, il doit retrouver confiance en lui puis se voir tel qu'il est vraiment et défier le sphinx. Les multitudes aventures et rencontres de l'enfant correspondent donc à la logique de son parcours personnel.

Extrait du point de vue du Cahier de notes sur... p.5 du début (" Le dénominateur commun du film (...)) à "(...) en rédempteur du péché humain"

RÔLES

Les personnages de *L'Histoire sans fin* se présentent sous des aspects forts divers. Peu de rôles sont tenus par des êtres humains et donc par des acteurs réels dans le film. Les deux garçons, les rôles très secondaires (au regard de leur apparition) du père, des élèves, du vieux lecteur, de l'Impératrice et de son serviteur seuls sont joués par des acteurs, ainsi que certaines créatures très grimées à l'apparence vaguement humaine. Peut-on parler de rôles pour les autres personnages, parfois proches d'éléments de décors par leur taille gigantesque, ou clairement assimilable à des créatures fabriquées? La répartition des rôles dans la quête de l'enfant invite à considérer tous les personnages comme des acteurs de l'évolution du récit : ils servent la quête oedipienne, tiennent lieu d'adjuvants ou d'opposants dans le déroulement du conte. Certains sont des personnages conventionnels des films fantastiques, d'autres se distinguent par leur originalité. Sous les traits de Bastien et d'Atreyu, son double au royaume de l'imaginaire, le personnage de la mythologie grecque Oedipe apparaît dans le film comme dans nombre de récits fictionnels.

**L'HISTOIRE
SANS FIN**





1 LE FILM

ANALYSE



Hier, Bastien.
- Bonjour, Papa.



Il était minuit dans
la Forêt des Clameurs.



**L'HISTOIRE
SANS FIN**

Bastien a plus d'un problème: sa mère est morte et il la voit souvent dans des rêves qui se terminent abruptement (son père lui dit simplement que la vie doit continuer); sa prof de math a parlé de ses difficultés et de ses retards à son père, qui n'a pas manqué de le culpabiliser à ce propos; on lui reproche aussi d'avoir peur des chevaux, de manquer de confiance à la piscine; les copains de l'école se moquent de lui et le soumettent au taxage sans qu'il ne se défende; petit et faible, il ne peut même pas répondre aux défis de la simple vie quotidienne (ouvrir un pot). Exigences parentales déçues, rivalités sociales dégradantes, rejet du monde des adultes (par le libraire) ou banalisation (par le père) de ses préoccupations forment un triste bilan. Heureusement que l'interdit a éveillé sa curiosité: *L'Histoire sans fin*, ce livre "pas comme les autres" que le libraire lui demande d'oublier, deviendra sa médecine intérieure au cours d'une lecture initiatique au grenier de l'école où il se cache puisqu'il a de toute façon raté l'examen de math.

Bastien est dans son monde: celui du rêve ou de la réalité telle que la perçoit l'enfant, telle qu'il l'encode et la décode comme tous les enfants dans leurs jeux inventés. Le monde des symboles est déjà à l'action. Par exemple, on voit que le mangeur de pierres incarne bien ce que représente normalement un géant: un défaut, nos travers humains non dégrossis (primaire comme il se doit, il pense tout de suite à manger, parle la bouche pleine, échappe un rot, salit en échappant des morceaux de nourriture de sa bouche et fait serment en levant sa main tel un scout).

