

# Destrucción y Renacimiento de Fantasía

La Historia Interminable

Caps. X - XVI

Ilustraciones de concept art



Dolores Irene López Hernández

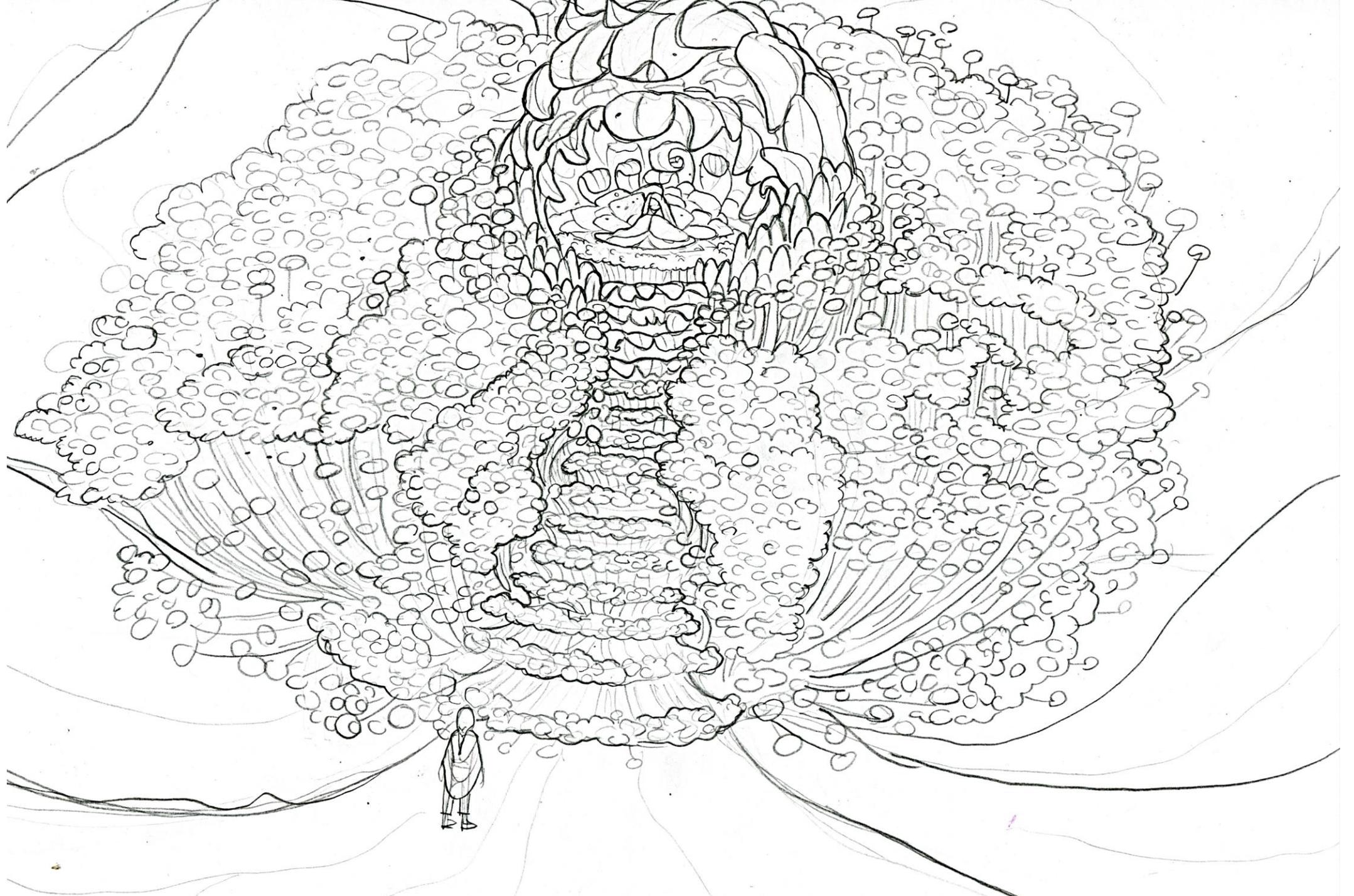
BBAA UPV  
2018 - 2019

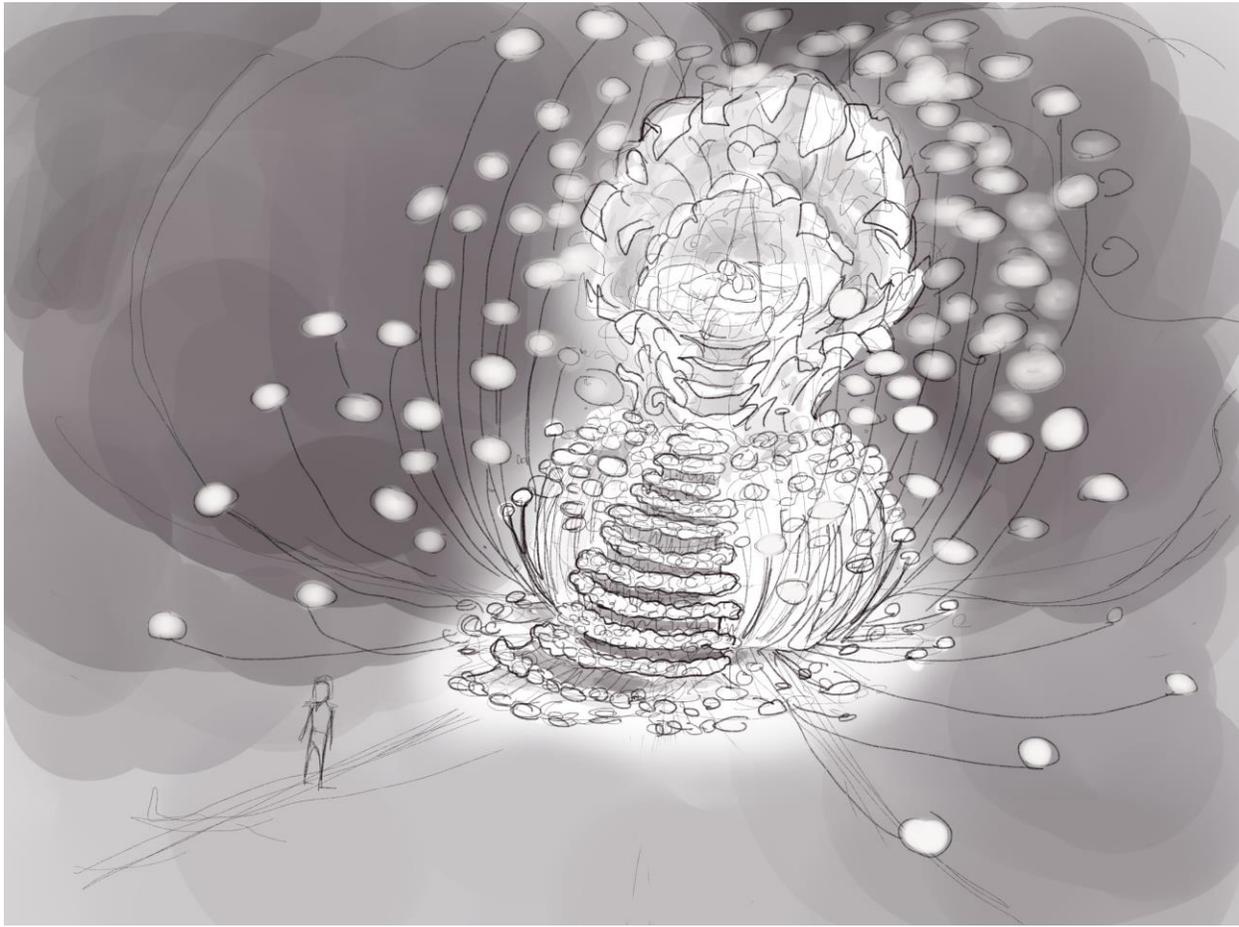
