

# L'Histoire sans fin Wolfgang Peterson

Allemagne – 1984 – 1h30

## PISTES PÉDAGOGIQUES

**Introduction :** *L'Histoire sans fin*, a été réalisé par **Wolfgang Peterson** et date de **1984**. Le film est l'**adaptation du roman éponyme de Michael Ende** (1979 pour la version originale allemande et 1984 pour la première édition française), best-seller qui a été traduit en plus de 45 langues. *L'Histoire sans fin* a eu également beaucoup de succès à sa sortie. **Ce film** est considéré comme un **classique du cinéma**. La **chanson « The Never Ending Story »** chantée par Limahl, a été également un **tube** des années 80. Elle a été relancée par sa présence dans l'épisode final de la saison 3 de la série *Stranger Things*.



### 1- Avant la projection :

L'avant-séance est **fondamentale** car elle **permet de construire un horizon d'attente** auprès de nos jeunes spectateurs et les préparer à rencontrer l'univers du film.

Il s'agit, à partir du ou des supports proposés, d'en **faire émerger les promesses** qui peuvent porter sur : **le lieu, les personnages, l'« histoire »**

Mais aussi sur : **les émotions, l'ambiance, l'atmosphère, l'esthétique (relative au genre du film)**

Cette phase est d'autant plus importante pour nos jeunes spectateurs pour ce film afin qu'ils puissent se préparer à la rencontre avec des paysages fantastiques, des créatures étranges et une histoire foisonnante.

**Les 5 portes d'entrée ou seuils :** Le titre, l'affiche, un (ou des) extrait(s) sonore(s) , une sélection de photogrammes, la séquence liminaire et pour ce film anticiper l'histoire et travailler sur le lexique.

#### ●Le titre

Quelles sont les promesses du titre « *L'Histoire sans fin* » ?

Un titre déjà étrange car antinomique : une histoire a normalement toujours une fin... Comment peut-on avoir affaire à une histoire « sans fin » ?



#### ●Lecture d'affiche

Quelles sont les promesses de l'affiche ? Que voyez-vous ? Quelles impressions, quelle atmosphère s'en dégagent ?

Voir [L'affiche](#) et [Comparaison d'affiches](#)

- De **nombreux personnages** du film apparaissent sur cette affiche : le géant de pierre, Le dragon Falkor, Atreyu sur son cheval Artax, la chauve-souris, l'escargot, le gnome mais aussi Bastien qui lit un livre qu'on suppose être *L'Histoire sans fin*.

Cette affiche met en images **la structure même du récit : la mise en abyme, l'histoire dans l'histoire**. Il y aura bien un **récit « cadre »** (Bastien et son livre) et un **récit de l'histoire** (les personnages semblent « sortir » du livre). On perçoit bien les **deux mondes** qui vont coexister dans le film : **un monde « réel » et un monde imaginaire**. Le texte en haut de l'affiche est explicite : « Au-delà du monde réel... Le royaume de l'imaginaire ».

- Comparaison avec l'**affiche anglaise** qui choisit, elle, de **ne pas représenter Bastien** et de **mettre au même plan** les personnages du monde de Fantasia. **La Petite Impératrice** y figure et est au centre, comme la Tour d'Ivoire, contrairement à l'affiche française. Elle met en exergue **la force de l'imaginaire**.

### ● Pistes sonores

Quelles sont les couleurs, les ambiances que nous laissent entendre ces extraits ?

Les pistes sonores peuvent être utiles pour **percevoir l'atmosphère étrange du film**.

L'écoute de certains passages permet d'**aider à la compréhension du récit** ou **se préparer à recevoir les émotions fortes** qui se dégagent de certaines scènes. (la rencontre avec la bête Gmork ou la mort du cheval Artax : la musique est en accord avec les événements)

Voir [Pistes sonores](#)

### ● Photogrammes

Voir [Sélection de photogrammes](#)

Les photogrammes présentés lors de l'avant séance ont les mêmes fonctions que l'écoute d'extraits :



- **Se plonger dans l'univers du film** en s'immergeant dans une image : choisir individuellement 2 ou 3 photogrammes parmi la sélection. Entrer dans l'image et associer des mots ou un écrit à ces photogrammes (à quoi je pense quand je rentre dans ces photogrammes, qu'est-ce que je peux raconter à partir de ce que je vois?)

- Présenter les **photogrammes des personnages et leur nom** en amont du film permet de se confronter à **leur aspect physique** mais aussi de **savoir qui est qui** afin d'appréhender la complexité du récit.

(Cf. § Les personnages)

Le film fourmille de personnages. Les **créatures surnaturelles** qui peuplent Fantasia sont **très étranges** et **peuvent inquiéter** le jeune spectateur (même si les effets spéciaux semblent un peu dater et contribuent à la **distanciation**) : la plupart sont **bizarres**, parfois **repoussantes**, mais **inoffensives** (ex : Le mangeur de pierre). D'autres sont **effrayantes et malveillantes** (**La bête Gmork** : ne pas hésiter à le montrer sous ses différentes apparitions).

Voir photogrammes [la bête Gmork](#)

Même Falkor présente quelque chose d'inquiétant qui ne le rend pas tout à fait « mignon ».

- Les photogrammes peuvent également servir à **présenter les différents lieux de l'histoire** correspondant aux deux mondes, le monde réel et le monde fantastique (Cf. § Les lieux). Il est possible de **lire l'extrait du livre** décrivant la Tour d'Ivoire et de **la dessiner** en amont du film.

Voir [fiche La Tour d'Ivoire](#)

- **Une scène** peut être également **très forte émotionnellement** pour les plus jeunes : **la scène de la mort d'Artax**.

Voir photogrammes [Artax et les marécages de la mélancolie](#)



Possibilité de **regarder les photogrammes de cette scène** en amont pour s'y préparer, ainsi que d'**écouter la bande-son** en notant que la musique contribue à sa force émotionnelle. Dire qu'**Artax va réapparaître à la fin du film** courant dans la plaine, chevauché par Atreyu (même si cette « résurrection » n'atténue pas vraiment la violence de la scène de l'enlèvement).