La quête d'Atreyu est figurée dans un monde extérieur, mais celle que Bastien doit mener se situe plutôt en lui-même: lui aussi est envahi par le néant depuis que sa mère est décédée, mais il ne le sait pas consciemment. Le guerrier étant un enfant ("Oh! un enfant", dit Bastien quand Atreyu arrive), Bastien s'y identifie tout de suite. D'ailleurs, le sac d'école de Bastien est orné d'une image de guerrier à cheval: c'est donc qu'il aime ce type de héros. Artax est un cheval blanc, comme toute monture magique et positive. Contrairement à Bastien, Atreyu n'a pas peur de monter à cheval. Quand on regarde le film, on se rend compte que les personnages qu' imagine Bastien en lisant ressemblent aux personnes de son entourage, de sa vie réelle. Déjà Atreyu ressemble à Bastien (même âge, même taille). La figure du libraire réapparaît dans celle du sage Morla, lui aussi allergique aux enfants et porté à décourager Atreyu dans sa quête, tout comme le libraire avait demandé à Bastien de renoncer à lire pareil livre. Le bon dragon Falkor a un peu la tête et le moral du père de Bastien: optimiste qui croit que tout va s'arranger, secours disponible sur demande tout au long de la quête d'Atreyu comme lors de l'opération pot de confitures pour Bastien.



1 LE FILM

ANALYSE



L'HISTOIRE SANS FIN

Une révélation nous est ici faite lorsque Bastien va au-delà de ce besoin élémentaire en déclarant : « Il ne faut pas tout manger. Nous avons encore une longue route à faire. » Et l'enfant de poser en réserve la moitié restante de sa collation apportée à l'école. Le NOUS échappé par Bastien confirme l'identification de l'enfant avec le héros du livre qu'il lit : la quête est aussi la sienne.

Le loup, comme il nous l'apprend lui-même, est au service du néant : ce qui nous dévore, nous mène au désespoir. Ce qui tue le rêve. La mélancolie est bien ce qui hante Bastien depuis la mort de sa mère. Le « je t'aime » adressé à Artax doit aussi ressembler à ce que Bastien a pu dire à sa mère mourante...

Morla habite sous une énorme carapace d'où sa tête émerge, un peu comme s'était montrée la tête du libraire dans son fauteuil derrière sa montagne de livres. Les deux se ressemblent. Les deux tiennent le même discours et demandent de renoncer, de « ne plus penser à cela » (Morla à Atreyu à propos de la quête, le libraire à Bastien à propos du livre à ne pas lire). Rien n'a d'importance aux yeux de Morla, comme à ceux de l'adulte devant les problèmes de l'enfant Bastien : avant de dire « nous avons eu une bonne conversation », le père avait parlé tout seul au déjeuner; ici, on apprend que Morla parle tout seul depuis des siècles. Et quand Atreyu lui demande qui d'autre est là (Morla parle de « nous » dans ses remarques), il se fait répondre ceci par le vénérable Morla : « Puisque nous n'avons rencontré personne depuis des siècles, nous avons décidé de nous parler à nous-mêmes. » Cette attitude de l'adulte Morla est une reproduction de celle du père au début : les adultes tiennent parfois un langage pour eux-mêmes, un langage que ne comprennent pas toujours les enfants.

Tout comme Morla (à qui il ressemble étrangement : visage, silhouette qui émerge de la carapace comme le libraire de son fauteuil et de la masse de ses livres), le libraire avait déconseillé à l'enfant la lecture du livre intitulé *L'Histoire sans fin* : « Ce livre n'est pas pour toi », avait-il dit à Bastien. De même Atreyu est-il rabaissé par le discours adulte. On peut quand même remarquer les ressemblances entre ce que lit Bastien, ce qu'il voit dans sa tête et son quotidien des derniers temps : découragé lui aussi, avec un sentiment d'impuissance devant l'adversité des petits camarades (il ne s'est pas défendu et le libraire le lui a reproché), il est isolé et seul avec sa peine (que son père a minimisée au déjeuner). De même Bastien est-il lorsque Falkor le sauve. Comme le père qui secourt sans peine Bastien et ouvre le pot que l'enfant n'arrivait pas à déboucher, Falkor tire Atreyu du marais et le conduit à quelques dizaines de mètres de son objectif : l'Oracle sudérien. Falkor a quelque peu le visage et le caractère optimiste du père, pour qui il n'y a guère de problèmes dans la vie. Ici, Bastien découvre comme Atreyu que l'aide peut venir, qu'il ne faut pas désespérer : "quelqu'un d'autre peut t'aider, t'aimer, te rendre heureux".



