

L'HISTOIRE SANS FIN

- Les personnages principaux:

Bastien :

Il est orphelin de mère. Il s'échappe du monde réel grâce à sa passion pour la lecture. L'ouverture du film a lieu dans le monde de Bastien. Il dessine des licornes et non des chevaux, on entre donc déjà dans le monde imaginaire.



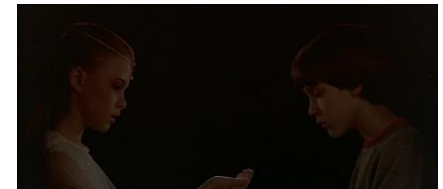
Atreyu :

Un enfant guerrier, beau, courageux, il est celui à qui Bastien s'identifie. Cairon, un représentant de l'impératrice lui donne la lourde tâche de sauver le royaume de Fantasia. Il part seul et sans connaître l'ennemi qu'il devra affronter, muni de l'*auryn*, mystérieux insigne que Bastien peut aussi trouver sur son livre.



La Petite Impératrice :

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.



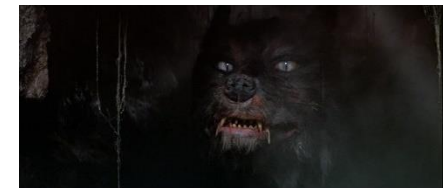
Falkor :

C'est un dragon porte-bonheur au corps écaillé et à la tête canine. 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 et enfin Bastien pour donner une leçon aux gamins qui le harcelaient au début de l'histoire.



La bête, Gmork :

Elle a l'aspect d'un énorme loup noir avec des yeux brillants et des crocs menaçants. Elle est le serviteur du Néant. Elle poursuit inlassablement Atreyu mais ce dernier finit par la vaincre et la tuer dans les ruines du monde fantastique.



- **Les autres personnages:**

- Ceux de Fantasia :



Engywook et Urgl : le vieux savant fou et sa femme, sorcière qui concocte d'étranges remèdes, encouragent Atreyu à franchir l'Oracle austral.

Atrax : le beau cheval blanc d'Atreyu que l'on va voir s'enliser dans le marais.

Le mangeur de pierre, un géant haut de plusieurs dizaines de mètres, plein de bonhomie et qui se déplace sur un colossal tricycle.

L'escargot géant champion de course. **Night Hob** au pelage brun, aux yeux fous, et aux ailes de chéiroptère.

Teeny Weeny, très élégant avec son haut de forme et sa queue de pie.

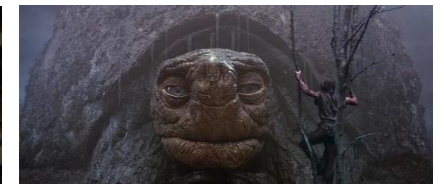
Le sage **Cairon**, qui confiera sa mission à Atrayu.

- Ceux du monde réel :

Le père de Bastien : très rigide, bien rasé, bien habillé, moralisateur, respectueux des règles et des devoirs. Il cherche maladroitement à sortir Bastien de son enfermement, de sa tristesse. Mais il manque d'empathie et ne parvient pas à lui apporter le réconfort dont il a besoin.

Les trois garçons qui agressent Bastien, le poursuivent et le jettent dans la poubelle.

- **Les deux personnages passerelles entre le réel et l'imaginaire :**



Le libraire et Morla le vénérable :

-Ils sont tous deux « allergiques à la jeunesse ». Plastiquement le libraire est engoncé dans son fauteuil comme la tortue Morla dans sa carapace.

Tous deux semblent apparemment blasés et apathiques, ils ne cessent de répéter « Cela n'a pas d'importance ».

-Ce sont des sages, ils sont bienveillants sous des apparences revêches, et tous deux ont une incidence cruciale sur le cours de l'histoire.

-Le rôle du libraire est d'amener Bastien à lire le livre. Pour y parvenir il fait tout pour attiser sa convoitise tout en lui disant que ce livre est dangereux, qu'il n'est pas pour lui. Au final sa stratégie a pour objectif d'inciter Bastien à enfreindre l'interdit en le déroband. Ainsi le libraire ouvre un passage pour Bastien vers le monde de Fantasia.

-Le rôle de Morla est d'inciter Atreyu à consulter l'Oracle Austral, mais, par un processus équivalent à celui du libraire, il décuple la détermination du garçon en lui disant que c'est impossible (trop loin) et qu'il vaut mieux renoncer. Une nouvelle passerelle va s'ouvrir entre les deux mondes lorsque, pour consulter l'Oracle, Atreyu franchira la porte de glace et verra, non pas son reflet, mais celui de Bastien dans le miroir.

-Les relations Bastien/Libraire et Atreyu/Morla se répondent en écho des deux mondes.

La trame du récit :

- Bastien chez lui, il se réveille. On apprend que sa mère est morte. S'en suit une discussion avec son père sur ses résultats scolaires. Son père lui demande d'arrêter de vivre dans ses nuages, de ne plus rêver éveillé.
- Il part à l'école, en chemin, il est agressé et poursuivi par trois garçons de son âge. Il se réfugie chez un libraire et dérobe un livre orné de deux serpents entrelacés : *L'histoire sans fin*.
- Il se réfugie dans le grenier de son école pour commencer la lecture du roman.
- Il est entraîné dans un univers fantastique : le pays de Fantasia d'où surgissent d'étonnantes créatures : l'elfe des nuits, le tout petit, le géant mangeur de pierres, un escargot rapide comme le vent et une énorme chauve-souris...
- Ces créatures se rendent à la Tour d'ivoire pour implorer la petite impératrice. Le pays est rongé par le néant. Mais l'impératrice elle-même est malade et ne peut les sauver, seul un guerrier au nom d'Atreyu peut les aider.
- Atreyu, porteur de l'aurn (médaille d'or et d'argent orné de deux serpents entrelacés) et son cheval Atrax prennent la direction de l'Inconnu. Dans le même temps une bête tapie dans l'ombre au regard menaçant semble sur sa trace.
- Atreyu traverse la forêt d'Haule et le marais de la désolation, toujours épié par le terrifiant Gmork. Atrax meurt embourbé dans les marais, envahi par la mélancolie.

- Atreyu rencontre Morla le Vénérable qui lui indique que la solution se trouve auprès de l'Oracle austral, mais qu'il se trouve dans un territoire si éloigné que l'on ne peut s'y rendre.
- Falkor, immense dragon volant vient sauver Atreyu. Il le transporte vers le pays de l'Oracle et le dépose chez un vieux couple de sorciers « scientifiques ».
- Atreyu affronte les sphinx qui gardent le domaine de l'Oracle Austral. Pour franchir La porte des glaces, Atreyu contemple le miroir magique et c'est l'image de Bastien qui s'y reflète.
- Bastien est désormais en relation avec le monde de Fantasia, il doit agir pour sauver l'impératrice. Lui seul peut le faire en lui donnant un nouveau nom.
- Bastien, surmontant son incrédulité face aux évènements accepte de sauver l'impératrice en criant enfin le prénom de sa mère : *Marina*.
- L'impératrice est sauvée mais son monde détruit n'est plus qu'un grain de sable. C'est en exprimant ses souhaits, ses rêves que Bastien fera renaître le monde de Fantasia.
- Bastien juché sur le dos de Falkor va se venger des trois garçons du début de l'histoire.