

DEN UENDELEGE HISTORIA



DET
NORSKE
TEATRET

STUDIEMATERIELL



Ina Svenningdal i rolla som Bastian i
Den uendelege historia.

GJER KVA DU VIL

I *Den uendelege historia* møter vi mobbeofferet Bastian som har mista mor si. Faren har nok med å takle si eiga sorg, og klarer ikkje vere ein god forelder. Men ein dag kjem Bastian over ei bok - eit sufflimanus - og blir bokstaveleg talt oppslukt av dette.

Inne i fiksjonen møter han fantastiske og fantasirike skapningar som lykkedranken Fuchur og helten Atréju, som skal redde barnedronninga. Riket hennar, Fantásia, er i ferd med å bli slukt av den mystiske krafta «ingentinget» fordi barn i den verkelege verda er i ferd med å miste evna til å fantasere, drøyme og lage historier. Etter kvart blir Bastian sjølv dratt inn i fiksjonen. Der blir han venn med Atréju, og saman kjempar dei for å redde både dronninga og Fantásia frå undergangen.

Framsyninga handlar om fantasiens kraft. Men den handlar også om å finne ut kven du er inst inne. Det må hovudpersonen Bastian finne ut av.

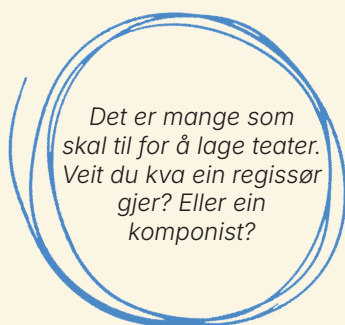
I dette studiemateriellet finn du eit handlingsreferat til *Den uendelege historia*, utdrag frå manus, artiklar og oppgåver de kan jobbe med før eller etter de har sett framsyninga.

Eg håper de får ei fin oppleving med *Den uendelege historia*!

Beste helsing

Erlend Tårnesvik Dreiaås
Formidlingsdramaturg
Det Norske Teatret

På scenen



Ina
Svenningdal



Francisco Kalle
Navarro



Gard
Skagestad



Rafid Arsalan
Islam



Iben Alida
Carlsen



Joachim
Rafaelsen



Geir
Kvarme



Mona
Huang



Ingrid Jørgensen
Dragland



Johan Hveem
Maurud

Kunstnarleg lag

Basert på romanen *Die unendliche Geschichte*
av Michael Ende

Dramatisering
John von Düffel

Omsetjing
Runa Kvalsund

Regissør
Peer Arne Perez Øian

Scenograf
Arne Nøst

Kostymedesignar
Bianca Deigner

Komponist
Sol Heilo

Koreograf
Kristin Ryg Helgebostad

Lysdesignar
Torkel Skjærven

Videodesignar
Åsmund Bøe

Dramaturg
Anders Hasmo

Forlag
Nordiska ApS

HANDLINGA

DET NORSKE TEATRET Den uendelege historia

DEL 1



1. Bastian er på omvising på teateret, men gøymar seg for resten av klassen sin, som mobbar han.



2. Han møter Herr Koriander, som er sufflør og ikkje likar barn. Bastian oppdagar ei stor sufflørbok.



3. Bastian opnar boka og begynner å lese Den uendelege historia...



4. I landet Fantasia er folk bekymra fordi «ingentinget» har breidd om seg og heile Fantasia er i fare.



5. Steinknaskaren, Lyktemannen og Racersnigelen har samla seg for å åtvare Barnedronninga om det som er i ferd med å skje i landet deira.



6. Men Barnedronninga er alvorleg sjuk sjølv, og berre helten Atréju kan redde henne.



7. Atréju får den magiske amuletten Auryn. Saman med hesten sin legg han ut på reise for å redde Fantasia og Barnedronninga.



8. Den vonde varulven Gmork er utsending for «Ingentinget». Han skal finne og drepe helten for å sikre at Fantasia går under.



9. I Sorgsumpane blir hesten til Atréju overvelda av sorg. Hesten søkk ned i sumpen og døyr. Atréju må halde fram åleine.



10. Skjelpadda Morla seier at Barnedronninga treng eit nytt namn for å bli frisk. Atréju må oppsøke orakelet i sør.



11. Gmork snik seg gjennom mørkeret på jakt etter Atréju. Han nærmar seg stadig. «Ingentinget» er i ferd med å sluke alt.



12. Lykkedranken Fuchur er fanga i nettet til den vonde Ygramul. Atréju reddar Fuchur med den magiske amuletten.

HANDLINGA

DET NORSKE TEATRET Den uendelege historia

DEL 1



13. Ygramul tilbyr seg å bite Atréju. Gifta i bitet vil drepe han, men før han døyr, kan han reise kor han vil på eit blunk. Han lar seg bite.



14. Atréju møter orakelet, som seier at eit menneskebarn kan redde Barnedronninga ved å gi henne eit nytt namn.



15. Fuchur har funne ei motgift mot bitet. Atréju set seg på ryggen hans og dei flyg. Men plutseleg blir det storm.



16. Dei fire vindmonstera fortel at Fantasia er grenselaus.



17. Eit plutseleg vindkast kastar Atréju av ryggen på lykkedranken Fuchur. Atréju styrtar mot bakken og mistar amuletten.



18. Atréju vaknar i ein uhyggeleg spøkelsesby, Der møter han Gmork, som er lenka fast av ei mektig trollkvinne og no er i ferd med å døy.