1 LE FILM

ANALYSE



**L'HISTOIRE
SANS FIN**

« Ne renonce jamais, et la chance sera de ton côté », lance Falkor. C'est là un message capital dans de nombreux contes de fées : il faut faire face à la musique, affronter ses peurs malgré les dangers et éprouver sa personne. Ce que disent les contes et Falkor est qu'il faut croire que cela peut marcher, qu'il faut persévérer. À quoi Atreyu répond ceci : « C'est bon d'avoir un ami ». Oui, désormais seul sans Artax qui est resté dans les marais de la mélancolie, Atreyu avait besoin de réconfort et d'encouragement. Bastien en a aussi grand besoin, seul qu'il est dans sa peine et ses échecs divers à l'école. Comme chacun de nous, Atreyu découvre qu'il a plus d'un ami insoupçonné...

Dans les contes de fées, les lutins se comportent généralement comme des enfants, et le "scientifique" comme son épouse n'échappent pas à la règle : disputes pour savoir qui s'occupera du visiteur en besoin, à qui le tour de regarder dans le télescope (« C'est MON télescope »). Mais comme les autres nains des contes de fées, ces petits êtres connaissent toujours le secret des choses. Atreyu apprend que pour atteindre l'Oracle, il faut d'abord passer la barrière des sphinx. Cette barrière est constituée du regard que les sphinx peuvent porter sur celui qui veut passer : il faut donc avoir confiance en soi, croire suffisamment en soi pour aller plus loin. N'est-ce pas cette foi en lui-même qui manque à Bastien pour se défendre dans la vie contre les reproches du père, contre les camarades qui l'agressent, contre sa peur de monter à cheval alors qu'il veut faire partie de l'équipe équestre de son école ? Atreyu n'hésite pas et part vers la porte qui le subjugué, un peu comme le regard suprême des adultes sur l'enfant hésitant à s'affirmer.

En criant à Atreyu de reprendre confiance, Bastien verbalise la solution à ses propres problèmes. Le regard qui peut subjugué Atreyu est bel et bien celui du monde adulte que chaque enfant redoute, celui du père qui exige de Bastien qu'il garde ses pieds sur terre. C'est par un travail sur soi que Bastien arrivera à reprendre goût à la vie, à ne plus douter de ses capacités : le chevalier nous apprend que les armures extérieures ne sont d'aucun secours dans l'univers intérieur.

C'est l'épreuve de la conscience de soi, du jugement sur soi. La neige qui tombe en silence figure la pureté du moi et la froide solitude dans laquelle est retranché Bastien depuis la mort de sa mère. La glace du miroir cristallise ce moi en train de se révéler, de s'actualiser. La conscience de soi, de ce qu'il pense réellement de lui, peut en effet détruire Bastien (en tout cas le perturbe assez à l'école si l'on en croit le père). On n'a qu'à penser à tous ces gens aux prises avec tel ou tel complexe, avec la jalousie, etc. Ces gens règlent leur vie sur ce qu'ils pensent et croient percevoir, même si cela est loin d'être la réalité avec laquelle ils sont vraiment confrontés : « Tout ce qui est imaginaire est vrai », disait encore Ionesco.



1 LE FILM

ANALYSE

Après la perte de sa mère, Bastien doit arriver, au moins en imaginaire, à reprendre confiance en lui et en la vie.

Le lutin avait raison : voir qui l'on est vraiment est difficile à accepter. Ici, encore une fois, le récit oscille entre les univers merveilleux et fantastiques. Déjà la voix de Bastien a été entendue par Morla et Atreyu ; cette fois Bastien et Atreyu se voient l'un l'autre dans le miroir. La suite verra l'impossible se manifester dans le réel : on sera alors en plein fantastique.