# El Pabellón Magnolia

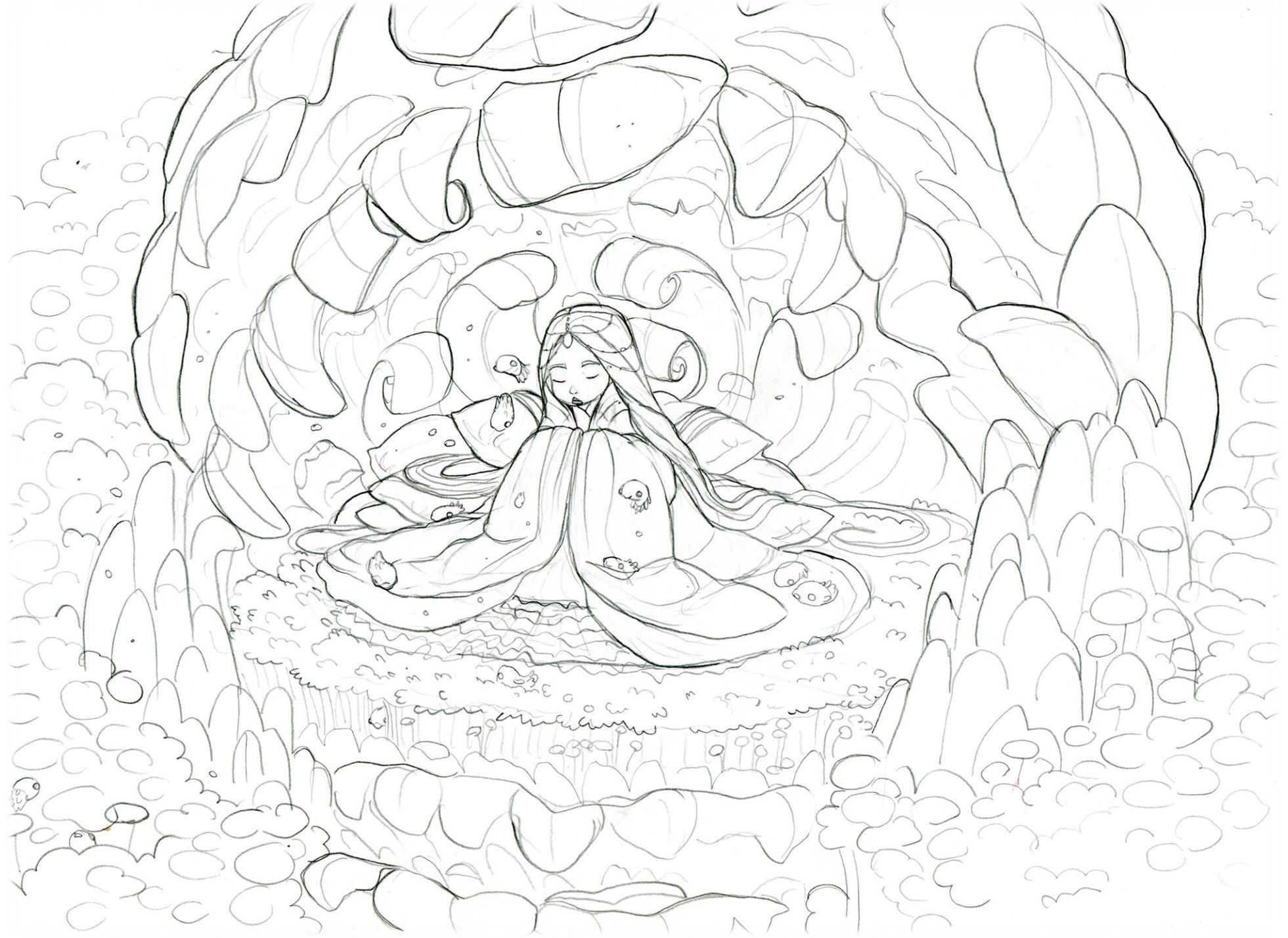
Caps. X y XI

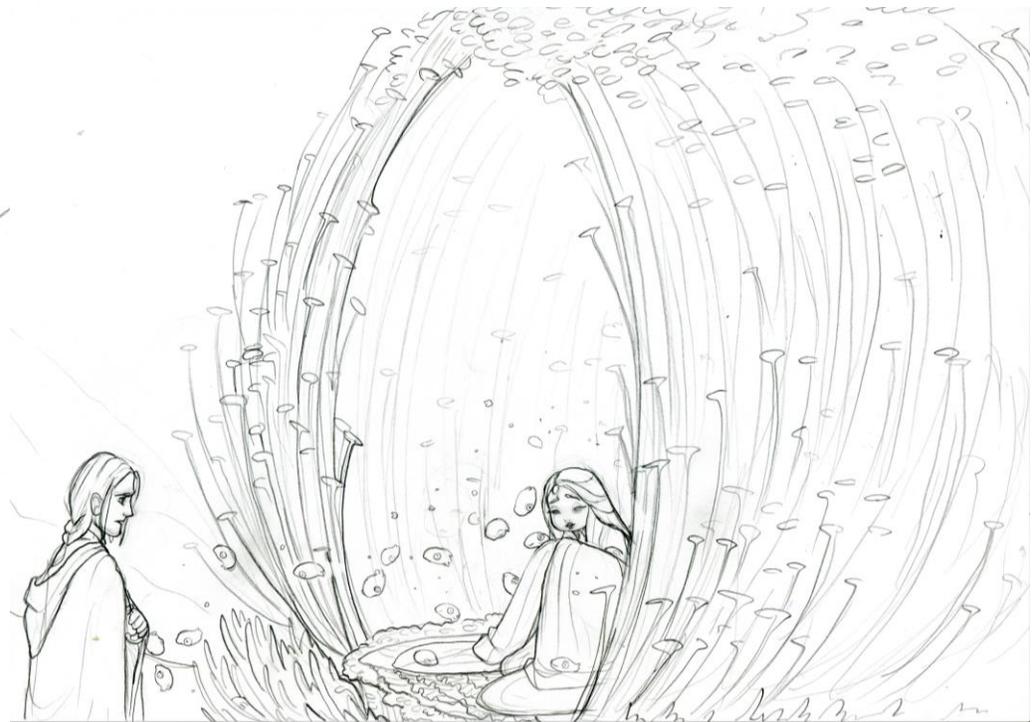