Cette séquence est d'autant plus touchante qu'elle soulève une **double identification** de la part du spectateur qui s'identifie à **Atreyu**, qui est en train de perdre son fidèle compagnon, mais aussi à **Bastien**, qui pleure la mort de sa mère : **le deuil d'Atreyu est mis en parallèle avec le deuil de Bastien**. Cette scène **est la représentation de notre impuissance face à la mort**.

**Nota** : ce choc a été corroboré par **la rumeur** que le cheval qui tenait le rôle d'Artax dans le film serait mort lors du tournage. La rumeur a été **démentie** et il semblerait que ce soit plutôt Noah Hathaway (Atreyu) qui aurait souffert des conditions du tournage (cascades, chute de cheval...)

Le cinéma est là pour **provoquer des émotions fortes** chez le spectateur : des **émotions agréables**, comme l'émerveillement, la joie, le rire mais aussi **d'autres comme la peur, la tristesse...**

Rappeler que **« c'est du cinéma », « c'est pour de faux »** : ni les acteurs ni les animaux ne meurent vraiment au cinéma. Prendre de la distance en réfléchissant au **comment on fait** (la fabrique du cinéma). Le film a été tourné **en studios**. Comment faire pour montrer Artax disparaître dans les marécages de la mélancolie ? On a utilisé **un ascenseur**. D'ailleurs, le plan a été **coupé** avant qu'Artax ne soit complètement enfoui.

- Pour les plus jeunes, possibilité d'utiliser **les photogrammes pour compléter le schéma actanciel avant la séance**, afin de **mieux comprendre l'histoire** lors de la projection.

(Cf. § L'Histoire)

### ●Le lexique

- Expliquer certains mots ou notions avant la séance peuvent aider à la compréhension : le Bien, le Mal, la mélancolie, le désespoir, le chaos, le néant, l'apocalypse...

### ●Séquence liminaire

Quelles sont les promesses de cette séquence ?

Cette séquence d'ouverture permet de **situer le contexte familial de Bastien** et de **présenter la relation père/fils**.

- On apprend tout d'abord que **sa mère est morte** (d'où peut-être les cauchemars).

On entre dans le film par une **situation qui peut susciter des émotions fortes** chez certains élèves. **Parler du deuil** en classe en amont du film permet à l'élève de s'y préparer et de ne pas le découvrir seul face à l'écran.



- On découvre **un père en costume/cravate**, prenant à peine le temps d'avaloir son « cocktail énergétique » et se faisant un devoir d'avoir une « conversation utile », c'est-à-dire de **raisonner son fils** afin de lui remettre les pieds sur terre **alors même qu'un deuil les touche au plus profond**. Il aide son fils à ouvrir le pot de confiture, mais il manque d'empathie et a bien du mal à sortir Bastien de son chagrin: il ne lui offre pas le réconfort dont il aurait besoin.

Bastien va devoir apprendre à vivre malgré tout. Il va combler le vide affectif laissé par le décès de sa mère **en se réfugiant dans le rêve et l'imaginaire** : on remarque que Bastien dessine **des licornes** et non des chevaux, ce qui fait toute la différence.

Le film *L'Histoire sans fin* montre **la puissance infinie de l'imagination** : l'œuvre la montre comme **le seul outil permettant de reconstruire un monde emporté par le chaos au rythme effréné dicté par le néolibéralisme et l'hyper-productivité des années 80**.

Nota : Cette scène où le père sermonne son fils sur la nécessité d'arrêter de rêvasser pour se plonger dans la réalité et se préparer au monde sans pitié des adultes est un **ajout des scénaristes**. Le livre commence avec la scène de la librairie.

## 2- Focus sur le film

### ●La réception du film



- Recueillir les **sentiments et émotions** des élèves à chaud.
- Quels sont les **personnages principaux** et leurs caractéristiques ? Où vivent-ils ? Que font-ils ?
- Quelles sont les **scènes marquantes** du film ? (Celles qui les ont **émervillés**, celles qui les ont faits **rire**, celles qui leur ont fait **peur**, celles qu'ils ont trouvées **étranges**...)

### ●Les personnages principaux

Voir photogrammes [Les personnages](#)

A partir des photogrammes, faire le point sur les personnages, distinguer et classer :








- ceux qui appartiennent **au récit principal, au présent de la narration** : Bastien, son père, le libraire et ses camarades de classe

- ceux qui proviennent **de l'histoire du livre *L'Histoire sans fin*, de l'imaginaire**.

Atreyu, Artax, la Petite Impératrice, le mangeur de pierre, Morla la vénérable, Falkor le dragon porte-bonheur, la bête Gmork, Engywook et Urgl le couple de gnomes...

...Mais aussi le Néant (qu'on ne voit pas vraiment, juste les conséquences de son passage), l'escargot géant champion de course, la Chauve-souris paresseuse, l'elfe des nuits, Teeny Weeny élégant personnage avec son haut de forme et sa queue de pie, le sage Cairon qui confiera sa mission à Atreyu, les habitants de la Tour d'ivoire...