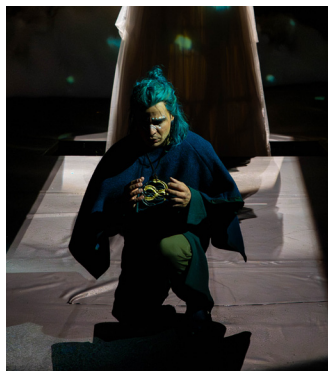
19. Det siste Gmork gjer før han døyr, er å bite seg fast i armen til Atréju. No er «Ingentinget» i ferd med å sluke han.



20. Plutseleg kjem Fuchur flygande. Han har funne amuletten som Atréju mista. Atréju kjem seg fri frå ulvekjeften, og dei flyg mot Barnedronninga.



21. Bastian, som heile tida har vore heilt oppslukt av boka han les, ser plutseleg at Barnedronninga står framfor han og smiler.



22. Atréju fortel Barnedronninga at han ikkje har klart oppdraget. Men ho seier at han har redninga med seg.



23. Gjennom ei lang historie full av eventyr, mirakel og farar, har Atréju ført redningsmannen – eit menneskebarn – hit til ho.



24. Bastian forstår forbløffa at det er han som er redningsmannen, og seier namnet hennar høgt: Månebarn.

HANDLINGA

DET NORSKE TEATRET Den uendelege historia

DEL 2



25. Månebarn fortel Bastian at det er opp til han å skape Fantasia slik han ønsker. Han skapar seg om til ein helt.



26. Bastian får den magiske amuletten Auryn. På den står det innskrive: «Gjer som du vil». Men kva betyr det?



27. Helt Hynrik kjem ridande på muldyret Jicha. Bastian har blitt modig og utfordrar til ein manndomsprøve...



28. Den som våger å klappe den eldsprutande løva Graógramán, vinn. Helt Hynrik tør ikkje.



29. Graógramán seier at Bastian aldri må ta av seg amuletten, for da må løva drepe han. Løva gir Bastian eit sverd som han kallar Sikánda.



30. Ved Tåresjøen møter dei Akaraiane, som er dei mest ulykkelege skapningane i heile Fantasia.



31. Bastian bestemmer at dei skal bli til sommarfuglar, og alltid vere fargerike, glade og berre ha det moro. Han gir dei namnet Slamoffane.



32. Atréju merker at amuletten gjer at Bastian mistar minnet om kven han var. Men Bastian trivst som helt, og no vil han møte Månebarn igjen.



33. Plutseleg er dei i hagen til Xayide, den farlegaste trollkvinna i heile Fantasia. Dei andre er redde, men Bastian er ikkje det.



34. Xayide krev at Bastian underkastar seg og blir hennar lojale slave, og om han vegrar seg, vil vennene hans døye.



35. Bastian kjempar med sverd mot hæren hennar, Panserkjempene, og vinn. Xayide beklagar, og lovar å vere lojal mot Bastian.



36. Bastian sender bort muldyret Jicha etter at Xayide har sagt at han er for fin til å ri på eit muldyr.

DEL 2



37. Dei kjem tilbake til Elfenbeinstårnet. Bastian blir tatt imot som ein helt. Men Månebarn kjem ikkje.



38. Xayide átvarar om at Atréju vil ta frå Bastian amuletten. Bastian viser bort Atréju og Fuchur.



39. Xayide foreslår at Bastian blir Barnekongen. Bastian blir hylla.



40. Atréju har samla fleire avhoppingar og krev at Bastian gir frå seg amuletten.



41. Bastian skadar Atréju med sverdet. Bastian, som no har mista motet, flyktar og endar opp i den gamle kongebyen...



42. Der bur dei som tidlegare har vore kongar av Fantásia. No kjem dei seg ikkje tilbake til si eiga verd igjen, for dei ikkje hugsar kven dei var.



43. Bastian møter Moder Auola. Han forstår at alt blei feil, og no vil han finne vegen heim igjen. Auola seier han må drikke av livets vatn.



44. Gruverarbeidaren Yor tek Bastian med til Minrouds gruve. Der ser han bilde frå sitt eige liv, men Bastian hugsar ingen ting.



45. Plutseleg ser han bilde av ein mann han trur han kjenner igjen – det er faren. Fuchur og Atréju kjem for å hjelpe han.



46. Bastian legg frå seg amuletten og frå den renn det ei kjelde. Men han hugsar ikkje lenger kven han var.



47. Men Atréju hjelper Bastian til å hugse, og Bastian drikk av kjelda med livets vatn.



48. Plutseleg er Bastian tilbake til starten. Han møter Herr Koriander - som avslører at han også har vore i Fantásia.

Oppgåver til framsyninga

Her kjem oppgåver som er relevante for framsyninga *Den uendelege historia*. Vel ut og gjennomfør dei aktivitetane som passar for klassen og tida de har til rådvelde. Oppgåvene har ulike vanskegradar, nokre passar best for 5.-7. trinn, andre best for eldre elevar. Nokre av oppgåvene kan de gjere som førebuing før de har sett framsyninga, men dei fleste passar best etter de har sett framsyninga.

Elevane kan velje seg ei oppgåve som dei kjem med svar på sjølv. Men mest moro er det å diskutere saman i klassen. Kanskje de har oppfatta og tolka ting heilt ulikt! Teateropplevinga blir betre av å snakke om ho i fellesskap. Det er også mogleg å kombinere felles og individuelle oppgåver. Finn det som passar best for di gruppe.

Oppgåve 1: Om fantasi

Passar før de har sett framsyninga.