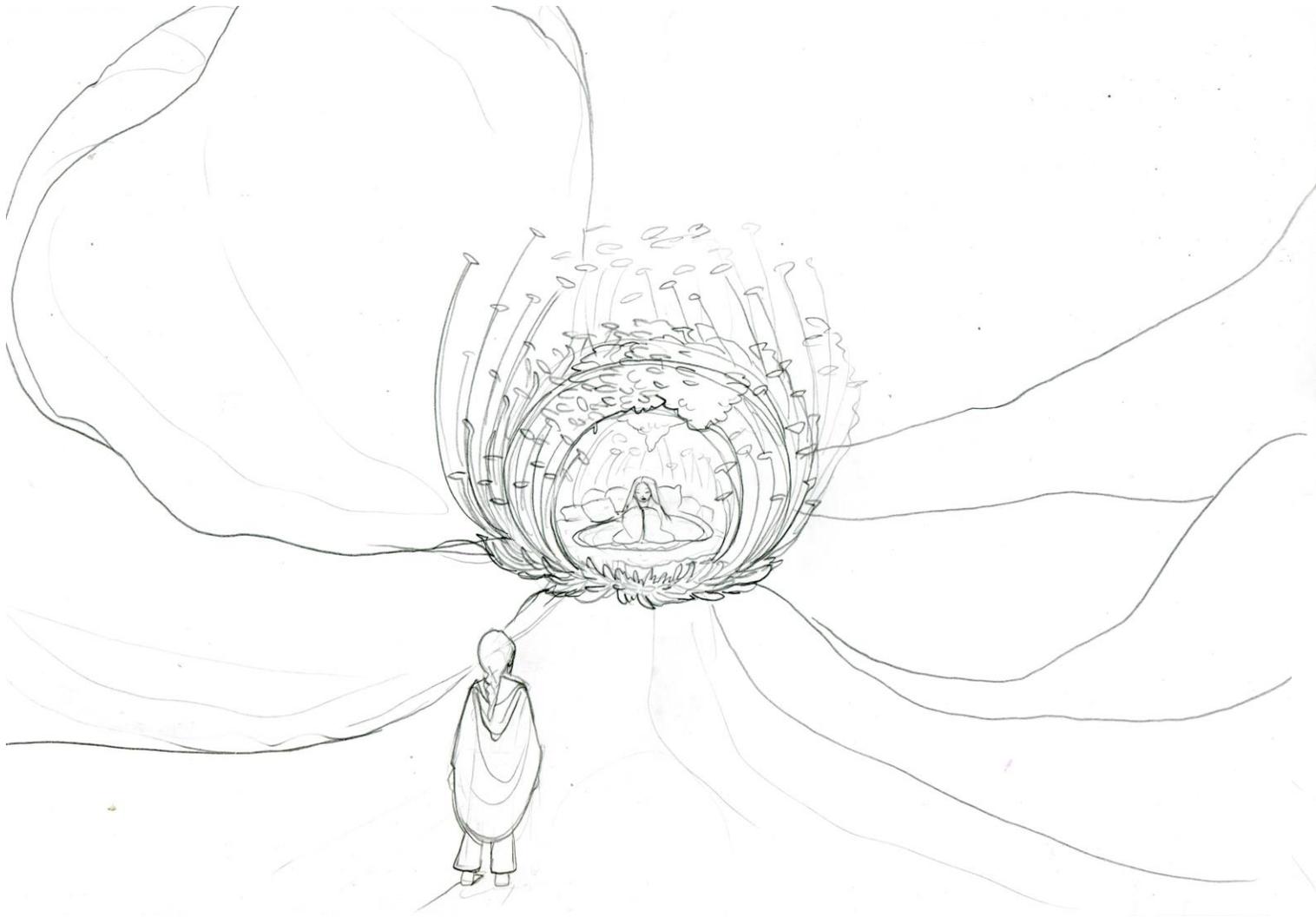
*Atreyu* se encuentra de repente frente a la puerta del pabellón con forma de magnolia, situado