	<p><b><u>Bastien</u></b> : Enfant timide et complexé. Il a perdu sa mère et ne parvient pas à en faire le deuil : il se sent seul au monde, incompris par son père. Grâce à sa grande passion, la lecture et le mystérieux livre qu'il emprunte à un libraire, il va se plonger de manière intense dans le monde merveilleux de Fantasia jusqu'à y pénétrer complètement, 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 : le Néant.</p>
	<p><b><u>Atreyu</u></b> : Enfant guerrier du pays fantastique, il est beau, courageux, valeureux. Il a le même âge que Bastien et il est celui que Bastien a toujours rêvé d'être. Bastien va peu à peu s'identifier à lui. Cairon, le représentant de l'impératrice, lui donne la lourde tâche de sauver le royaume de Fantasia. Il part seul, avec son cheval blanc Artax et sans connaître l'ennemi qu'il devra affronter, muni de l'auryn, une mystérieuse insigne qui a pour rôle de le protéger, que Bastien peut aussi trouver sur son livre.</p>
	<p><b><u>Artax</u></b> : C'est le beau cheval blanc d'Atreyu que l'on voit s'enliser dans les marécages de la mélancolie.</p>
	<p><b><u>La Petite Impératrice</u></b> : Même si son existence nous est révélée rapidement, elle n'apparaît que tardivement dans le film. C'est elle qui dirige le monde fantastique du haut de sa tour d'ivoire. Elle est aussi vieille que le royaume malgré son apparence juvénile. Elle est malade. Sa maladie est liée au Néant qui ronge le pays fantastique.</p>
	<p><b><u>Le mangeur de pierres</u></b> : Géant haut de plusieurs dizaines de mètres, il est plein de bonhomie et se déplace sur un colossal tricycle. Contrairement à son apparence grossière, il utilise un langage soutenu et est prévenant.</p>
	<p><b><u>Morla, le vénérable</u></b> : Elle est enfouie sous terre et sa carapace forme une montagne. C'est une vieille tortue savante, allergique à la jeunesse et qui s'ennuie depuis des millénaires. Elle parle d'elle en disant « nous » et elle est comme transformée en paysage.</p>
	<p><b><u>Falkor</u></b> : C'est un dragon porte-bonheur au corps recouvert d'écailles et à la tête de chien. Il est blanc en opposition au loup noir. Il est toujours de bonne humeur. Il aide Atreyu dans sa quête pour trouver le remède qui sauvera l'impératrice. Il assiste également Bastien dans la reconstruction du Pays Fantastique ainsi que pour donner une leçon aux gamins qui le harcelaient au début de l'histoire.</p>

	<p><b>Le Néant :</b> C'est une force du mal qui fait tout disparaître sur son passage, pour ne laisser qu'une béance. Dans le monde de Fantasia, le Néant emporte tout car les gens arrêtent de rêver.</p>
	<p><b>La bête, Gmork :</b> 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. Elle poursuit inlassablement Atreyu mais ce dernier finit par la vaincre et la tuer dans les ruines du monde fantastique.</p>
	<p><b>Engywook et Urgl :</b> Le vieux couple formé de Engywook, le gnome savant fou (astronome) et sa femme Urgl, sorcière qui prépare un bouillon avec des ailes de chauve-souris, des yeux de triton... Ils encouragent Atreyu à franchir l'oracle sudérien.</p>

Mais aussi :

**-d'autres personnages du monde réel :** Le père de Bastien qui ne le comprend pas, les trois garçons qui le harcèlent, le libraire M. Koreander

**-d'autres personnages du pays fantastique :** l'escargot géant champion de course, la Chauve-souris paresseuse, l'elfe des nuits, Teeny Weeny élégant personnage avec son haut de forme et sa queue de pie, le sage Cairon qui confiera sa mission à Atreyu, ainsi que tous les habitants de la Tour d'Ivoire...

### •Les lieux

Voir photogrammes [Les lieux](#)

Les lieux se réfèrent aux deux mondes :



**•Les lieux du monde réel :** la maison de Bastien, la rue, la librairie, l'école et son grenier

**•Les lieux du monde fantastique :** Fantasia, la Tour d'Ivoire

A noter : véritable **plaisir toponymique** : les noms des paysages ont une immense importance (la mer des possibilités, les déserts multicolores, les marécages de la mélancolie...) et créent déjà **une atmosphère, une poésie**.

### •La structure du récit : mise en abîme et montage parallèle

*L'Histoire sans fin* est une **vertigineuse mise en abyme**. C'est un **roman de la « métalepse »**, c'est-à-dire la **contamination de plusieurs niveaux de fiction**.

**L'identification est double : Bastien et Atreyu** (le spectateur s'identifie à Bastien qui lui-même s'identifie à Atreyu, ce qui va permettre de **résoudre le conflit interne du film** et d'en redoubler sa leçon au spectateur. Dans le livre, ce qui se passe dans le monde réel est écrit **en bleu**, et ce qui relève de l'imaginaire **en noir**. (ou gras et normal pour l'édition de poche)

La démarche d'adaptation du livre au cinéma s'appuie sur le **principe d'intrusion progressive de Bastien dans le royaume de Fantasia**.

Cela se fait dans le film par **des raccords dans le mouvement, le son, les compositions de décor, la lumière** et principalement par **le montage en parallèle** qui permet de passer d'un monde à l'autre et se fonde sur un **rapprochement « symbolique »** entre des plans.

On peut s'amuser à **lister les événements qui permettent de relier les deux mondes** :

Voir photogrammes [Entre deux mondes](#)

- Le cri de Bastien en s'imaginant Morla le vénérable, qui est entendu par ce dernier et par Atreyu

- Le sandwich que croque Bastien lorsqu'Atreyu est en train de manger lui aussi dans l'histoire
  - L'orage qui fait rage et qui ouvre la fenêtre du grenier de l'école, en écho au Néant qui détruit tout
  - La tête de loup empaillée fait le lien avec Gmork, la bête au service du Néant...
  - La Petite Impératrice, personnage du monde imaginaire, qui finit par implorer directement Bastien lorsque la situation est devenue critique (par le biais d'un regard caméra qui interpelle également le spectateur)
- L'entrée de Bastien dans le royaume de Fantasia est le point d'orgue du film.**

