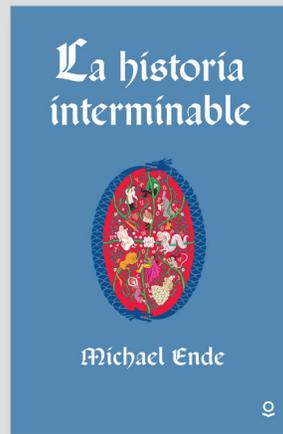


La historia interminable

Michael Ende



CANTIDAD DE PÁGINAS: 544

FORMATO: 21,5 x 14 cm

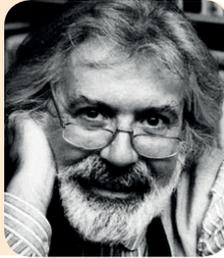
SERIE: Roja

Guía de lectura

El autor

Biografía:

<http://www.loqueleo.com/ar/autores/michael-ende>



Síntesis del libro

Introducción: *La historia interminable* es una novela de aventuras maravillosas, donde el autor nos lleva de la mano de la pareja protagonista a un mundo pleno de imaginación. Además de los dos muchachos protagonistas, una fantástica galería de personajes secundarios pasarán a figurar por derecho propio, como ya figura *Momo*, entre las grandes creaciones de la literatura de todos los tiempos.

Su originalidad estriba en que no se trata solo de literatura de evasión, sino de una fantasía poética con los pies bien clavados en la realidad. Su lectura puede hacerse, al menos, en dos niveles, y el lector culto disfruta además de un aluvión de alusiones literarias que van desde la *Odisea* a la *Cábala*, desde la mitología nórdica a la hindú.

El plan lector que proponemos es diferente a los demás por ser muy diferente también el libro que tenemos entre manos. Aunque se analizan varios aspectos comunes a otros libros, fundamentalmente está basado en “El juego de las preguntas interminables”, que es un recorrido por toda la novela.

Argumento: Bastián Baltasar Bux es un niño tímido, dotado de una increíble imaginación, que se pasa todo el día leyendo. Un buen día, roba un libro a un librero y se esconde en el desván del colegio, mientras los demás compañeros asisten a clase.

Cuando abrió el libro de *La historia interminable*, no podía imaginarse que él mismo, junto con el valiente guerrero Atreyu, se convertirían en los auténticos protagonistas del relato que estaba leyendo. Bastián logra salvar el reino de Fantasía de la amenaza de la Nada y consigue el reconocimiento que se le niega en su vida diaria. Y aunque corre el peligro de apartarse del mundo real, el muchacho regresa a la existencia de los humanos siendo él mismo, adoptando una visión más positiva y optimista de la vida.

Interés formativo y temático: un clásico de la literatura infantil en el que se mezclan, con elevada maestría creativa, la realidad y la fantasía. En el fondo, se trata de una obra sobre la eterna lucha entre el bien y el mal. Para lograr mayor eficacia narrativa, el autor supo utilizar un brillante truco técnico: el lector lee que hay otro lector leyendo el libro, de manera que, al pasar este a ser un personaje más, el lector real puede soñar que es él mismo el que vive la historia.

Propuestas de actividades

Antes de la lectura

- **El título.** Un título acertado nos puede predisponer a la lectura de un libro. Y este lo es,

porque ofrece al lector la posibilidad de saciar ese deseo –que tenemos desde la infancia– de escuchar una historia que no tiene fin. Y cuando la realidad se impone y la historia se acaba, ¿cuántas veces no hemos sentido pena de despedirnos de unos personajes que nos resultaban ya tan familiares? Comentar con el alumnado estas sensaciones puede ser una excelente actividad introductoria a este libro que nos promete una historia que no tiene fin. Una vez que los alumnos han comentado las distintas sugerencias que el título les ofrece, los animamos a que escriban el argumento de un cuento que no se termine nunca. Posteriormente, se verá en la clase cuáles de esos argumentos se acercan a esa concepción de lo ilimitado e interminable.