en la cúspide de la *Torre de Marfil*. En el centro de la flor, está la *Emperatriz Infantil* sentada en un diván blanco y redondo, apoyada sobre muchos cojines.

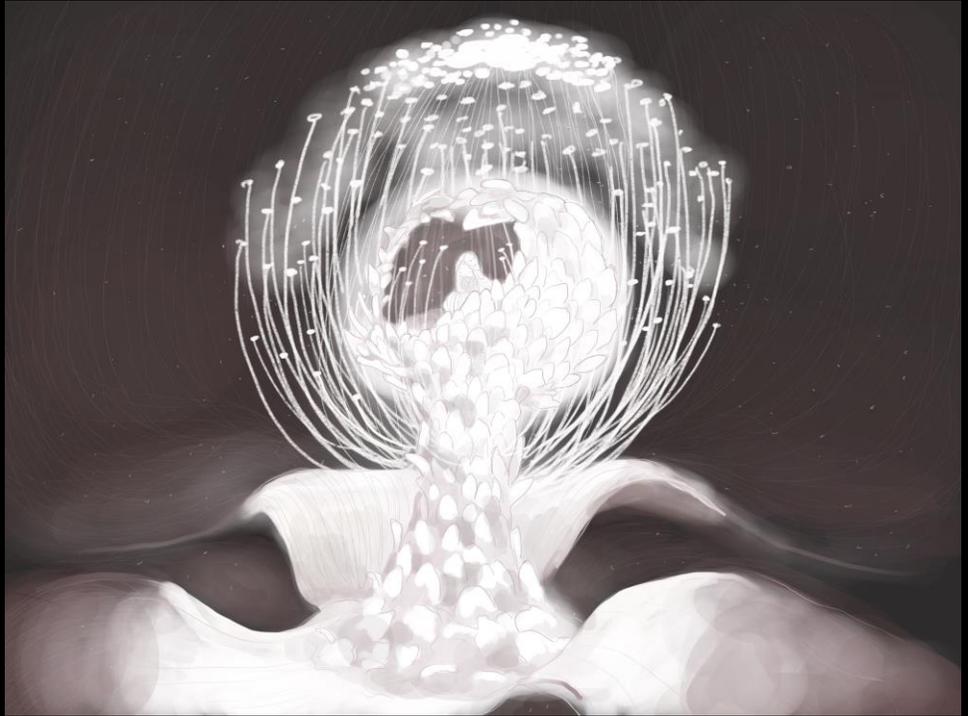
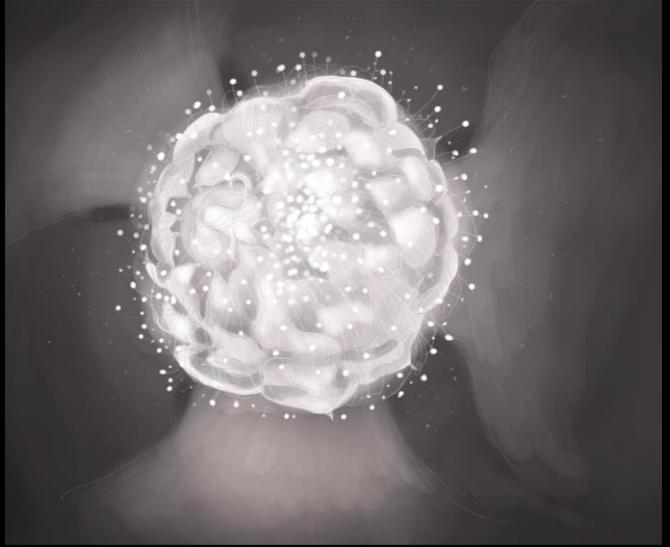