### ●L'histoire

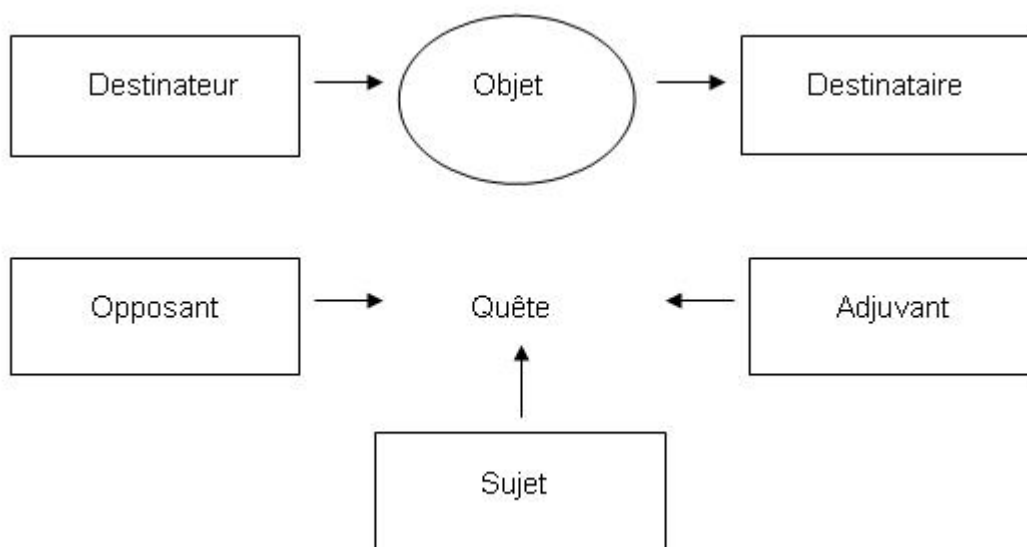
Voir photogrammes [Le récit](#)

La succession des aventures d'Atreyu crée une impression de foisonnement. Pour clarifier les choses, notamment à l'adresse des plus petits, il est possible d'utiliser des schémas :

- le **schéma actanciel** pour éclairer sur **le rôle des personnages principaux** (possibilité de le faire avant la séance en salle en l'illustrant avec des photogrammes, comme stipulé précédemment)
- le **schéma quinaire** pour organiser les événements en **étapes qui structurent le film** (pour les plus grands)

### Le schéma actanciel :

La Petite Impératrice	Sauver Fantasia de la destruction et guérir la Petite Impératrice	La Petite Impératrice et les habitants du royaume de Fantasia
-----------------------	---	---



- Le Néant - La bête Gmork, qui est au service du Néant	Atreyu est désigné pour sauver Fantasia de la destruction et guérir la petite impératrice  (et finalement Bastien qui symbolise l'accès à l'imaginaire)	- son cheval Artax - Morla la vieille tortue géante - Falkor, le dragon de la chance (- Bastien)
--	---	---

## Le schéma quinaire :

<b>1/ Situation initiale :</b>	Bastien 10 ans vit seul avec son père depuis la mort de sa mère. Il est malmené par ses camarades et se réfugie dans une librairie.
<b>2/ Élément perturbateur</b>	Il découvre un livre <i>L'Histoire sans fin</i> et se met à le lire dans le grenier de l'école. Dans ce livre, la Petite Impératrice est atteinte d'un mal étrange et le monde de Fantasia est menacé par le Néant qui détruit tout sur son passage. Un jeune chasseur courageux est désigné pour sauver l'Impératrice et le royaume de Fantasia. Il reçoit pour le protéger l'Auryn, un médaillon magique et part sur son cheval Artax.
<b>3/ Déroulement de l'action</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Artax meurt dans les marécages de la mélancolie.</li><li>- Atreyu trouve la tortue Morla Le Vénérable qui l'oriente vers l'Oracle sudérien.</li><li>- Alors qu'il sombre lui aussi dans les marécages et est en proie à Gmork, bête sauvage au service du Néant, il est sauvé par Falkor le dragon porte-bonheur qui le rapproche de l'Oracle et lui fait rencontrer Engywook et Urgl.</li><li>- Atreyu parvient à franchir la porte des Sphinx.</li><li>- Au moment de passer la porte du miroir, la glace lui renvoie l'image de Bastien. L'oracle apprend à Atreyu que seul un humain peut sauver l'impératrice en lui donnant un nouveau nom. Il le trouvera aux limites de Fantasia.</li><li>- Atreyu perd Falkor et triomphe seul de la bête Gmork.</li><li>- Atreyu retrouve Falkor et ils parviennent à retrouver la Tour d'Ivoire où Atreyu fait part à la Petite Impératrice de l'échec de sa mission. Mais l'impératrice le contredit : il a réussi puisqu'un enfant de la Terre a été contacté.</li></ul>
<b>4/ Dénouement</b>	Bastien rebaptise la Petite Impératrice du prénom de sa mère : Marina. Il a fait son deuil. Tout sombre dans les ténèbres. Fantasia est sauvé mais est à reconstruire.
<b>5/ Situation finale</b>	Les vœux que prononcent Bastien vont redonner vie au pays fantastique. Aidé de Falkor, Bastien commence par se venger de ses camarades qui le harcelaient.

Remarque : la fin permet de réaliser **une boucle** (Bastien qui s'est fait malmené au début par ses camarades se venge) ainsi qu'**une ouverture** : l'histoire n'est pas finie.

### ●Les messages du film

#### **- éloge de la lecture et de l'imaginaire**

Le roman met en scène **les délices de la lecture**, le basculement dans un livre et **loue la puissance de l'imaginaire, les pouvoirs immenses du rêve**.

#### **- éloge de l'enfance :**

Le film accorde une **importance capitale aux enfants** et leur **redonne toute la place qu'ils méritent** dans la structure de la société.



#### **- Prendre soin de ce/ceux qui nous entoure(nt) :**

Atreyu se rend vraiment compte de l'attachement qu'il a pour son cheval Artax lors de sa mort... (identification de Bastien avec le décès de sa mère ?)

#### **- l'égalité :**

Que ce soit dans le roman ou dans le film, le récit porte de **grandes valeurs d'égalité**. Dans le livre, il est indiqué que la Petite Impératrice **ne règne pas par la force** car, pour elle, « toutes les créatures [sont] égales ». Pour l'époque, la révolution dans la représentation est **triple** : c'est **une femme** qui règne (et non un homme), c'est **une enfant** et **son règne n'est pas despotique**.

### ●Le genre :

#### ● Le merveilleux, le fantastique, la fantasy

Le film est à la **frontière du merveilleux, de l'héroïc fantasy et du fantastique** :

**Le merveilleux** fait appel au **suraturel** dans lequel, une fois **acceptés les présupposés d'un monde magique**, les choses se déroulent de **manière presque normale et familière**.