Cette fois Atreyu n'a pas peur. Déjà il a franchi les deux portes : c'est dans la confiance en soi, dans l'essai de son être que la vérité nous est révélée : notre vérité. Bastien a perdu son plus cher objet d'amour, sa mère. Il lui faut identifier un nouvel objet de rêve, établir une autre relation d'amour. Nommer est poser une relation avec ce qui est nommé. Nommer donne de l'être à ce qui est identifié. « Ma mère avait le plus merveilleux nom du monde », déclare Bastien. Le donner à quelqu'un d'autre serait accepter un autre pôle d'amour et d'idéal. Ce serait aussi sauver l'amour et ce qui fait rêver (dès que nommée, l'impératrice sera là. Le rêve sera. Nommer, c'est faire être.)

Guidé par le médaillon, Atreyu savait ce qu'il fallait faire et Falkor, le dragon bienveillant, était à ses côtés pour parcourir les milliers de kilomètres jusqu'aux limites de Fantasia. Mais comme dans la vie, rien n'est jamais acquis. Rien n'est jamais gagné : il faut toujours recommencer, toujours rebâtir. Même en amour. Le mangeur de pierres abandonne, résigné à son sort après avoir perdu lui aussi des êtres chers : sa grande force extérieure n'a pas pu sauver le petit bonhomme et sa chauve-souris, ni l'homme et son escargot de course. Ses « bonnes grosses mains pleines de vigueur » n'ont servi à rien. C'est par une action intérieure que doit se régler le problème profond qui ronge le cœur et l'âme de Bastien. L'épisode de la caverne va nous le confirmer.

Finalement, l'impératrice n'aura de nom que celui de la propre mère de Bastien : voilà qui s'avère assez révélateur quant au contenu secret du livre que Bastien est en train de lire... D'ailleurs, dans les contes de fées, la quête qu'il faut mener est toujours une quête intérieure, une quête de soi, de son identité finalement reconnue et acceptée. On comprend aussi que le monde à sauver est celui de sa propre intériorité menacée par la perte de l'être cher qu'était sa mère, désormais objet de ses rêves : triste et malheureux, plus ou moins compris et apprécié de ses copains de classe comme de son père monologuiste, Bastien n'a pas encore souri depuis le début du film. Le néant envahit sa vie comme il menace de le faire dans le royaume de l'impératrice.

L'HISTOIRE
SANS FIN



2 INFOS

GÉNÉRIQUE

Titre original	Die Unendliche Geschichte, The Neverending Story
Réalisateur	Wolfgang Petersen
Scénario	Wolfgang Petersen et Herman Weigel, d'après le livre de Michael Ende <i>L'Histoire sans fin</i>
Direction artistique	Gotz Weidner, Herbert Strabel, Johann Iwan Kot
Image	Jost Vacano
Son	Milan Bor, Trevor Pyke, Ed Parente, Chris Price
Montage	Jane Seitz
Musique	Klaus Doldinger, Giorgio Moroder
Décors	Rolf Zehetbauer
Effets Spéciaux	Brian Johnson
Interprétation	
<i>Bastien</i>	Barret Oliver
<i>Atreyu</i>	Noah Hathaway
<i>père de Bastien</i>	Gerald McRaney
<i>la petite impératrice</i>	Tami Stronach
<i>M. Koreander</i>	Thomas Hill
<i>Teeny-Weeny, le Tout-Petit</i>	Deep Roy
<i>Engywook</i>	Sydney Bromley
<i>Cairon</i>	Moses Gunn
Production	Neue Constatin (bavaria studios)
Année	1984 (Allemagne)
Film	35 mm
Format	2,35 (Eastmancolor)
Durée	94 min
N° de visa	59 597
Distributeur	Flash Pictures