ENDE, M. *La Historia Interminable*. pp.161-162.

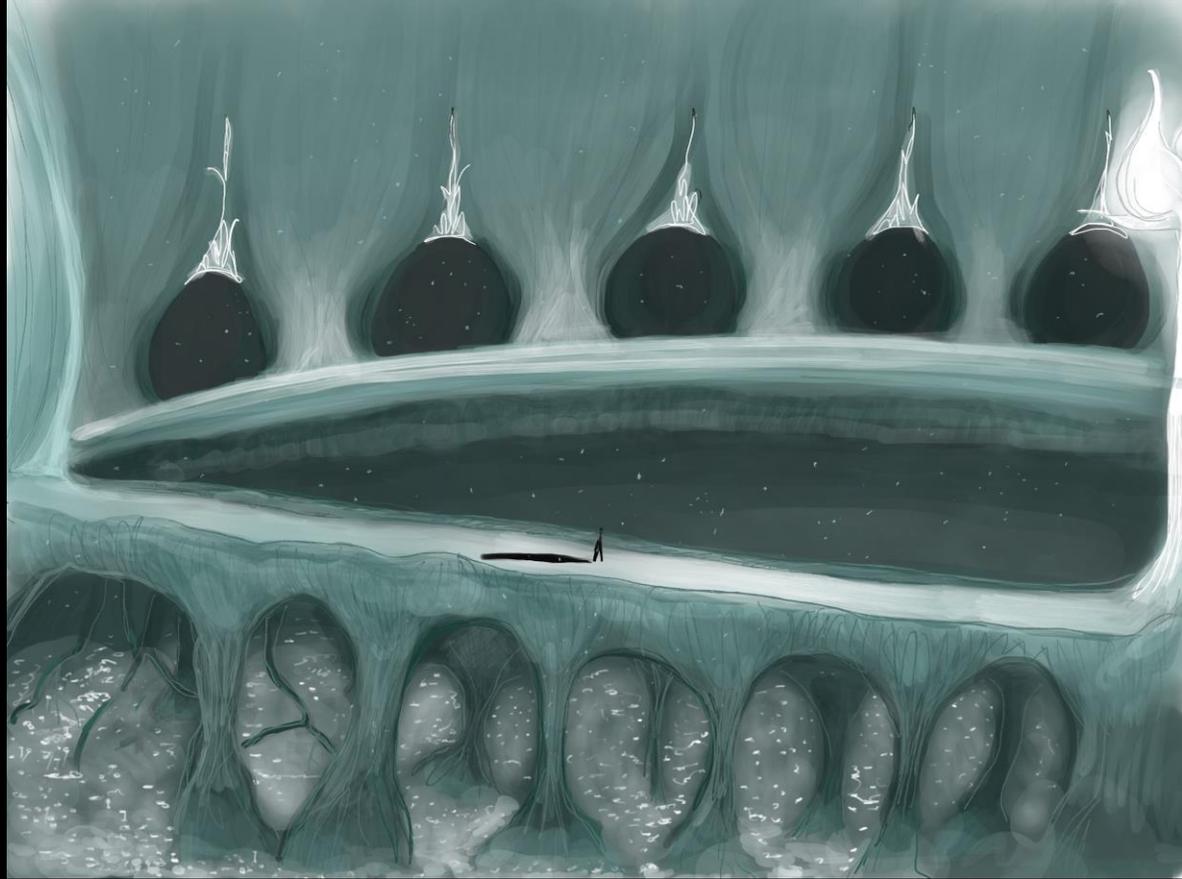


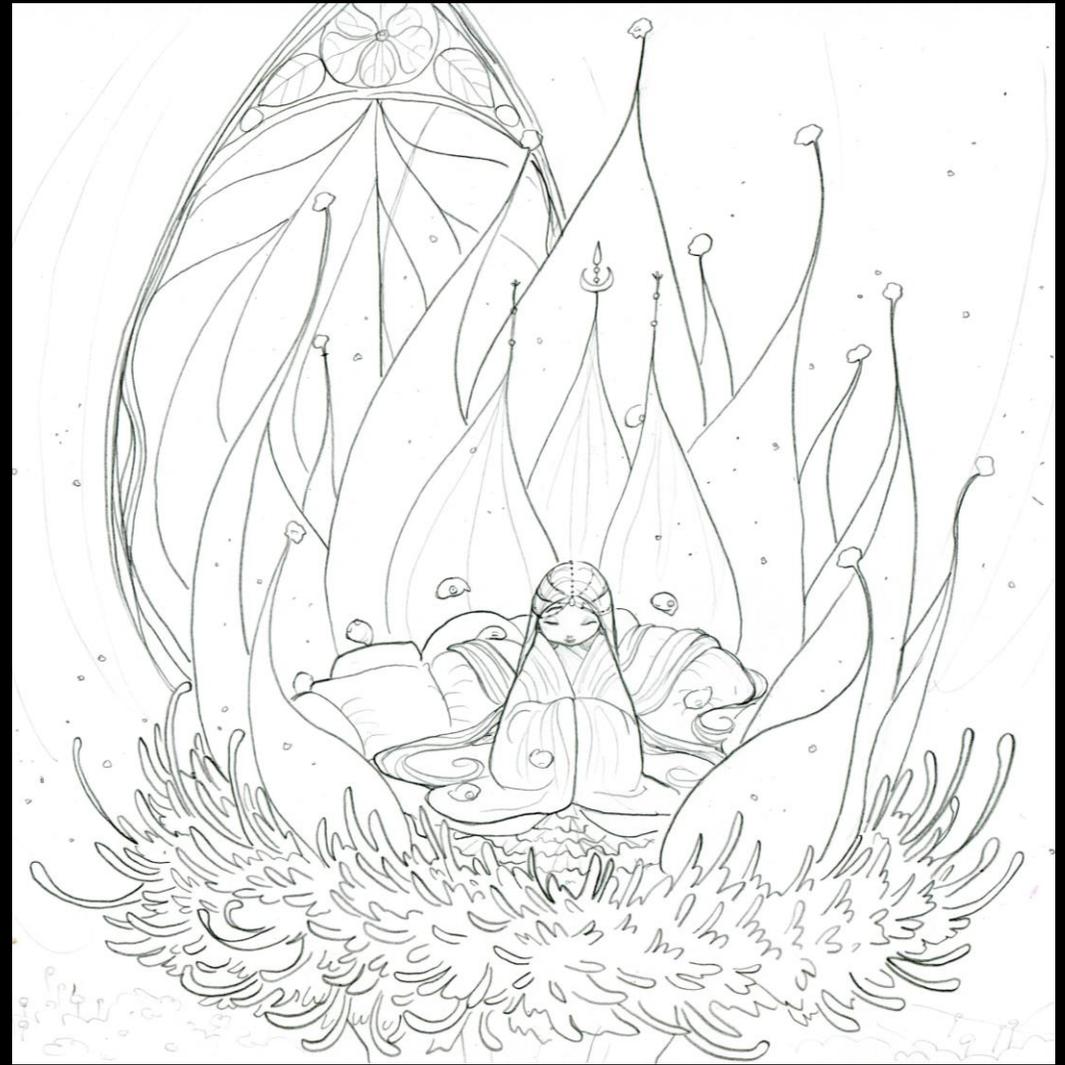