I *Den uendelege historia* forsvinn landet Fantasia når folk i den verkelege verda sluttar å bruke fantasien sin. Ordet 'fantasia' kjem opphavelig frå gresk og betyr «å gjere synleg». Fantasi er det å førestille seg noko som ikkje er til stades eller ikkje finst i verkelegheita. Ein kan tenke på det som evnen til å lage indre bilde. Når ein les ei bok, så kan ein lage seg bilde i hovudet av det ein les i boka. Ein drake finst ikkje i verkelegheita, men vi kan sjå for oss ein drake i hovudet.

- Kva er egentleg fantasi? Snakk saman i klassen om kva fantasi er.
- Kva er det motsette av fantasi?
- Når brukar du fantasien din?
- Når passar det ikkje å bruke fantasi?
- Har vaksne fantasi, eller er det berre barn som har det?
- Kvifor er det viktig å ha fantasi?

I fantasien sin kan ein dikte fram absolutt kva som helst fordi fantasien er grenselaus. Kan de i klassen dikte fram noko utruleg som ingen nokonsinne har dikta fram før? Til dømes ei maskin som kan noko heilt spesielt? Eller eit dyr som ser kjemperart ut?

- Lag ei teikning av det de har fantasert fram og gi det eit namn!

Tittelen på framsyninga er *Den uendelege historia*. Kva betyr det at ei historie er uendeleg? Betyr det at historia aldri tek slutt? Eller at ho kan romme alt? Handlar det om at fantasien er grenselaus?

- Snakk saman i klassen om kva de tenkjer titelen på framsyninga betyr.

Passar etter de har sett framsyninga.

I framsyninga er det ein magisk amulett som heiter Aurn. På den står det skrive 'Gjer kva du vil'. I første del er det Atréju som har amuletten. I andre del er det Bastian som får amuletten.

- Kva brukar Bastian amuletten til? Får det konsekvensar når han brukar amuletten?
- Amuletten gir Bastian makt. Kva skjer med Bastian når han får makt? Brukar

- han makta til gode ting, eller til dårlege ting?
- Kva ville du gjort, dersom du kunne gjere kva du ville?
- Diskuter: Er det alltid positivt å ha makt, eller kan det også vere negativt?

I *Den uendelege historia* forstår vi at Bastian har det vanskeleg i livet sitt. Han blir mobba av dei andre i klassen, han har mista mora si og faren er veldig lei seg. Bastian brukar fantasien for å komme seg bort frå sitt eige liv. Det blir på ein måte ei flukt frå alt som er vondt og vanskeleg.

- Kva er konsekvensen av at Bastian lever i fantasien sin?
- Kvifor er det dumt at Bastian gløymer kven han er og kor han kjem frå?
- Diskuter: Kan det vere farleg å bruke fantasien sin for mykje?

Oppgåve 2: Om fantasy

Passar før eller etter de har sett framsyninga.

Les artikkelen "Fantasi/Fantasy" i dette studiemateriellet (side 12-14) om fantasy-sjangeren.

Snakk saman i klassen eller i mindre grupper:

Vel dykk eit fantasy-verk (det kan vere ei bok, film, tv-spel eller liknande) som de kjenner godt.

- Bruk fem setningar på å forklare historia i dette verket.
- Peik på trekk som gjer at dette verket passar inn i fantasy-sjangeren.
- Beskriv kva for verdsbygging som skjer i dette verket.
- Kva for reglar og lovar finst i denne verda, som er annleis enn verda vi lever i.
- Er det eksempel på eit eige språk eller kultur i denne verda?
- Test ut om verket de har plukka ut passar i John Clute sin fantasy-grammatikk, med 'wrongness', 'thinning', 'recognition' og 'return'.

Passar etter de har sett framsyninga.

Ta utgangspunkt i framsyninga *Den uendelege historia*. Bruk gjerne handlingsreferatet i dette studiemateriellet som hjelp til å hugse historia.

- Korleis passar *Den uendelege historia* inn i fantasy-sjangeren?
- Kva for verdsbygging er det som skjer her?
- Plasser historia inn i John Clute sin fantasy-grammatikk. (Her er det god hjelp i artikkelen "Fantasi/Fantasy".)

Oppgåve 3: Om teater

Passar før eller etter de har sett framsyninga

Framsyninga *Den uendelege historia* er basert på ei bok skriven av forfattaren Michael Ende. Denne boka har også blitt til fleire filmar. Handlinga i både boka, filmene og teaterframsyninga er ganske like. Men det er også store skilnadar.

- Er det nokon som har vore på teater før? (Kva såg de og korleis var det?)
- Snakk i klassen om kva som er likskapar og skilnadar på film og teater.
- Kva er likskapar og skilnadar på bok og teater?
- Når ein les ei bok, må ein bruke fantasien sin til å lage bilde i hovudet. Må ein bruke fantasi når ein ser teater også?

I starten av framsyninga er Bastian på omvisning på teateret. Der møter han Herr Koriander som arbeider som sufflør på teateret.

- Kva er ein sufflør? Søk på internett, og finn ut.

Oppgave 3: Om framsyninga**Passar etter de har sett framsyninga.**

Det er alltid moro å snakke saman etter ei teateroppleving. Her kjem nokre punkt de kan bruke som utgangspunkt for samtalar om dei ulike elementa i framsyninga.

A) Beskriv og diskuter handling og forfattar

- Kva handlar *Den uendelege historia* om? Kan de gjenfortelje handlinga i fellesskap?
- Kva for tema er viktige i denne framsyninga? (t.d. utanforskap, fantasi, makt, mot, vondskap)
- Veit de noko om forfattaren Michael Ende? Søk på internett og finn ut.
- Er det nokon som kjenner til andre bøker Michael Ende har skrive?