2 INFOS

LE RÉALISATEUR



FILMOGRAPHIE

- 1973 : *Smog*
- 1977 : *La conséquence*
- 1978 : *L'échiquier de la passion*
- 1981 : *Le Bateau*
- 1984 : *L'Histoire sans fin*
- 1985 : *Enemy*
- 1991 : *Troubles*
- 1993 : *Dans la ligne de mire*
- 1995 : *Alerte!*
- 1997 : *Air Force One*
- 2000 : *En Pleine Tempête*
- 2004 : *Troie*
- 2006 : *Poséidon*

BIOGRAPHIE

Wolfgang Petersen, né le 14 Mars 1941 à Emden (Allemagne), commence à 19 ans une carrière d'assistant metteur en scène à l'*Ernst Deutsch Theater* de Hambourg. Après avoir étudié l'art dramatique et la comédie pendant trois ans, il s'initie durant quatre ans à la réalisation à la *Film and Television Academy* de Berlin, où il a notamment pour professeur le directeur de la photographie Michael Ballhaus. C'est en 1970, à l'occasion de son premier long métrage, *I Will Kill You, Wolf*, destiné à la télévision, qu'il mettra en application les enseignements reçus à l'Academy. Suivront six téléfilms de la série *Tatort*, puis *Smog*, qui lui vaudra le Silver Prix Futura de Berlin, et *l'échiquier de la passion*, pour lequel il sera récompensé au Festival du Film de Paris. En 1981, il réalise *Le Bateau*, son septième film destiné au cinéma, épopée suffocante et magistrale qui maintient le spectateur en apnée à bord d'un sous-marin. Le succès est fulgurant et on retrouve Petersen nommé dans six catégories aux Oscars. *Le Bateau* établi même le record de recettes pour un film de langue étrangère aux Etats-Unis, offre à Wolfgang Petersen un passeport pour exporter ses talents de réalisateur outre-Atlantique. Variant les genres, il va du fantastique (*L'Histoire sans fin* : 1984) au thriller hitchcockien (*Troubles* : 1991) en passant par la science-fiction (*Enemy* : 1985).

A partir des années 90, le cinéaste remporte la confiance des studios hollywoodiens et 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, Wolfgang Petersen retourne en haute mer pour filmer 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). Un an après, il persiste dans productions à grand spectacle en réalisant *Poséidon*, un remake d'un classique du film catastrophe : *L'Aventure du Poséidon*.



L'HISTOIRE
SANS FIN





2 INFOS

LE CINÉMA FANTASTIQUE LE LIVRE / L'AURYN

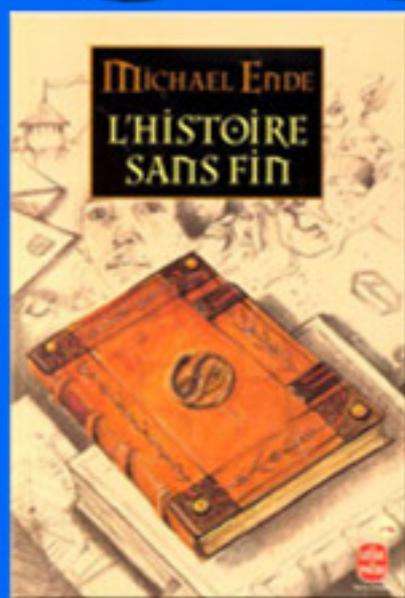


IMAGE 1

LE CINÉMA FANTASTIQUE

Le cinéma fantastique, est un genre cinématographique regroupant des films faisant appel au surnaturel. L'intrigue d'un film fantastique se fonde sur des éléments communément considérés comme matériellement impossibles et irrationnels (existence de créatures légendaires telles que les vampires ou les loups-garous, apparitions de fantômes, voyage dans l'au-delà...).

Il inclut également des films présentant des mondes entièrement surnaturels. Les mettant en scène des univers où la magie et l'irrationnel font partie du quotidien des personnages seront considérés comme fantastique.