**L'Heroïc fantasy** prend ses sources dans **l'histoire, les mythes, les contes ou la science-fiction** et présente **un récit héroïque dans le cadre d'un monde merveilleux**.



**Le fantastique** se distingue du merveilleux par l'**hésitation** qu'il produit entre le surnaturel et le naturel, le possible ou l'impossible. (Todorov)

Le film commence donc **dans l'univers du merveilleux ou de l'héroïc fantasy** (contenu dans le livre, avec la présence d'**archétypes** comme la tortue vieille et sage, les sorciers un peu fous, **la Tour d'Ivoire**) puis **bascule peu à peu dans le fantastique** : Bastien **entre** dans l'histoire du livre.

#### ● Un film d'aventure

(voir le rapprochement avec les films programmés en 2024-2025 du 1<sup>er</sup> trimestre cycle 3 **L'île de Black Mor** du 3<sup>e</sup> trimestre **Les aventures de Robin des bois** pour les différentes caractéristiques liées à ce genre.)

Le récit d'aventure met en scène un **héros souvent jeune et beau** qui a un **but** et qui va vivre des **aventures imprévues et périlleuses**. Il respecte le **schéma narratif** (5 étapes) et le **schéma actanciel** (quête, adjuvants, opposants...). Les **personnages** sont la plupart du temps **stéréotypés**. Les **lieux** traversés sont souvent **multiples, mystérieux**, parfois **exotiques** et sortent le héros de son quotidien (le royaume de Fantasia)

#### ● Un récit d'apprentissage (ou initiatique)

Bastien, par le biais de l'enfant-héros Atreyu, parvient à **surmonter l'épreuve du deuil**. Il en sort **grandi et plus fort**. A noter : l'**importance du vol** pour symboliser sa victoire par l'imaginaire et son rapport à sa mère décédée.

### 3- Pistes transversales

#### ● Poésie, Étude de la langue et production d'écrit

- Apprendre une **poésie** sur le thème du pouvoir de l'imaginaire Voir fiche [poésies voyages imaginaires](#)

- S'intéresser aux **différents niveaux de langue**, notamment au **langage soutenu** parlé le géant mangeur de pierres. S'amuser à transcrire son discours en langage courant (ou familier).

Voir fiche [langage soutenu Le mangeur de pierres](#)

- A la manière celle de Urgl confectionnée pour donner des forces à Atreyu, **inventer** la recette d'une potion et imaginer son effet. Voir fiche [potion magique de Urgl](#)

#### ● Littérature (cycle 3)

- **Comparer** un passage du livre à une séquence du film, comme la découverte de la Tour d'Ivoire ou la rencontre avec le dragon Fuchur (Falkor dans le film, très différent)

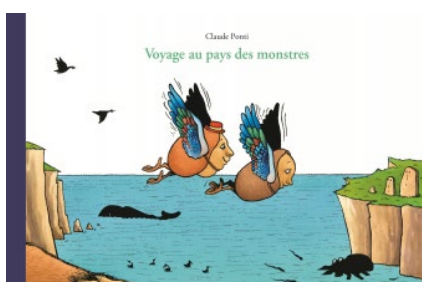
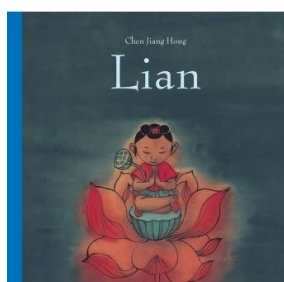
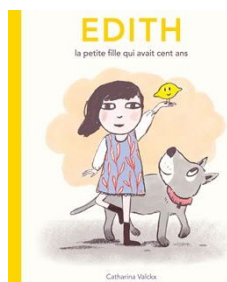
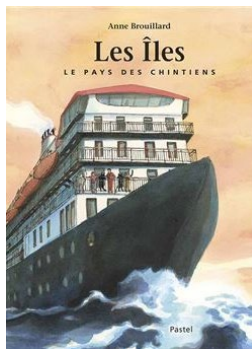
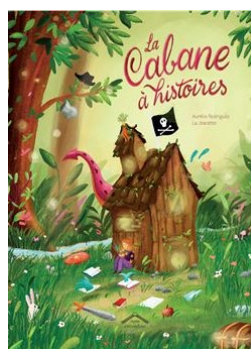
Voir fiche [La Tour d'Ivoire](#) ou fiche [Rencontre avec le dragon](#)

- lire un roman ou des nouvelles du genre fantastique

- parenté avec Mowgli (*Le Livre de la jungle* de R. Kipling), avec Nils (*Le merveilleux voyage de Nils Holgersson à travers la Suède*), avec Alice (*Alice au Pays des Merveilles* L. Carroll), avec Dorothy (*Le magicien d'Oz*) et autres jeunes héros ou héroïnes qui ont fait eux aussi un **voyage fantastique**.

#### ● Albums de littérature de jeunesse (cycle 2)

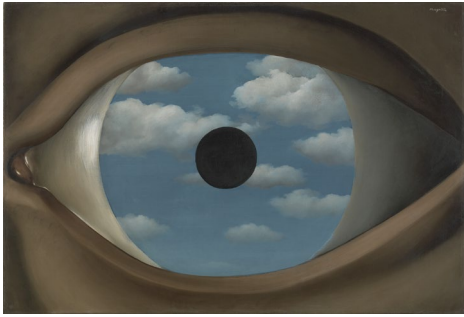
Le film *L'Histoire sans fin* met l'accent sur le **pouvoir de l'imaginaire** : mise en réseau possible avec des albums de littérature de jeunesse tels que :





## ● Histoire des Arts

Voici quelques **œuvres d'art** qui font échos au film. Voir [œuvres d'art](#)



-L'univers de **René Magritte** avec la place importante de l'imaginaire dans son travail

-Les **personnages fantastiques de Jérôme Bosch (Le jardin des délices)** : monde visionnaire et imaginaire

- **Albrecht Altdorfer** : univers lyriques aux foisonnements méticuleusement contrastés

Le film semble en retenir les visions les plus apocalyptiques et les revisiter à l'aune des esthétiques baroques de l'*Heroïc Fantasy*.