B) Beskriv og diskuter dei viktigaste personane i stykket

Vi møter mange ulike karakterar i *Den uendelege historia*. Inntrykket vi får av ein karakter handlar om kva dei seier og gjer, men det handlar også om korleis dei framstår på scenen, kva kostyme og sminke dei har, korleis kroppsspråket og stemma er, osb.

- Bastian og Atréju er hovudpersonar i stykket. Kven er dei, kva forhold har dei til kvarandre?
- Korleis utviklar forholdet mellom desse to seg i løpet av handlinga?
- Kva for utfordringar møter dei på vegen?
- På eit tidspunkt blir Bastian mistruisk mot Atréju, og trur at han vil ta fra han amuletten for å ha han sjølv. Kvifor vil Atréju ta amuletten frå Bastian?
- Kven er Herr Koriander og korleis framstår han? Endrar han seg frå starten til slutten?
- Kven er Barnedronninga, og kva inntrykk får de av henne?
- Er det karakterar som endrar seg i løpet av framsyninga? Kva er det eventuelt som gjer at dei endrar seg?
- Var det karakterar de likte spesielt godt? Kvifor likte de akkurat den karakteren?
- Kva trur de Bastian lærer om seg sjølv på reisa si?

C) Beskriv og diskuter det audiovisuelle

På scenen brukar ein lys, lyd, video og scenografi for å skape ulike rom og ulike stemningar som bygger opp under handlinga. Scenografi er dei store tinga de ser på scenen. Det kan vere eit hus, eit fjell, skyer og måne osb. Dei mindre tinga på scenen som skodespelarane brukar, kallar vi for rekvisittar, t.d. når ein skodespelar har eit sverd, så er det ein rekvisitt.

- Beskriv scenerommet og korleis dette blei brukt.
- Var det noko de synest var bra laga på scenen?
- Var det noko de synest var rart?
- Korleis brukte dei lyset for å lage stemning?
- Var det noko som var skummelt eller vakkert?
- Det er brukt video i framsyninga. Korleis blei dette brukt for å bygge opp stemningar?
- Korleis var musikken i framsyninga?

D) Beskriv og diskuter dramaturgi

Dramaturgi handlar om korleis ein fortel ei historie. For ei historie kan alltid bli

fortalt på mange ulike måtar. Ein kan starte med slutten, eller ein kan starte med starten. Om det er ei spennande historie, så er det ting i historia som bygger opp spenninga. Er det humoristisk? Eller er det trist?

Det er to utdrag frå manuset i dette studiemateriellet. Det første utdraget er frå når Atréju møter orakelet i Sør. Det andre utdraget er når Bastian møter trollkvinna Xayide. Les gjerne utdraga høgt i klassen, og snakk om kva vi finn ut om handlinga og karakterane gjennom desse utdraga.

- Korleis var handlinga bygd opp i *Den uendelege historia*? Korleis var starten?
- Bygger framsyninga opp mot eit høgde- eller vendepunkt? Var det til dømes spennande eller overraskande på eit tidspunkt?
- Korleis var avsluttinga? Var det overraskande eller naturleg at det slutta på den måten?
- Var det noko som var trist, skummelt eller morosamt? Snakk om det i klassen.

E) Kom med ei vurdering

Til sist skal du komme med ei vurdering. Likte du framsyninga? Kva dreg opp, kva dreg ned? Blei tematikken behandla på ein god måte? Kven passar ho for, tenkjer du?

Om du vil, kan du også gi framsyninga eit terningkast. Terningkast 6 er det absolutt beste terningkastet. Terningkast 1 er det dårlegaste. Mens terningkast 3 er heilt passe.

Kva synest du?



Fantasi/Fantasy

Om sjanger, verdsbygging og historieforteljing

Av: Erlend Tårnesvik Dreiås

Den uendelege historia av Michael Ende er eit godt døme på ei fantasy-forteljing. La oss sjå litt nærare på denne sjangeren.

Fantasy omfattar både romanar, filmar, TV-seriar og -spel. Som namnet tilseier, er det ein fantasi vi skal inn i, altså noko som skil seg frå den verkelege verda på eitt eller fleire punkt.

Typisk for denne sjangeren er at handlinga utspeler seg i eit imaginært univers der det ofte er magi, overnaturlige eller magiske vesen. Fantasy har nokre likskapar med det tradisjonelle eventyret, og er heilt klart inspirert av det. Samstundes er det tydelege skilnadar. Eventyra er i hovudsak enkle, symbolske forteljingar frå folkediktinga med ein tydeleg moral. Fantasy er moderne litterær verdsbygging med større psykologisk og tematisk djupn.

Å bygge ei verd

Innan fantasy-sjangeren snakkar ein ofte om verdsbygging ('worldbuilding' på engelsk). Det betyr at historia bygger opp ei verd med eigne lover, historie, kanskje også eit eige språk og kultur. Magien i denne verda har ofte reglar eller system. Denne verda må gi meining innanfor rammene til fiksjonen, og lesaren skal kunne tru på verda.

Nokre gonger er denne verda det einaste som finst i fiksjonen, til dømes i film-trilogien *Ringenes Herre* basert på bøkene av J.R.R. Tolkien, eller Nintendo-spela om Zelda, der helten Link og prinsessa Zelda kjempar for å redde landet Hyrule frå den vonde Ganon. I desse eksempla må vi akseptere denne verda, og dei reglane og skapningane som finst der.

Andre gonger - og spesielt i fantasy-historier for eit yngre publikum - eksisterer den verkelege verda som ein kontrast til fiksjonsverda. Eit døme på



dette er Harry Potter-serien av J.K. Rowling, der magien eksisterer rundt oss «gompar» utan at vi veit det. Eit anna eksempel er Narnia-bøkene av C.S. Lewis, der mellom anna eit magisk skap er portalen frå verkelegheita til landet Narnia.