LE LIVRE (Image 1)

L'Histoire sans fin (Die Unendliche Geschichte) est un roman fantastique de Michael Ende publié en 1979. Généralement classé parmi les romans pour la jeunesse, sa grande richesse et l'imagination débordante de l'auteur en font un roman également très apprécié des adultes. Il a connu un certain succès en librairie dans les années 1980. Plusieurs films et séries se sont inspirés de ce roman depuis 1984.



IMAGE 2

Le livre est basé sur une mise en abyme, 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 Phantasie. Il est mentionné également que le livre que lit Bastien est écrit en deux couleurs. En fait, le livre que lit Bastien peut être assimilé au livre que le lecteur a dans les mains : même description, et métaphoriquement même "pouvoir" : celui de nous transporter pour un moment dans un monde imaginaire dont nous reviendrons changés.

L'AURYN (Image 2)

Le médaillon symbolise la Réalité et la Fiction qui se mêlent, s'entrecroisent, et ne font qu'un. Ça rappelle aussi l'image de l'Infini, l'Infinité des possibilités de l'Imagination ; c'est aussi une adaptation du Yin et du Yang, le doré pour l'Imaginaire, le Vert pour la Réalité, et où un peu des deux se trouverait d'un côté comme de l'autre ; c'est aussi Ouroboros, le serpent/dragon qui se mord la queue, symbole de l'Eternité, de l'Infini, du cycle de la vie, mais aussi symbole de l'union de la terre (la Réalité) et du Ciel (l'Imaginaire) : sa forme de serpent le rattache à la terre, et le cercle symbolise le monde céleste. AURYN est sur la couverture du livre, ainsi qu'au cou d'Atreyu : à la fois dans la Réalité, ainsi que dans la Fiction.

L'HISTOIRE SANS FIN

Avant la séance, bien préparer les enfants à ce qu'ils vont voir et leur expliquer ce qu'est un film "fantastique".

Écris les bons numéros des photographies dans les cases.

Le chambellan de Fantasia réunit tous les grands du royaume pour leur annoncer la terrible nouvelle : l'impératrice est malade et le royaume est détruit par le Néant. Il convoque Atreyu, le valeureux chasseur de bisons pourpres des plaines, pour lui confier une quête : trouver un remède pour guérir l'impératrice et délivrer le royaume de l'anéantissement. Atreyu accepte et part sur le champ...

Depuis la tour d'ivoire, palais de l'impératrice de Fantasia,



il traverse les montagnes argentées,



le pays des tours de cristal,

le marécage de la mélancolie,

pour arriver avec l'aide de Falcor au pays de l'oracle sudérien,



Ce dernier lui demande de franchir les limites de Fantasia. Atreyu se retrouve enfin dans une ville en ruine, dont les peintures murales retracent son parcours. C'est là qu'il affrontera l'effroyable Gmork.



Numérote les actions de 1 à 8.

Bastien donne un nouveau nom à l'impératrice.

Atreyu rencontre Engywook le scientifique et sa femme, Urgl, la sorcière.

Artax se noie dans le marais.

Bastien se réfugie dans le grenier de son école.

Bastien, sur le dos de Falcor, poursuit les garnements.

Bastien emporte le livre.

Atreyu se bat avec Gmork.

Atreyu reçoit l'auryn, bijou qui lui donne du pouvoir.



De drôles de noms

Qui est ?

relie les deux colonnes

Artax	•	•	le vieux savant
Atreyu	•	•	la tortue géante
Gmork	•	•	la sorcière
Morla	•	•	le garçon du livre
Falkor	•	•	le cheval blanc
Engywook	•	•	le loup
Urgl	•	•	le gentil dragon



Relie chaque point au numéro de l'action dans l'ordre chronologique.

Bastien

est dans la librairie	•	•	1
est avec Marina	•	•	2
est dans la poubelle	•	•	3
est dans son lit	•	•	4
est sur le dos de Falkor	•	•	5
est dans le grenier	•	•	6

Atreyu

est avec le vieux savant	•	•	1
se bat avec Gmork	•	•	2
rencontre Morla	•	•	3
est couché contre Falkor	•	•	4
est avec Marina	•	•	5
est sur le dos d'Artax	•	•	6



● Complète le texte en t'aidant de la banque de mots ci-dessous.