- Les **peintres du romantisme allemand (Caspar David Friedrich)** en relation au ciel nuageux du générique ou au paysage désolé des Marécages de la Mélancolie.

## ● Arts Plastiques

-A partir de modèles d'animaux familiers, **réaliser des bêtes étranges, fantastiques** : jouer sur la déformation, l'association d'éléments d'animaux différents, insérer des textures surprenantes ou des matières végétales.

-**Inventer un animal extraordinaire qui peut voler et que l'on peut chevaucher** (comme la chauve-souris ou Falkor) en s'inspirant des créatures légendaires ou mythologiques.

-**réaliser un paysage fantastique** en jouant avec les couleurs, la présence d'un ciel nuageux, des constructions et des personnages extraordinaires...

-choisir l'image d'un paysage réel et **composer un monde parallèle** qui pourrait exister en franchissant un escalier, en ouvrant une porte, en entrant dans une grotte... Possibilité de réaliser ce paysage onirique en volume (dans une boîte à chaussure).

## 4- Pour aller plus loin

● **Analyses de séquence** : Séquence 16 [00:51:47 – 00:54:43]

Voir la plateforme [Nanouk](#)

Atreyu passe la première porte menant à l'Oracle Sudérien.



## ● Le réalisateur : Wolfgang Peterson



Wolfgang Petersen (1941-2022) commence à 19 ans une **carrière d'assistant metteur** en scène à l'Ernst Deutsch Theater de Hambourg, en Allemagne, en étudiant en parallèle **l'art dramatique et la comédie**.

Il s'initie ensuite à **la réalisation** pendant 4 ans à Berlin. Dès 1970, il commence la réalisation de longs métrages dont plusieurs sont récompensés, mais **il connaît véritablement le succès en 1981 avec son 7ème film, Le Bateau (Das Boot)**, épopée suffocante et magistrale durant près de 3 heures qui retrace **la vie en guerre d'un équipage allemand dans un sous-marin**. Le film, long métrage étranger le plus populaire jamais distribué aux États-Unis, a reçu 6 nominations aux Oscars et a lancé **la carrière hollywoodienne** du réalisateur.

**Variant les genres**, il passe du fantastique (*L'Histoire sans fin*, 1984), film qui a bercé l'enfance de toute une génération, à la science-fiction (*Enemy*, 1985), au thriller hitchcockien (*Troubles*, 1991).

A partir des années 90, le cinéaste remporte **la confiance des studios hollywoodiens et se retrouve à la tête de productions américaines à gros budget**. Il dirige des **acteurs célèbres** comme Clint Eastwood, Dustin Hoffman ou 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 États-Unis et *Air Force One* (1997) où le chef d'État américain se retrouve pris en otage.

Wolfgang Petersen réalise également des films catastrophes comme *Alerte !* (1995), qui traite d'une lutte acharnée contre le virus ebola, ou *En pleine tempête* (2000) avec George Clooney, qui raconte un naufrage. Vient ensuite le péplum *Troie* avec Brad Pitt, récit de l'Illiade porté à l'écran, qui a rapporté près de 500 millions

de dollars, puis persiste dans des productions à grand spectacle en réalisant *Poséidon* en 2006, remake au budget colossal d'un classique du film catastrophe que le cinéaste a avoué avoir regretté. Son dernier long métrage, *Braquage à l'Allemande*, sorti en 2016, est une comédie policière allemande, remake de son propre téléfilm de 1976.

Wolfgang Petersen meurt en 2022 à l'âge de 81 ans.

### ●Le film *L'Histoire sans fin*

- Après le succès de *Das Boot* (*Le bateau*), Wolfgang Peterson entreprend la réalisation d'un film à très gros budget : *L'Histoire sans fin*.

- Elle est donc l'adaptation du début d'un best-seller allemand éponyme écrit par Michael Ende (1979). Le film est réalisé dans les studios Bavaria de Munich, l'un des studios les plus modernes d'Europe.

- Avec l'importance accordée aux décors, Peterson renoue avec la tradition des débuts du cinéma allemand. 200 artistes et techniciens y ont travaillé 2 ans, que ce soit :

-aux importantes constructions de décors (le principal décor du film, la Tour d'Ivoire, a une terrasse de 2000 m²)

-ou aux effets spéciaux et trucages très sophistiqués

Pour cela, Peterson reçoit la collaboration technique de grands experts du cinéma américain.

Contrairement à nos jours où le merveilleux et l'Heroic Fantasy occupent une place de choix dans le paysage cinématographique mondial, (avec les sagas *Harry Potter*, *Le Seigneur des Anneaux* ou *Le Monde de Narnia*), ces genres étaient beaucoup moins communs au cinéma jusque dans les années 80. Les effets spéciaux numériques n'existaient pas et il fallait user d'ingéniosités en utilisant :

-des effets spéciaux optiques : par exemple, il a fallu construire le plus grand fond bleu du monde pour incruster les paysages variés et baroques de Fantasia derrière les acteurs.

-des effets spéciaux mécaniques : des marionnettes, pour animer des personnages comme le Mangeur de pierres ou la chauve-souris endormie, ou des machines comme Falkor qui était une créature motorisée de 13 mètres de long, recouverte de 6000 écailles en plastique et de fourrure rose, qui nécessitait 15 personnes pour le mettre en mouvement.

« Si ces effets « faits main » peuvent aujourd'hui paraître kitschs et désuets, c'est paradoxalement ce qui donne une bonne partie de son charme au film. Quoi de mieux que des créatures concrètes, tangibles, palpables, pour donner corps aux rêves de Bastien et l'aider à affronter la dureté du monde réel ? »

[Timé Zoppé, auteur du Cahier de notes, Nanouk]

- Mais c'est surtout la modernité de la narration et des idées que défend ce film de 1984 qui restent remarquables : redonner la place qu'ils méritent aux enfants parfois oubliés de la société.