- Una historia interminable es una historia que nunca se acaba.
 1. ¿Puede existir una historia de este tipo?
 2. ¿Qué te sugiere el título? ¿De qué puede tratar?
 3. ¿Te atrae la portada del libro para leerlo?
- Consultá la contraportada del libro y contestá: ¿cuál será el elemento predominante en el libro: la realidad o la fantasía?
- **La portada.** La ilustración de la cubierta está cargada de simbolismo y se aproxima con gran sencillez al contenido temático del libro. Un simple comentario de la ilustración de la portada puede dar alguna pista a los alumnos de lo que se van a encontrar en el interior del libro.
- Observá detenidamente la portada y contestá a estas preguntas:
 1. Describí la portada.
 2. ¿Cómo puede ser el protagonista?
 3. ¿Considerás que tiene relación el título con la portada?
- Copiá y completá con los datos de la contraportada:
 - Autor:
 - Breve resumen del argumento:
 - Otra obra del autor llevada al cine:

Comprensión de la lectura

○ **El mensaje secreto.** Entramos en el mundo de la Fantasía, donde el alumnado va a conocer un sinfín de personajes maravillosos –muchos inventados por el autor– y que, en algunos casos, le resultarán familiares. De los tres primeros –fuego fatuo, comerrocas, silfo nocturno y diminutense– el único que posee una larga tradición oral es el fuego fatuo. Este personaje fantástico puede verse en la oscuridad en los terrenos pantanosos y protagoniza numerosos cuentos de la literatura fantástica inglesa.

Hecha la presentación del personaje y reseñada la deuda que esta obra tiene con toda la literatura fantástica, volvemos a *La historia interminable* (págs. 25 a 34), donde el fuego fatuo revela a los tres personajes que estaban en torno a la hoguera que debe transmitir un mensaje muy importante a la Emperatriz Infantil.

Con el fin de comprobar si el alumnado es capaz de entender la idea fundamental de este diálogo, les proponemos que lo sinteticen en unas líneas:

• Escribí en unas líneas el mensaje secreto que trae el fuego fatuo para la Emperatriz Infantil. Consultá el texto a partir de la página 25.

○ **La nada.** Atreyu ve la Nada de cerca, al otro lado del campo: “La Nada llenaba el paisaje entero, era gigantesca y se acercaba lenta, muy lentamente, pero sin pausa” (pág. 170).

Pretendemos que capten, desde las primeras páginas de la historia, el sentido devastador, negativo y mediocre de este extraño personaje. Por este motivo, pedimos a los alumnos que estén atentos a las precisas definiciones, comparaciones o identificaciones que se hacen de la Nada, como una muy acertada del Diminutense que identifica la Nada con la ceguera (pág. 31).

• Desde que entramos en la País de la Fantasía sabemos que la Nada va ganando terreno. Recogé las citas más significativas que de la Nada hacen los distintos personajes desde las primeras páginas.

Al llegar al capítulo VIII, Atreyu ve la Nada:

- ¿Cómo se titula el capítulo VIII?
- ¿Cómo es realmente la Nada?
- ¿Cuántas otras veces la había visto?
- ¿Qué representa?
- ¿Tiene algo que ver con la aniquilación?
- ¿Por qué se sumergen las personas en ella?

○ **El salvador.** En la página 218 la Emperatriz Infantil dice a Atreyu que “la salvación está en las criaturas humanas. Una, solo una, debe venir y darme un nuevo nombre. Y vendrá”.

Con la intención de que se familiaricen con el otro protagonista de la novela y adivinen quién es, les ponemos unas cuestiones.

- Cuando llegues a la página 218, sabrás que la salvación de la Emperatriz Infantil depende de un ser humano:
 1. ¿A qué criatura se refiere?
 2. ¿Por qué esa criatura no acaba de llegar?
- Comentá este fragmento de la página 217.

“Todas las mentiras fueron en otros tiempos criaturas de fantasía. Son de la misma naturaleza... pero se han deformado y han perdido su verdadera esencia. Sin embargo lo que te dijo Gmork era sólo una verdad a medias.”

- ¿Qué diferencia hay entre contar una historia fantástica o decir una mentira?
- ¿Qué es una verdad a medias? Resumí la que dice Gmork y poné otro ejemplo.
- ¿A qué espera el Salvador?
- ¿Qué motivos le pueden retener?

Después de la lectura

○ **El juego de las preguntas interminables.** El objetivo es que el alumnado haga un recorrido a lo largo de la novela y se fije en la portentosa imaginación del autor y en la variedad de personajes y lugares que recorren los protagonistas.