Depuis la mort de sa mère, Bastien, dix ans, élevé rudement par son père et martyrisé par ses d'école, se réfugie dans l'imaginaire. Un jour, chez le vieux libraire Koreander, il est fasciné par un étrange : *L'histoire sans fin*. Le vieil homme bourru refusant de lui céder cet "aux pouvoirs magiques", il l'emprunte et se met à le lire en cachette dans le grenier de son école, où il s'est réfugié pour éviter de se faire punir par la à cause de son retard. , le pays fantastique, est dévoré peu à peu par le maléfique. Les habitants se rendent à la tour d'ivoire pour implorer l'aide de la petite impératrice. Mais celle-ci est malade. Pour la, son chambellan fait appel à un jeune garçon, Atreyu, qui part en quête du remède...

Au fur et à mesure que lit le livre, il se rend compte qu'il est lui-même l'un de héros de l'histoire et qu'il sauvera Fantasia en prononçant le de sa mère. Il reconstruira le royaume de Fantasia grâce à un médaillon magique, l'aurnyn, qui exaucera tous ces

BANQUE DE MOTS



● Les mots à remplacer dans le texte sont classés par ordre alphabétique dans la liste

- | | | | | |
|------------|--------------|-------------|-----------|--------------|
| 1. Bastien | 2. camarades | 3. Fantasia | 4. livre | 5. maîtresse |
| 6. Néant | 7. nom | 8. ouvrage | 9. sauver | 10. vœux |





• Dans ce film, quelle est la séquence...

essaie de dire pourquoi.

qui t'a fait rire ?

qui t'a fait peur ?

que tu as préférée ?

que tu as le moins aimé ?



• En petit groupe ou collectivement donnez votre avis sur ce film.



- Complète le texte en t'aidant de la banque de mots ci-dessous.

Depuis la mort de sa mère, Bastien, dix ans, élevé rudement par son père et martyrisé par ses camarades d'école, se réfugie dans l'imaginaire. Un jour, chez le vieux libraire Koreander, il est fasciné par un livre étrange : *L'histoire sans fin*. Le vieil homme bourru refusant de lui céder cet ouvrage "aux pouvoirs magiques", il l'emprunte et se met à le lire en cachette dans le grenier de son école, où il s'est réfugié pour éviter de se faire punir par la maîtresse à cause de son retard. Fantasia, le pays fantastique, est dévoré peu à peu par le Néant maléfique. Les habitants se rendent à la tour d'ivoire pour implorer l'aide de la petite impératrice. Mais celle-ci est malade. Pour la sauver, son chambellan fait appel à un jeune garçon, Atreyu, qui part en quête du remède...

Au fur et à mesure que Bastien lit le livre, il se rend compte qu'il est lui-même l'un de héros de l'histoire et qu'il sauvera Fantasia en prononçant le nom de sa mère. Il reconstruira le royaume de Fantasia grâce à un médaillon magique, l'aurnyn, qui exaucera tous ces vœux.

BANQUE DE MOTS



Les mots à remplacer dans le texte sont classés par ordre alphabétique dans la liste

- | | | | | |
|------------|--------------|-------------|-----------|--------------|
| 1. Bastien | 2. camarades | 3. Fantasia | 4. livre | 5. maîtresse |
| 6. Néant | 7. nom | 8. ouvrage | 9. sauver | 10. vœux |

Écris les bons numéros des photographies dans les cases.

Le chambellan de Fantasia réunit tous les grands du royaume pour leur annoncer la terrible nouvelle : l'impératrice est malade et le royaume est détruit par le Néant. Il convoque Atreyu, le valeureux chasseur de bisons pourpres des plaines, pour lui confier une quête : trouver un remède pour guérir l'impératrice et délivrer le royaume de l'anéantissement. Atreyu accepte et part sur le champ...