Pour cela, trois jeunes acteurs ont été recrutés :

- Olivier Barret pour le rôle de Bastien, très attachant

- Noah Hathaway qui interprète Atreyu, a déjà sa carrière d'acteur lancée. Il a été choisi pour sa débrouillardise, sa pratique de nombreux sports qui le rend athlétique et son origine indienne.

- C'est la première apparition à l'écran pour Tami Stronach, qui joue La Petite Impératrice : Peterson cherchait « une jeune actrice d'une beauté exceptionnelle avec une présence magique et intemporelle ».

Selon Noah Hathaway, le tournage a été dur : Peterson souhaitait que les comédiens interprètent entièrement leur rôle (même pour les cascades) et était perfectionniste, n'hésitant pas à refaire la même prise de nombreuses fois.

### ●L'Histoire sans fin : une œuvre culte



- Les années 80 offrent la part belle aux films sur l'enfance à destination des enfants : *E.T.* Steven Spielberg (1982), *Les Goonies* Richard Donner (1985), *Stand by me* Rob Reiner (1986)... et bien sûr *L'Histoire sans fin* Wolfgang Peterson (1984) qui a gagné au fil du temps le statut de film culte.

- Ce qui a fait la réussite de ce film est la double culture :

-une culture germanique, qui introduit « une vision romantique et intime des héros, portée sur l'introspection

et une exploration en profondeurs de sentiments sombres comme le deuil »

-et une culture américaine, qui apporte des méthodes de production fastueuses et flamboyantes, s'accompagnant d'un budget astronomique de 27 millions de dollars, inédit pour le cinéma

**allemand.** C'est aussi parce que le genre de l'**Heroic Fantasy** commence à faire une belle percée qu'Hollywood souhaite participer à l'aventure.

- Le personnage de la Petite Impératrice a beaucoup plu : les personnages puissants sont la plupart du temps représentés par un homme et non par une petite fille.

A sa sortie, le film **L'Histoire sans fin** remporte un succès planétaire (avec 20 millions de recettes aux États-Unis et plus de 100 millions dans le monde), renforcé par celui de la chanson titre « The Neverending Story », chantée par Limahl, tube disco qui s'écoule à 4 millions d'exemplaires.

Deux suites du film *L'Histoire sans fin* vivent le jour :

- *L'Histoire sans fin 2 : un nouveau chapitre*, de Miller, 1990, vaguement inspiré de la 2<sup>e</sup> partie du livre

- *L'Histoire sans fin 3 : Retour à Fantasia*, de MacDonald, 1995, dont l'histoire est inédite

En 1995 également, une série télévisée en 26 épisodes de 26 min chacun est diffusée sur Canal +, coproduction germano-canado-française. **Aucune de ces productions n'égale toutefois le premier film.**

### ● Comparaison film/livre

Malgré le succès remporté par le film, l'auteur du livre **Michael Ende s'est montré très mécontent de l'adaptation** dès le scénario, à tel point qu'il menace les producteurs de poursuites. En effet, le parti pris de **n'adapter que les 11 premiers chapitres** sur les 26, **nécessaire** pour aboutir à un film de 2 heures maximum, **élude toutes les aventures de Bastien** à l'intérieur du Pays Fantastique et **modifie l'intention initiale** : dans le livre, **ce sont justement les multiples expériences imaginaires de l'enfant** qui, en s'inventant une autre apparence et en expérimentant la bonté comme la méchanceté au Pays Fantastique, **vont lui permettre de dépasser son deuil et de grandir.**



De plus, le film prend **quelques libertés par rapport aux personnages du livre** : par exemple, dans le livre, Bastien est en surpoids, Atreyu a la peau verte (les essais de maquillage ayant été peu concluants, cette caractéristique n'a pas été retenue), Falkor se nomme Fuchur, a une fourrure d'un blanc nacré et une tête s'apparentant davantage à celle d'un lion.

### ● Les influences du conte et de la mythologie :

Dès l'ouverture, **le film hésite entre conte et mythe.** Selon Bruno Bettelheim [*Psychanalyse des contes de fées*], « la différence significative entre les deux est la conclusion. Dans les mythes, la fin est presque toujours tragique alors qu'elle est toujours heureuse dans les contes de fées. [...] Le mythe est pessimiste, alors que le conte de fée est optimiste, aussi terrifiants que puissent être certains passages de l'histoire. »

#### ● Les influences mythologiques

- Le Mangeur de pierres, la présence du Néant, du Chaos

- Référence à des épisodes de La Bible : **le déluge** (Le Néant, le Chaos associé à l'Apocalypse) ou **la genèse du monde** (Bastien est alors mis dans la position du Créateur : il va pouvoir recréer à partir de rien le royaume de Fantasia, éliminer la substance (le grain de sable) au profit d'une nouvelle forme (Fantasia 2).

- **L'Auryn, le symbole magique du récit** : les deux serpents entrelacés (l'un foncé, l'autre clair) peuvent évoquer le serpent des origines, le serpent du Paradis, le serpent de la mythologie d'Amérique du Sud, ou les principes inversés comme ceux du Yin et du Yang par exemple. Il agit comme signe de reconnaissance, comme point de repère pour les protagonistes du film.

- **Le passage de l'oracle sudérien** fait référence au **mythe d'Œdipe** (difficile à appréhender pour les enfants...) : en effet, deux gigantesques têtes de Sphinx au regard mortel gardent la première porte. Après avoir écouté l'oracle sudérien, celui-ci se désagrège. Enfin, c'est la révélation de l'oracle sudérien qui permettra à Atreyu de faire se rencontrer Bastien et la Petite Impératrice. Dans le mythe d'Œdipe, Œdipe résout l'**énigme du Sphinx** qui aussitôt se donne la mort. Puis, l'oracle de Delphes lui prédit qu'il tuera son père et épousera sa mère.