I alle desse fire døma, blir det bygd ei verd som har sine egne reglar, språk og magi som vi trur på innanfor fiksjonen. I *Den uendelege historia* får vi også presentert vår verd som ein kontrast til fiksjonslandet Fantasia. Her ser vi det gjennom opplevingane til hovudpersonen Bastian, og portalen til denne andre verda, er ei bok.

Å fortelje ei historie

Litteraturkritikaren og fantasy-eksperten John Clute har laga ein modell som forklarar korleis han tenkjer fantasy-sjangeren fungerer. Han kallar denne modellen for «Fantasy-sjangerens grammatikk», og den består av fire delar. *Den uendelege historia* passar perfekt inn i Clute sin fantasy-grammatikk. La oss derfor sjå på dei fire delane han har teikna opp, saman med nokre kjende fantasy-verk som døme.

Del 1: Noko er feil

Det startar med at vi forstår at noko er gale i verda. 'Wrongness' kallar Clute dette. Det som er gale, kan både vere moralsk (det gode har falma), kosmisk (magi har gått tapt) eller sosialt (t.d. urett, vald).

I *Ringenes Herre* startar første film med ein prolog, der Galadriel med det same peiker på at noko er gale:

*The world is changed.
I feel it in the water.
I feel it in the earth.
I smell it in the air.*

Makta til Sauron veks, og den gamle tidas fred er truga. Eit døme på at det gode har falma og ondskapen er på frammarsj.

Harry Potter bur i eit bøttekott under trappa i huset til tanta og onkelen. Han blir ikkje behandla bra. Men i heile oppveksten har merkelege ting skjedd rundt han. Og kva er dette merkelege lyn-arret han har i panna?

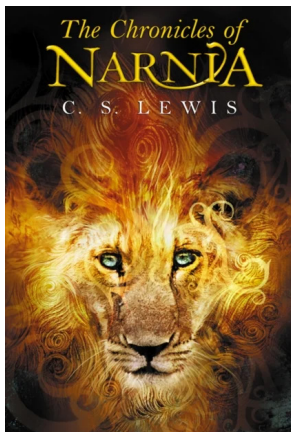
I *Den uendelege historia* veit vi frå start at noko er alvorleg gale i landet Fantasia. Det mystiske «ingentinget» et opp verda, riket visnar og alt som er levande – idear, draumar og magiske vesen – forsvinn.

Del 2: Ei ny verd opnar seg

Den andre delen i systemet sitt kallar Clute for 'Thinning'. Det som ein gong var sterkt, magisk og levande, har blitt svakt og utvatna. Det som er gale i verda, får store konsekvensar, og konsekvensane blir tydelegare etter kvart som historia skrid fram. Ofte blir ein portal til ei ny verd opna.

I *Løven, heksa og klesskapet* er det no den vesle jenta Lucy finn vegen gjennom klesskapet og inn i Narnia, der det er evig vinter, men aldri jul. Det er også her Harry Potter får brevet frå Galtvort og forstår at han eigentleg er ein trollmann.

«Something bad, is happening in Oz», syng Dr. Dillamond i filmen *Wicked*. Han er ei geit og lærar ved skolen til den grønne heksa Elphaba. Men gradvis mistar han – og dei andre dyra – evnen til å snakke. At dyra mistar stemma, og dermed posisjonen dei har hatt, kan tolkast som eit bilde på undertrykking av dei som er annleis, forstår vi etter kvart. Eit døme på sosial urett, som blir avgjerande for at hovudpersonen til slutt må gjere noko. Men akkurat kva, veit ho ikkje enda.



I *Den uendelege historia* skjer uttynninga heilt konkret ved at landskap forsvinn. Barnedronninga ligg sjuk og Fantasia er i ferd med å døy. Det ligg no til rette for at nokon – ein helt – må komme på banen og endre situasjonen. Det er her Bastian sjølv trer inn i fiksjonen.

Del 3: Noko må skje

I den tredje delen, som på engelsk heiter 'Recognition', forstår helten kva som er gale og kvifor. Det er ikkje berre å vinne kampen, men å innsjå kva kampen *eigentleg* handlar om. Dette er vendepunktet i historia.

I *Den uendelege historia* kjem denne innsikta i to rundar. Først forstår Bastian at det er han som må redde Fantasia ved å gi Barnedronninga eit nytt namn. Det gjer han til helt, og han får makt. Men den verkelege innsikta kjem seinare, når han innser at makta han har fått ikkje berre er lett å misbruke, men samtidig gjer at han mistar minnet om kven han er. For å redde Fantasia må han finne tilbake til sanninga om seg sjølv – og komme seg tilbake til den verkelege verda før det er for seint.



I *Wicked* innser Elbpaba at ho må trasse trollmannen frå Oz, sjølv om det er ein høg pris å betale. Ikkje berre må ho gi frå seg posisjonen ho har fått, men ho vil for alltid bli sett som «The wicked witch of the west». Denne innsikta syng ho om i «Defying Gravity», som er avsluttinga på den første filmen:

*Something has changed within me
Something is not the same
I'm through with playing by the rules
Of someone else's game*

I *Ringenes Herre* forstår Frodo at kampen ikkje berre handlar om å øydelegge ringen, men om å forstå at makt kan vere øydeleggande. I *Harry Potter og dødstalismanene*, som er den siste boka i serien, innser Harry at han må ofre seg sjølv og døy for å kunne drepe Lord Voldemort.