Depuis la tour d'ivoire, palais de l'impératrice de Fantasia, **6**



il traverse les montagnes argentées, **4**



le pays des tours de cristal, **5**

le marécage de la mélancolie, **3**

pour arriver avec l'aide de Falcor au pays de l'oracle sudérien, **1**



Ce dernier lui demande de franchir les limites de Fantasia. Atreyu se retrouve enfin dans une ville en ruine, dont les peintures murales retracent son parcours. C'est là qu'il affrontera l'effroyable Gmork. **2**



Numérote les actions de 1 à 8.

Bastien donne un nouveau nom à l'impératrice.	8
Atreyu rencontre Engywook le scientifique et sa femme, Urgl, la sorcière.	5
Artax se noie dans le marais.	4
Bastien se réfugie dans le grenier de son école.	2
Bastien, sur le dos de Falkor, poursuit les garnements.	7
Bastien emporte le livre.	1
Atreyu se bat avec Gmork.	6
Atreyu reçoit l'auryn, bijou qui lui donne du pouvoir.	3

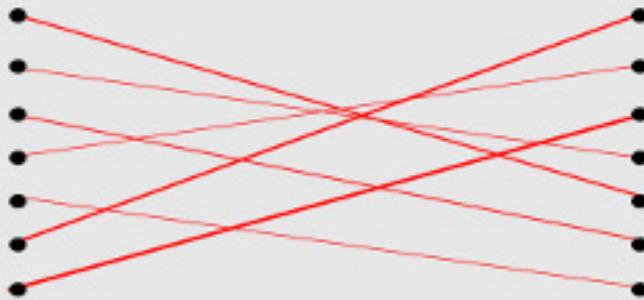


De drôles de noms

Qui est ?

relie les deux colonnes

Artax
Atreyu
Gmork
Morla
Falkor
Engywook
Urgl



le vieux savant
la tortue géante
la sorcière
le garçon du livre
le cheval blanc
le loup
le gentil dragon



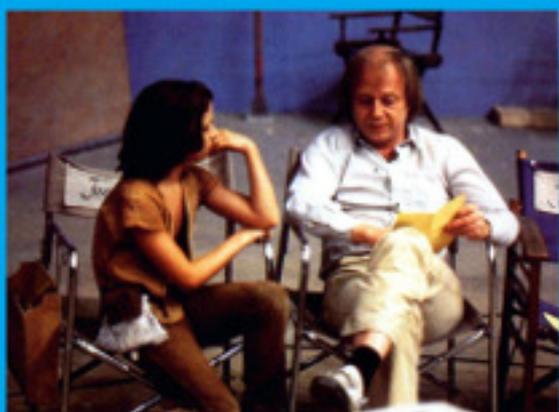
Relie chaque point au numéro de l'action dans l'ordre chronologique.

Bastien

- | | | | |
|-----------------------------------|---|---|---|
| 3 est dans la librairie | • | • | 1 |
| 5 est avec Marina | • | • | 2 |
| 2 est dans la poubelle | • | • | 3 |
| 1 est dans son lit | • | • | 4 |
| 6 est sur le dos de Falkor | • | • | 5 |
| 4 est dans le grenier | • | • | 6 |

Atreyu

- | | | | |
|-----------------------------------|---|---|---|
| 4 est avec le vieux savant | • | • | 1 |
| 5 se bat avec Gmork | • | • | 2 |
| 2 rencontre Morla | • | • | 3 |
| 3 est couché contre Falkor | • | • | 4 |
| 6 est avec Marina | • | • | 5 |
| 1 est sur le dos d'Artax | • | • | 6 |



Distribution

Flash Pictures

137 rue vieille du temple
75003 PARIS
Tél / fax : 01 53 04 90 83
Port : 06 98 06 36 14
email : contact@flashpictures.fr
web : www.flashpictures.fr