Agruparse de cuatro en cuatro y nombrar un secretario. El juego consiste en acertar el mayor número de preguntas, con lo cual la puntuación aumentará. Cada pregunta que acierten vale el doble de la anterior, salvo que se indique otra cosa, pero cuando se falla una pregunta o no se sabe contestar, se resta la mitad de la puntuación que se lleva obtenida.

El secretario será el encargado de ir con cada respuesta a la mesa del profesor para su comprobación. El grupo que más preguntas consiga hará una pregunta a los restantes, si no la aciertan sumará 125 puntos. El juego se compone de dos fases:

a) Sin consultar el libro leído, responder a las preguntas que sepan.

b) Superada esta fase, se inicia la búsqueda de las respuestas manejando la novela.

El profesor será el encargado de poner una nota a cada grupo. También decidirá el tiempo que debe durar la actividad.

PREGUNTAS:

1. Enumerá los tres personajes que el fuego fatuo vio en Fantasía sentados en torno a la hoguera.
2. ¿En qué hace el trayecto cada uno de ellos?
3. A la Emperatriz Infantil la atendieron los médicos más afamados del reino de Fantasía. ¿Cuántos médicos exactamente habían intentado ayudarla con su ciencia?
4. ¿Quién era el más famoso?
5. ¿Qué significado tiene el dibujo de las dos serpientes que se mordían las colas formando un óvalo?
6. La Emperatriz Infantil comunica a Cairon que solo un héroe es capaz de salvar Fantasía. ¿Cómo se llama?
¿Dónde vive?
¿Qué nombre reciben sus habitantes?
7. Ya sabemos que Cairon encuentra al héroe designado por la Emperatriz Infantil, ¿pero qué significa su nombre?
8. ¿Quiénes son los animales más raros de Fantasía? ¿Qué es lo más maravilloso en ellos?
9. ¿Cuál era el secreto de Ygrámul?
10. ¿Por qué fue el dragón de la suerte al lado de Atreyu?

11. Cuando Bastián abandonó el desván para ir al retrete, ¿a quién vio sin ser visto?
12. ¿Qué nombres reciben las tres puertas que hay hasta llegar a donde vive Uyulala?
13. ¿Qué le pasó a Atreyu al atravesar la Puerta del Espejo Mágico?
14. ¿Cuánto tiempo estuvo fuera Atreyu desde que abandonó a los gnomos hasta su regreso?
15. ¿Cómo se llaman los cuatro gigantes de los vientos?
16. Atreyu preguntó a los cuatro gigantes dónde estaban las fronteras de Fantasía. ¿Qué le respondieron?
17. ¿Con quién se encontró el muchacho en la Ciudad de los Espectros?
18. ¿Quién recuperó el ÁURYN perdido por el muchacho?
19. ¿Cuántos sinónimos de ÁURYN aparecen en la novela?
20. ¿Dónde está la Torre de Marfil?
21. ¿Qué nombre recibirá la Emperatriz Infantil?
22. ¿Cuántos caminos hay para atravesar las fronteras entre Fantasía y el mundo de los hombres?
23. Traducí estas palabras que dijo el Viejo de la Montaña Errante: “Noisaco ed sorbil rednaerok darnok Lrak oirateiporp”.
24. A partir del capítulo XIII, Bastián entra en la Historia. ¿Qué le respondió a la Emperatriz a la pregunta “¿por qué no viniste cuando te llamé?”?
25. Cuando el león preguntó por qué tengo que morir al caer la noche, ¿qué le respondió el muchacho?
26. ¿Cómo se llamaba la espada que Graógraman dio a Bastián?
27. ¿Cómo se llama el lugar de Fantasía que conduce a todas partes y al que puede llegarse desde todas?
28. En Amarganz, la Ciudad de Plata, se celebran los torneos. En un balcón vio a tres seres importantes, ¿quiénes eran?
29. Hýnreck el Héroe vence a los tres últimos caballeros. Luego mide sus fuerzas con Bastián. ¿Qué pruebas pasaron?
30. ¿Para qué fue Bastián al castillo de Hórok?
31. Resumí brevemente la historia que le contó Bastián a Yicha.