Den innsikta vi snakkar om her, er ikkje noko helten får lett tilgang til. Ho kjem gradvis, og blir ein hard kamp, ikkje minst mot helten sjølv, som han eller ho må gjennomleve.

Del 4: Tilbake igjen

I siste del, som heiter 'Return', kjem helten heim igjen, men både verda og helten sjølv er no forandra for alltid.

I *Den uendelege historia* klarar Bastian å komme tilbake med hjelp frå venner han sjølv har svikta. Han har fått ny innsikt. Han kan ikkje flykte frå seg sjølv, men har innsett at fantasi og verkelegheit må eksistere saman.

Å reparere verda

Det er lett å tenke at fantasy-historier, anten det er bøker, film, TV-spel eller teater berre er eventyr, magi og underhaldning. John Clute meiner at god fantasy handlar om å reparere verda. Forteljingane viser ein moralsk prosess der menneske må forstå feil, sorg og tap for å komme fram til ei form for forløyning.

Helten må gjerne ofre seg sjølv, eller eigen posisjon, for å oppnå det moralsk gode. Å handle riktig er ikkje alltid lett, men alltid rett. Dette er innsikt vi kan få gjennom fantasy, saman med god underhaldning, sjølv sagt.



BOK, FILM, TEATER

Boka *Den uendelige historia* blei utgitt i 1979. Forfatteren er Michael Ende.

I 1984 blei det laga ein film, men filmen viste berre den første halvdel av historia frå boka.

I 2025 er det premiere på teaterstykket *Den uendelige historia* på Det Norske Teatret, og her er heile historia med.

Kva er eigentleg skilnaden på ei bok, ein film og ei teaterframsyning?



INA SVENNINGDAL SPELAR BASTIAN

Ina Svenningdal spelar hovudkarakteren Bastian som blir fortapt i si eiga fantasiverd og vender seg mot vennen Atreju og sårar han.

- Han blir faktisk radikaliserert, seier regissøren.
- Men heldigvis blir han også redda av vennene, som gir verdsbildet hans motstand.

Bastian innser at han må lære å akseptere den han eigentleg er, og reise tilbake til den verkelege verda for å handtere det som er vanskeleg der og hjelpe far sin.



TIL KAMP MOT FANTASIDØDEN

- Barna våre er i ferd med å bli opptatt av ei form for ingenting gjennom all skjermbruken dei blir utsette for, meiner regissør Peer Perez Øian.
- Dei mistar fantasien og evna til lek tidleg. Det er ein kamp vi foreldre må orke å stå i.

Skann QR-koden for å lese intervjuet med regissøren for *Den uendelige historia*.

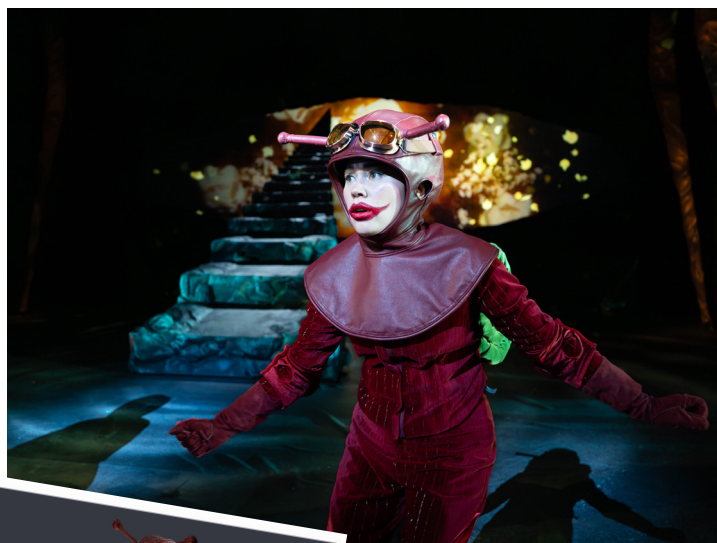


Kostyma i Den uendelege historia

Det er Bianca Deigner som har designa kostyma du ser i framsyninga *Den uendelege historia*. Kostymeavdelinga på Det Norske Teatret har sydd dei. Her ser du korleis teikningane såg ut, og korleis det blei på scenen til slutt.

Synest du det liknar?

På denne sida ser du Lyktemannen, Racersnigelen og varulven Gmork.



BAK MAGIEN

DET NORSKE TEATRET Den uendelege historia

På denne sida ser du Bastian, Ygramul, Lykkedranken Fuchur og den vonde trollkvinna Xayide.



Utdrag frå manus

På dei neste sidene er det utdrag frå manuset til *Den uendelige historia*.

Sånn les du informasjonen som står i manuset:

- Namn som står i versalar (store bokstavar) og feit skrift, betyr at ein karakter seier noko.
- Tekst som står i kursiv betyr at det er ei sceneanvisning, som seier noko om kva som skjer på scenen. Dette skal ikkje seiast.
- Tekst som står i parentes fortel noko om korleis eller til kven ein skodespelar seier noko. Det som står i parentes skal ikkje seiast.
- Tekst som står normalt, med små og store bokstavar, skal seiast av skodespelaren.

TIPS:
Prøv å spele ut
utdraget frå manus i
klasserommet!

Fordel gjerne rollene ut i klassen og les høgt. Om de ønskjer ei ekstra utfordring, kan de også prøve å spele ut scenen.

Korleis vil de løyse det? Kva føler og tenkjer dei ulike karakterane når dei seier det dei seier? Korleis reagerer dei på det andre seier? Prøv dykk fram!