- La présence d'**un elfe**, évocateur de la mythologie scandinave

#### ● Les influences du conte

- **La quête** cherchée par le héros : dans le film, **c'est un « mot » (Marina, le nom de la mère de Bastien)** qui va changer le cours des choses. Dans d'autres contes, c'est une formule (« Sésame ouvre-toi ! »), une action (le baiser donné à la Belle au bois dormant) ou un objet (la clé de Barbe-Bleue).

- Bastien, en rejoignant la Petite Impératrice, se range plutôt du côté du conte de fée.

- La manière dont **le dragon Falkor** survole Fantasia (Fulkur survole le Pays Fantastique dans le livre) : référence au jars Martin dans *Le Merveilleux Voyage de Nils Holgerson à travers la Suède*.

- Le **basculement dans un monde fantastique**, la fantaisie dans les costumes et des moyens de locomotion plutôt farfelus : on pense à *Alice au Pays des Merveilles* et aux *Voyages de Gulliver*

- L'épisode du miroir en référence également à *Alice au Pays des Merveilles*



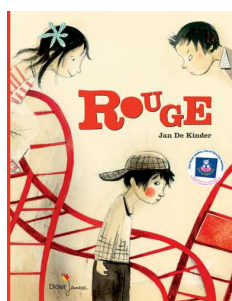
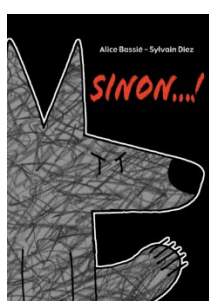
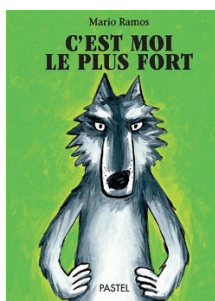
- Atreyu est l'équivalent du prince charmant qui, en éveillant et guérissant la Belle, rend son pouvoir à la vie. (*La Belle au bois dormant*, version de Perrault et de Grimm).
- Le couple cavalier/cheval : Atreyu et Artax, Atreyu et Falkor

### • Les échos cinématographiques :

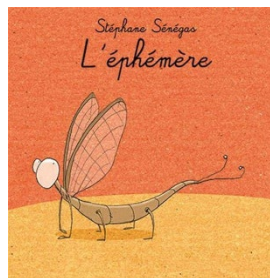
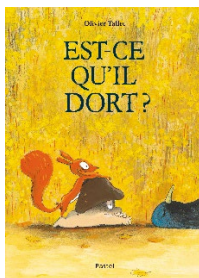
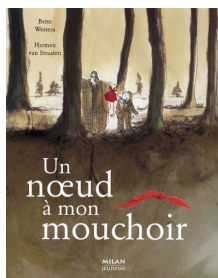
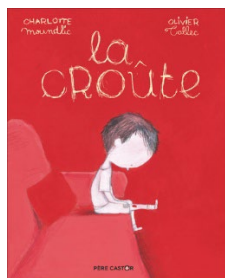
- **Princess Bride**, Rob Reiner, 1987 : Avant d'entrer dans le monde de Bouton d'Or, le petit garçon s'apprête à passer sa journée devant un jeu vidéo dans sa chambre, archétype de la petite maison américaine. De plus, les sorciers dans *Princess Bride* font penser à Engywook et Urgl dans *L'Histoire sans fin*.
- On peut rapprocher *L'Histoire sans fin* de **L'île de Black Mór**, programmé au 1<sup>er</sup> trimestre en 2024-2025 pour le cycle 3 : en effet, *L'île de Black Mór* est aussi **un récit d'apprentissage** (ou récit initiatique) : le vrai enjeu du film n'est pas la découverte du trésor mais la **quête d'un adolescent à la recherche de son identité** face à la figure absente de son père (Le récit pose la **question du deuil**). Comme dans *L'Histoire sans fin*, **le fantastique naît tout d'abord d'un livre** lu par Maître Forbes qui introduit Black Mór dans le film. Les apparitions de Black Mór peuvent représenter le sentiment de flottement entre **le monde de l'enfance** que le Kid est en train de quitter et **celui des adultes**. De plus, le navire blanc qui s'apparente à un vaisseau fantôme fait basculer l'histoire dans **le merveilleux** : ce n'est pas un rêve puisque tout le monde le voit.

### • L'Histoire sans fin et la littérature de jeunesse

Outre le livre à l'origine du film et la thématique de l'imaginaire, la littérature de jeunesse peut être un appui pour aborder avec les plus petits les autres thématiques que soulève le film comme **l'intimidation, le harcèlement** (*Rouge J.* de Kinder, *C'est moi le plus fort*, M. Ramos, *Sinon...!* A. Bassié et S. Diez, *Chien Fournis à l'école* Colas Gutman) Voir également la bibliographie proposée par [mpedia](#)



Ou bien le **thème du deuil, de la perte** (*La croûte* C. Moundlic et O. Tallec, *Un nœud à mon mouchoir* B. Westera et H. Van Straaten, *Est-ce qu'il dort ?* O. Tallec, ou sur un ton plus léger *l'éphémère* Stéphane Sénégas, *T'es pas mort*, Catherine Pineur) Voir également la bibliographie de [l'école des loisirs](#)



### • Bibliographie

- *L'Histoire sans fin*, Michael Ende, 2014, éd. Hachette (publié en allemand en 1979, traduit en français et publié chez Stock en 1984)
- Le Cahier de notes de *L'Histoire sans fin* par Pascal Vimenet

### • Sitographie

- Le cahier de notes de *L'Histoire sans fin* par Timé Zappé (2020) sur la plateforme [Nanouk](#)
- Transmettre le cinéma [« L'histoire sans fin »](#)
- Le dossier pédagogique de [l'Académie de Versailles](#)
- Le dossier pédagogique [Flash Pictures](#)

### • DVD

- DVD de *L'Histoire sans fin*, Wolfgang Peterson, 1984 (*consultable sur place à Média Tarn.*)

### • Podcast

- [« L'Histoire sans fin : vertige de la mise en abyme »](#), podcast de l'émission « Barbatruc », avril 2021, 53 min