32. ¿Para qué servía el Cinturón Guémmal?
33. ¿Dónde perdió Bastián el cinturón Guémmal? ¿Quién lo encontró?
34. ¿Por qué la Ciudad de los Antiguos Emperadores recibe este nombre?
35. ¿Cómo llamaban a los habitantes de la Ciudad de Mimbre?
36. ¿Por qué se llama la Casa del Cambio?
37. ¿Dónde se encontraba el Agua de la Vida?
38. ¿Qué le ocurrió a Bastián cuando bebió el Agua de la Vida?
39. ¿Por dónde pasó Bastián de Fantasía al desván del colegio?
40. ¿Cuántas horas permaneció Bastián fuera de su casa?

RESPUESTAS:

1. Un gigante: Pyernajzark.
Un pequeño silfo nocturno: Vúxchvusul.
Un diminutense: Úckuck.
2. Gigante comerrocas va en: potente bicicleta.
Silfo nocturno va en: murciélago.
Diminutense va en: caracol de carreras.
3. Cuatrocientos noventa y nueve.
4. El número quinientos, Cairon.
5. Era el signo que llevaba quien estaba al servicio de la Emperatriz Infantil y podía actuar en su nombre como si ella estuviera presente.
6. Atreyu.
En el Mar de Hierba, detrás de los Montes de Plata.
Los hombres de hierba o los pieles verdes.
7. Hijo de Todos (le criaron todas las mujeres y todos los hombres, al no tener padres).
8. Los dragones de la suerte. Su canto, quien lo escucha alguna vez, no lo olvida en la vida.
9. Su mordedura, su veneno mata en el plazo de una hora, pero da también a quien lo recibe la facultad de trasladarse al lugar de Fantasía que desee.
10. Porque también Ygrámul le había mordido a él, y aprovechándose de este secreto, fue a ayudar al muchacho.
11. Al portero del colegio.
12. Puerta del Gran Enigma, Puerta del Espejo Mágico, Puerta sin Llave.
13. Había perdido todo recuerdo de sí mismo, no

recordaba ni su nombre.

14. Siete días y siete noches.

15. El del norte se llama Lirr, el del este Baureo, el del sur Schirk y el del oeste Mayestril.

16. Fantasía no tiene fronteras.

17. Con un enorme hombre-lobo, medio muerto de hambre, llamado Gmork.

18. Fújur, en el mar.

19. Sinónimos de ÁURYN: Amuleto, Signo, Esplendor, Alhaja, Pentáculo, Medallón.

20. En el centro mismo de Fantasía.

21. Para Atreyu, Señora de los Deseos, la de los Ojos Dorados. Para Bastián, Hija de la Luna.

22. Dos: uno acertado y otro erróneo.

23. Propietario Karl Konrad Koreander libros de ocasión.

24. Por muchas razones, también por miedo... Pero en realidad me daba vergüenza, Hija de la Luna.

25. Para que en el Desierto de Colores pueda crecer Perelín, la Selva Nocturna.

26. Sikanda.

27. El Templo de las Mil Puertas.

28. Qüérquobad, el Anciano de la Plata; Atreyu; Fújur, el dragón de la suerte.

29. Disparar más alta una flecha (gana Bastián). Atravesar las cartas de una baraja con la espada (BBB atravesó las treinta y dos cartas de la baraja). Levantar el más pesado de los pesos.

30. Para soltar a los prisioneros.

31. Contestación libre.

32. Para hacer invisible a alguien.

33. En un enebro.

Una urraca.

34. Porque sus habitantes fueron emperadores de Fantasía, o por lo menos quisieron serlo.

35. Los comunitarios.

36. Porque experimenta continuos cambios y porque cambia también a quien habita en ella.

37. Entre los cuerpos inmóviles de dos gigantescas serpientes.

38. Se llenó de alegría, alegría de vivir y alegría de ser él mismo.

39. A través de los cuerpos de las dos serpientes que habían formado una puerta.

40. Un día completo.

Articulaciones interdisciplinarias

■ Propuesta de actividades para las áreas transversales

- **Personajes bondadosos y malvados.** La mezcla de fantasía y realidad es el gran tema del libro, *La historia interminable* es una muestra de las virtudes y debilidades humanas. Es la eterna división entre el bien y el mal, entre personajes bondadosos y malvados. Bastián recorre un camino de crecimiento personal lleno de dificultades donde acaba triunfando lo individual, pero tras la constante ayuda de otros. Fantasía es una sociedad no tan alejada de la actual con conductas y comportamientos humanos. Proponemos a los alumnos que localicen en el texto retratos de carácter de los personajes y que reconozcan o no la vigencia de su conducta, sus virtudes y sus debilidades, en nuestra sociedad actual.