Utdrag 1: SCENE 9
UYULÁLA – STILLA SI STEMME
På scenen: Uyulála, Atréju og Bastian

Ein svevande tone kling i det fjerne og fyller rommet. Ei syngande stemme, klokkerein som ei barnestemme (ein etterklang av barnedronninga), uendeleg trist og døden nær. Ho vandrar i stadig mindre sirkclar rundt Atréju ...

UYULÁLA:

Akk, du har meg funne,
men eg går snart til grunne,

ATRÉJU:

Kven er du?

(Spørsmålet ljomar som eit ekko)

UYULÁLA:

Alt du vil vite i dette univers,
Må du formidle på rim på vers

ATRÉJU: (strevar)

Er det rett å spørje slik som her:
Eg ... *(Bastian sufflerer)* vil gjerne vite kven du er?

UYULÁLA: (frå ei anna retning)

Eg forstår og ser at din vilje er god

Uyulála er her, og høyrer deg no.

(Stemma blir sterkare, så svakare, men blir aldri heilt borte. Det svevar støtt ein tone mot Atréju.)

ATRÉJU:

(Bastian hjelper han, seier kva han skal seie ...)
Hjelp oss! Barnedronninga er i ferd med å forsvinne,
Ingentinget ser ut til å vinne,
Kven kan redde dronninga vår,
og sørge for at ho eit nytt namn får?

UYULÁLA:

Verken eg eller du vil nytte.
Vi kan ikkje dronninga beskytte.
Draumar og forteljingar er alt vi er,
å skape på ny, det kan vi ikkje her.
Av eit menneskebarn må ho namnet sitt få
No har dei gløymt oss, store og små

ATRÉJU/BASTIAN:

Eit menneskebarn?!

ATRÉJU:

Men sei meg, Uyulála, korleis går eg fram?
Eg vil hente eit menneskebarn om eg kan.

UYULÁLA:

Eit menneskebarn er det du må ha...
(Stemma blir borte.)

ATRÉJU:

Du må hjelpe meg, ikkje dra!

UYULÁLA: *(gjentar)*

Eit menneskebarn er det du må ha...
(Stemma blir borte.)

ATRÉJU:

Nei, ikkje! Uyulála! Vent! Sei meg:
Korleis kjem eg meg til verda utanfor?

*(Men det er stille. Dødsstille. Det blir stadig mørkare,
eit massivt mørker ...)*

ATRÉJU:

Uyulála? Eg ber deg, fortel meg korleis eg finn,
korleis hentar eg eit menneskebarn inn?
Elles – elles er vi fortapte – *(stille)* Fortapte ...

*(Bastian tar med seg boka og kryp bort til eit hjørne
av scenen)*

BASTIAN:

«Å! Eit menneskebarn ... Eg skulle så gjerne ha hjelpt
barnedronninga! Både henne og Atreju!
Eg skulle ha tenkt ut eit spesielt vakkert namn! Om eg
berre visste korleis eg kunne kome meg
til Atreju/ Fantasia.! Da skulle eg ha reist med det
same? Tenk kor overraska Atréju hadde blitt
om eg plutseleg stod framfor han! Men det er jo heilt
umogleg.
Og kva med far? Kva hadde han sagt? Lurer på kva
han gjer nå? Har han merkt at eg ikkje har komme
heim frå skulen? Sikkert ikkje.



Utdrag 2:
SCENE 5: XAYIDE
Jicha, Bastian, Fuchur, Atreju,
Xayide, Panserkjempene.

Rett framfor føtene deira skyt det opp ein plante, med ein glitrande blome som brått sperrar opp kjeften sin og snappar etter dei reisande. Fuchur og Jicha trekker seg unna. Sikánda hoppar lynraskt opp i handa på Bastian, og han høgg hovudet av orkideen.

JICHA:
Ein kjøtetande plante ...!

FUCHUR:
Vi har forvilla oss inn i hagen til Xayide!

BASTIAN:
Xayide?!

JICHA:
Vi er på veg rett mot slottet hennar.

BASTIAN:
Kva så? Eg er her med dykk.

ATRÉJU:
Bastian, du kjenner ikkje Xayide! Ho er den farlegaste trollkvinna i heile Fantasia. Vi må snu!

BASTIAN:
Nei.

FUCHUR:
Men det er ingen grunn til at vi må møte Xayide! La oss berre gå utanom.

BASTIAN:
Jo. Det er ein grunn. Vil de høyre kva den er? Fordi eg vil det.

(Stemma til Xayide kling over alt, mørk, fløyelsmjuk og løyndomsfull.)

XAYIDE (STEMME):
Kven er det som har trengt seg inn i hagen min? Kven høgg hovudet av blomane mine?

ATRÉJU: (lågt)
Ikkje snakk med henne ...

BASTIAN: (høgt)
Vis deg, kven du enn er!

XAYIDE (STEMME):
«Kven du enn er»? Eg er meg, gut. Og du ... skal få lære meg å kjenne! Du trur du er uovervinneleg? Du lurar deg sjølv, gut! Eg er den mektigaste trollkvinna som finst!

BASTIAN:
Om du er så mektig, kvifor gøymmer du deg for meg?

(Xayides svarte panserkjemper kjem marsjerande med metallisk stampande steg. Rustningane deira glinsar som skalet på gigantiske insekt. Xayide kjem til syne på ei trone av raude korallar. Fargerik tåke svever rundt føtene hennar.)

PANSERKJEMPENE:

Gjev akt! Gjev akt!
For ære og makt
For kamp og våpen
Overgi dykk! Overgi dykk!

XAYIDE: (syng manande)

Du trur du er ein helt med sverd?
At du har makt over denne verd?
Fordi du er grunnen til at vi vart frelst,
trur du no at du kan gjere kva som helst!
Men du har visst gløymt at i dette land,
er det eg som har deg i mi hule hand.
Høgare makter og krefter som gir
trylling og magi, ein, to, tre, fir!

BASTIAN:

Pøh!

XAYIDE:

Eg, fyrstinne av skuggeverda,
eg er marerittet med deg på ferda,
det mørke ønsket du ikkje vil kjennast ved,
sjølv om samvitet aldri gir deg fred.
Høgare makter og krefter som gir
trylling og magi, ein, to, tre, fir!
Det ein ikkje høyrer og det ein ikkje ser,
er viljen min, som overalt skjer ...

PANSERKJEMPENE:

Gjev akt! Gjev akt!
For ære og makt
For kamp og våpen
Overgi dykk! Overgi dykk!

XAYIDE:

Eg krev at redningsmannen underkastar seg meg
og tener meg som lojal slave: med alt han er, har og
kan! Om han verjar seg eller vegrar seg, kjem venene
hans til å døye ein smertefull død ...

(Bastian går den overlegne panserkjempehæren i møte.)

BASTIAN:

Eg har høyrte Dykkar bodskap, og svaret mitt er som
følgjer: Sikánda ...

*(Sverdet hoppar opp i handa hans.
Panserkjempene hevar sverda sine, alle i same
rørsle, og går med rytmiske, stampande steg laus
på Bastian. I ein intens sverdkamp høgg Bastian
panserkjempene i stykke. Dei er hule – det er
ingenting på innsida, berre tomt.)*

BASTIAN:

Er det alt de har? Er det alt, de tafatte fjompar?
No, Xayide, er det eg som stiller krava!

XAYIDE (Kjem fram):

Min herre og meister, ingen i Fantasia kan stå imot
deg. Du er mektigare enn oss alle. Om du ønsker
å straffe meg, fordi eg var så dum at eg ikkje
anerkjende styrken din med det same, gjer det. Eg
forstår at du er sint på meg. Om du derimot vil vere
så raus som du er kjent for å vere, så aksepter at eg
underkastar meg som din lojale slave. Eg skal tene
deg med alt eg er, har og kan ...

BASTIAN:

Så vil du lyde meg i alt eg befaler?

XAYIDE:

Det vil eg, herre og meister.

BASTIAN:

Reis deg, Xayide!
Godt! Då blir du med meg til elfenbeinstårnet og
hjelper meg å treffe Månebarn igjen.

FUCHUR/ ATRÈJU

Bastian ...

BASTIAN:

Nei! La oss ikkje miste meir tid. Av stad, til
Månebarn!

*(Atrèju, Fuchur og Xayide står fiendtleg overfor
kvarandre. Ingen av dei rører seg.)*

XAYIDE:

(Auga hennar glødar igjen, berre eit augeblikk)
Og korleis skal vi reise, herre ...?

BASTIAN:

Fuchur kan bere deg også, han er sterk nok.

FUCHUR:

Eg kan ha kven som helst på ryggen, berre ikkje

Xayide!

BASTIAN:
Eg befaler deg!

XAYIDE:
Nei. Eg vil ikkje vere ein byrde for denne stakkars draken. La tenarinna di finne ein annan måte å reise på ...

(På eit knips frå henne kjem fem panserkjemper fram. Korallar, med rikeleg med bagasje ... Fuchur, Atréju og Jicha betraktar henne mistruisk.)

XAYIDE:
Det er berre berarane mine. Om du tillèt det, herre ...

(Ho stig opp i berestolen og lar seg frakte bort. Bastian, Jicha, Atréju og Fuchur blir ståande att ...)

ATRÉJU:
Eg liker ikkje dette ... Xayide hadde alt pakka ferdig og gjort klar berestolen! Det betyr at ho visste ho kom til å reise med deg. Det var planen hennar heile tida, Bastian! Ho let deg vinne, for å ...

BASTIAN:
Vil du krangle med meg om at eg vann over Xayide også no?

FUCHUR:
Nei, men –

BASTIAN:
Om de ikkje liker det eg gjer, kan de gå... eller flakse av garde.

(Han set seg på Jicha, set henne i trav og rir ved sida av Xayides berestol. Atréju og Fuchur ser etter han og følgjer så etter, litt på avstand.)

Xayide?

XAYIDE:
Eg lyttar, herre.

BASTIAN:
Panserkjempene eg sigra over, var tomme på innsida. Korleis kan dei bevege seg då?

XAYIDE:
Gjennom meg. Viljen min kan kontrollere alt som er tomt.

BASTIAN:
Og om eg ville, kunne eg også gjere det?

XAYIDE:
Absolutt, min herre og meister, viljen din er hundre gonger sterkare enn min. Vil du prøve?

BASTIAN:
Kanskje ein annan gong.

XAYIDE:
Kan eg seie deg noko i fortrulegheit? *(Bastian kjem opp på berestolen hennar)*
Rir du verkeleg heller på eit muldyr enn å bli frakta av kjemper du kan styre gjennom viljen din?

BASTIAN:
Kva meiner du?

XAYIDE: *(kviskrar)*
Ho er ikkje eit verdig ridedyr for deg. Det gjer meg vondt å sjå deg på ryggen til eit så alminneleg dyr. Alle stussar på det. Du er den einaste, herre og meister, som ikkje veit kva du er verd.

BASTIAN:
Jicha blir så glad for det.

(Xayide begynner å nynne på den forheksande melodien sin. Bastian og Jicha hamnar litt bakpå ...)

XAYIDE:
Det er opp til deg.
(lågt framfor seg)
Det dei ikkje høyrer og det dei ikkje ser, er viljen min, som overalt skjer ...