■ Sugerencias de desarrollo para la lectura en familia

- **¡Vamos al cine!** La fácil identificación del joven espectador con el personaje central y los problemas de su entorno le permitirán disfrutar con tantas y tantas aventuras donde fantasía y realidad aparecen entremezcladas.

Alquilar una de las tres películas de *La historia interminable* y verla en familia. Será un momento de intercambio de opiniones.

Para completar esta sugerencia aconsejamos la audición de la banda sonora de *La historia interminable*, *The nevering story* compuesta por Limahl, que en su momento, ocupó los primeros puestos en las listas de éxito de las emisoras de FM.

■ Sugerencias de desarrollo para la lectura en tiempo libre

- **Un personaje extraordinario.** ¿Quién no ha dibujado o modelado alguna vez a esta edad un monstruo? No le será nada pesada esta actividad en su tiempo de ocio.

- Lo mismo que el gigante de Fantasía que pertenece a la especie de los comerrocas, inventá un personaje extraordinario: nombre, figura, dónde vive, de qué se alimenta, cómo se reproduce... Finalmente, hacé un dibujo o una figura modelada, adecuado a su descripción.

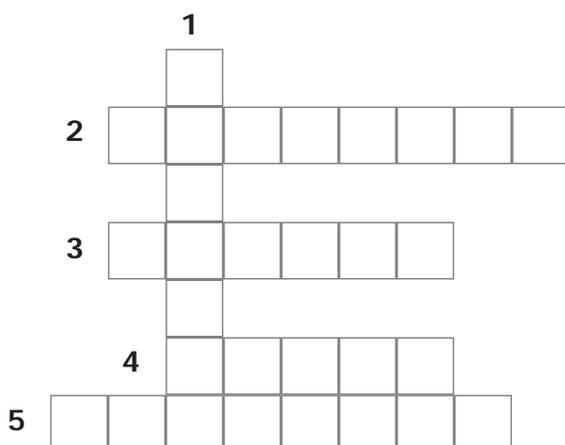
- **Superar una prueba.** En parejas, planteamos a los alumnos dibujar una puerta nueva del Oráculo del Sur y hacer una prueba para superarla. Se trata de poner en juego la capacidad de fantasía y el ingenio de los niños creando un juego lógico que deberán resolver sus compañeros de clase.

- Dibujá una prueba nueva del Oráculo del Sur y escribí una prueba para superarla. No olvides que tus compañeros deberán resolver tu prueba con ingenio o lógica.

■ Juegos y entretenimientos

- **Un crucigrama muy cortito.** Planteamos a los niños un crucigrama con nombres de personajes de este relato: Bastián, Atreyu, Gmork, Fújur, etc... Se trata de estimular la memoria de los alumnos recordando los nombres del protagonista, del dragón, del lobo...

- No es interminable, no, este crucigrama se acaba enseguida porque es muy cortito. Recordá y completá.



Referencias:

1. Primer nombre del niño protagonista.
2. Segundo nombre del niño protagonista.
3. Un valiente guerrero.
4. Nombre del amuleto mágico.
5. Así se llamaba aquel país.

- **Letras con imaginación.** Hacemos que los niños se fijen en las bellísimas letras que presentan cada capítulo y que aprendan a dibujarlas para decorar carpetas de discos, por ejemplo. Luego las pueden colorear con rotuladores, pluma, etc...

- Copiá y confeccioná el abecedario de *La historia interminable*. Hacerlo en un papel envejecido, tu profesor te dirá cómo podés conseguir la apariencia de un pergamino. Luego jugá con tus amigos a enviar mensajes secretos, escritos a revés, por ejemplo.

Con Lengua y Literatura

- **Los contrarios.** Para trabajar los términos contrarios y reflexionar sobre esta figura literaria, denominada *paradoja*, les damos como modelo un texto de las páginas 80 y 81 para que ellos continúen buscando antónimos.

Es importante hacerles ver cómo la sucesión y la armonización de las oposiciones no produce un mensaje absurdo sino que termina revelando una profunda verdad.

- En las páginas 80 y 81, la vieja Morla dice: “Lo que aparece debe desaparecer, y lo que nace debe morir. Todo pasa: el bien y el mal, la estupidez y la sabiduría, la belleza y la fealdad. Todo está vacío. Nada es verdad. Nada es importante”.

Escribí los contrarios de este fragmento y copiá los que encuentres en la página 81.

- **BBB.** Una parte muy importante de *La historia interminable* está dedicada a la tipografía: el libro está escrito en dos colores (rojo: mundo real; azul:

fantasía) y todos los capítulos empiezan con las letras del alfabeto dibujadas, indicando que toda la literatura se ha escrito con 26 letras combinadas adecuadamente.

Hacer un ejercicio práctico en la pizarra y distinguir con tizas de colores, el mundo real y el fantástico de cada fragmento. Por ejemplo, el de la página 35:

Abajo en la clase, comenzaría pronto la hora de Ciencias, que consistía principalmente en contar pistilos y estambres a las flores. Bastián se alegró de estar en su escondite y poder leer. ¡Era exactamente el libro apropiado para él, pensó, exactamente el apropiado!

Una semana más tarde Vúschvusul, el pequeño silfo nocturno, llegó a la meta el primero. O, más bien, estaba convencido de ser el primero, porque había llegado por los aires.

Los nombres también son significativos: Bastián Baltasar Bux, Karl Konrad Koreandler... Les pedimos, para desarrollar su imaginación y el juego literario, que escriban un texto que empiece siempre por la misma letra. Les ponemos como ejemplo este fragmento de Jardiel Poncela, *El libro del convaleciente*, en el que nunca emplea la e, la letra más usual en nuestro idioma.

“Un otoño –muchos años atrás– cuando más olían las rosas y mayor sombra daban las acacias, un microbio muy conocido atacó, rudo y voraz, a Ramón Camomila: la furia matrimonial (...) A las dos horas conoció a Silvia, una chica algo rubia, algo baja, algo gorda, algo sosa, algo rica y algo idiota (...) Y al año, todos los amigos fuimos a la boda.”

- El nombre del muchacho que lee el libro es Bastián Baltasar Bux. Escribí un pequeño relato donde todas las palabras empiecen por la misma letra: B. Por ejemplo: “Baltasar bebía bebidas bastante baratas, buscaba botellas bonitas...”. Procurá que tu letra B se parezca a la de esta ilustración.



- **Los sonidos.** En la novela aparecen, a lo largo de sus páginas, muchos animales y sus correspondientes sonidos.

Con el fin de que utilicen con propiedad los ruidos y sonidos de los animales, les damos un listado para que lo completen con el animal que corresponda.

- Completá la siguiente lista con los nombres de los animales que emiten dichos sonidos:

bala: cabra, carnero

zumba:

rebuzna:

muge:

gruñe:

croa:

aúlla:

barrita:

ruge:

- **Mitología. Cairon.** En el jardín de Fantasía jugaban jóvenes unicornios; se nombran a faunos, grifos, caballos alados, etc. y al centauro Cairon, maestro del arte médico. Todos ellos personajes fantásticos provenientes de la mitología.

Recordar que el centauro es un monstruo, mitad hombre y mitad caballo. Los centauros son de origen popular y su nombre “azotadores de agua” parece indicar que fueron primitivamente los genios de los torrentes de la Arcadia. Figuran en las leyendas de diversas comarcas montañosas griegas y en general eran seres maléficos y brutales.

El objetivo de esta actividad es que se familiaricen con los personajes mitológicos que tantas secuelas han dejado en la literatura y el arte de todos los tiempos. Aunque centramos la actividad en Cairon, si el profesor lo considera oportuno la puede ampliar a otros personajes mitológicos. Incluso, por equipos, se pueden elaborar distintos repertorios de personajes, según pertenezcan al mundo de los mitos o estén relacionados con las narraciones infantiles.

- Buscá la información sobre este personaje mitológico en enciclopedias o diccionarios mitológicos que podrás encontrar en la biblioteca. Puede aparecer con el nombre Quirón.
 1. ¿Qué figura tiene un centauro?
 2. ¿De quién era hijo Cairon?
 3. ¿A qué héroes adiestró en el arte de la caza, en la música y en el arte militar?
 4. ¿Qué relación tiene con el héroe Aquiles?
 5. ¿En qué monte encontraba las plantas medicinales que utilizaba para curar?