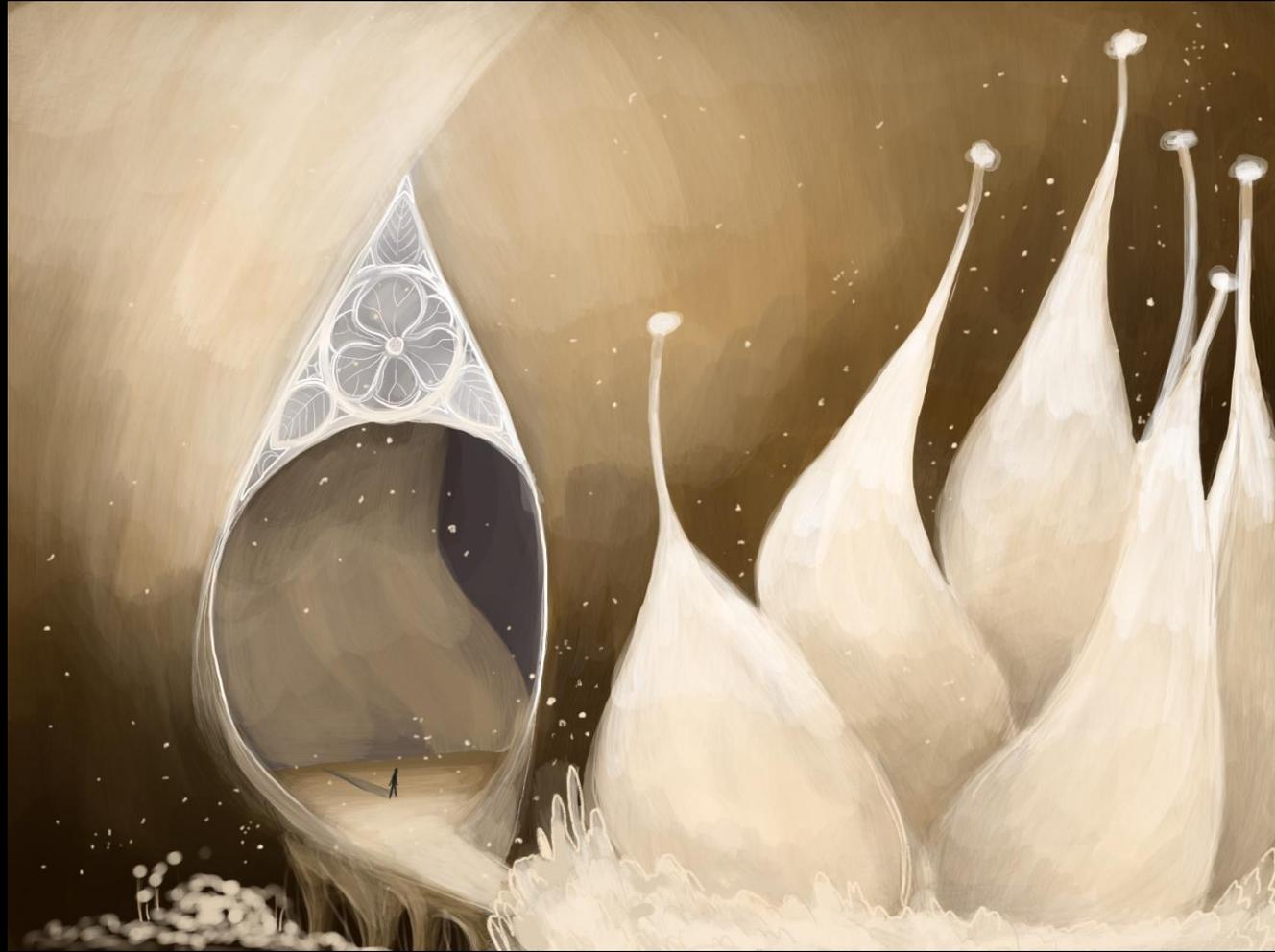




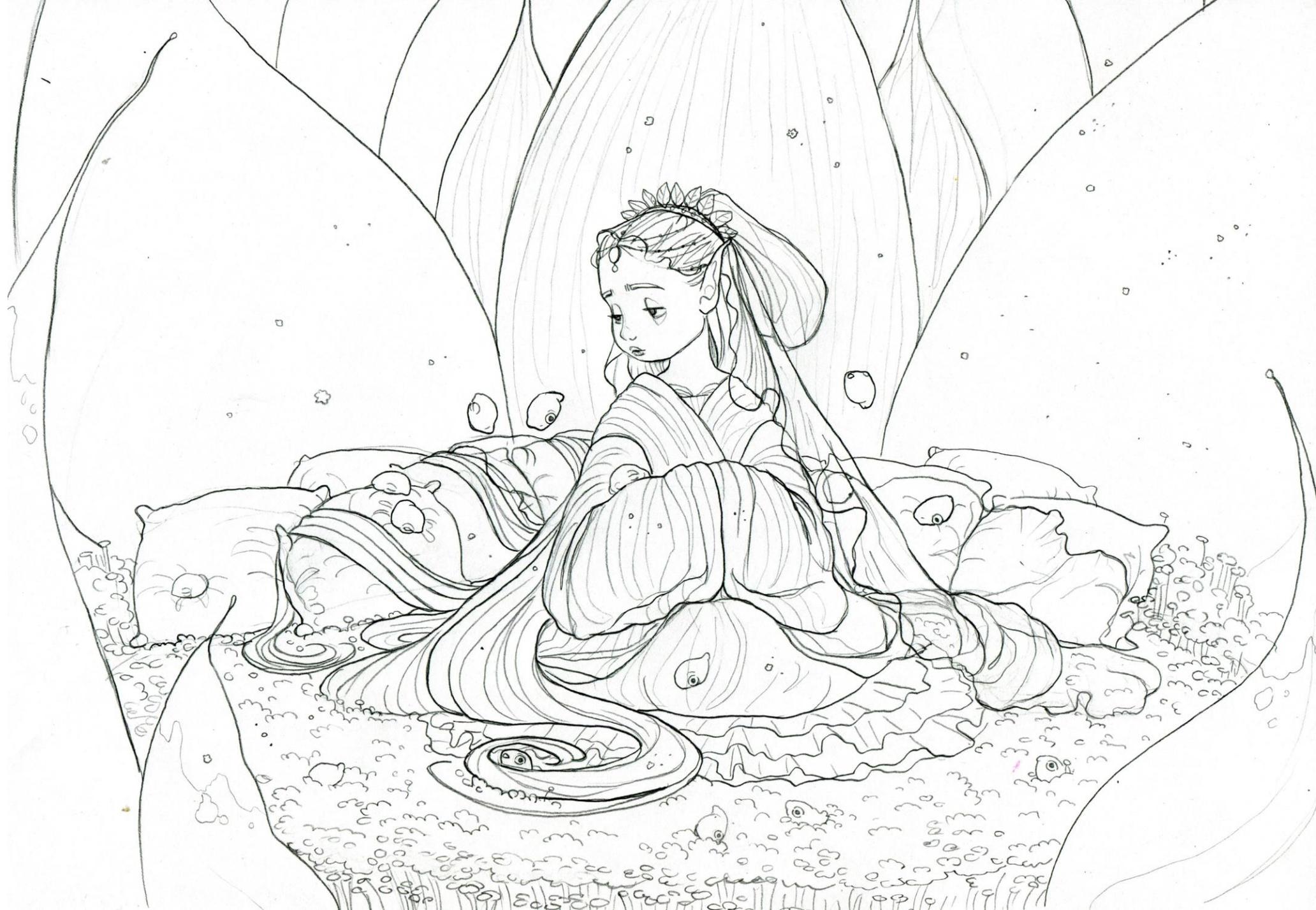




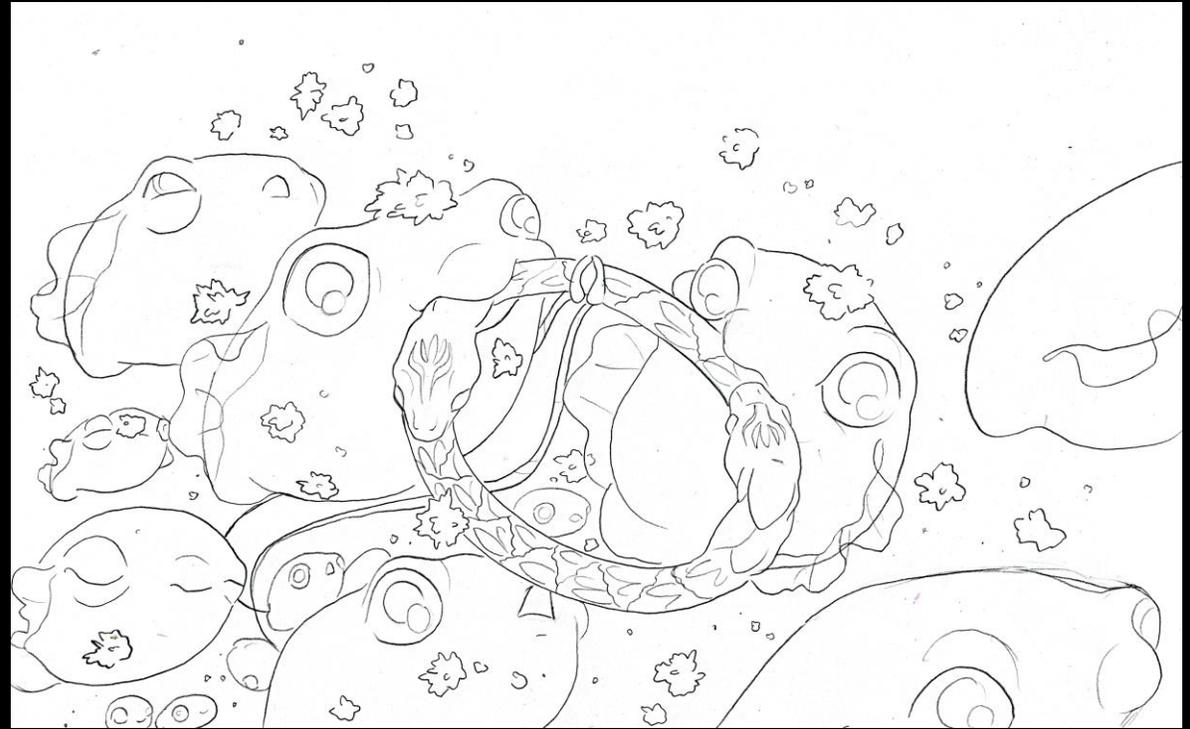
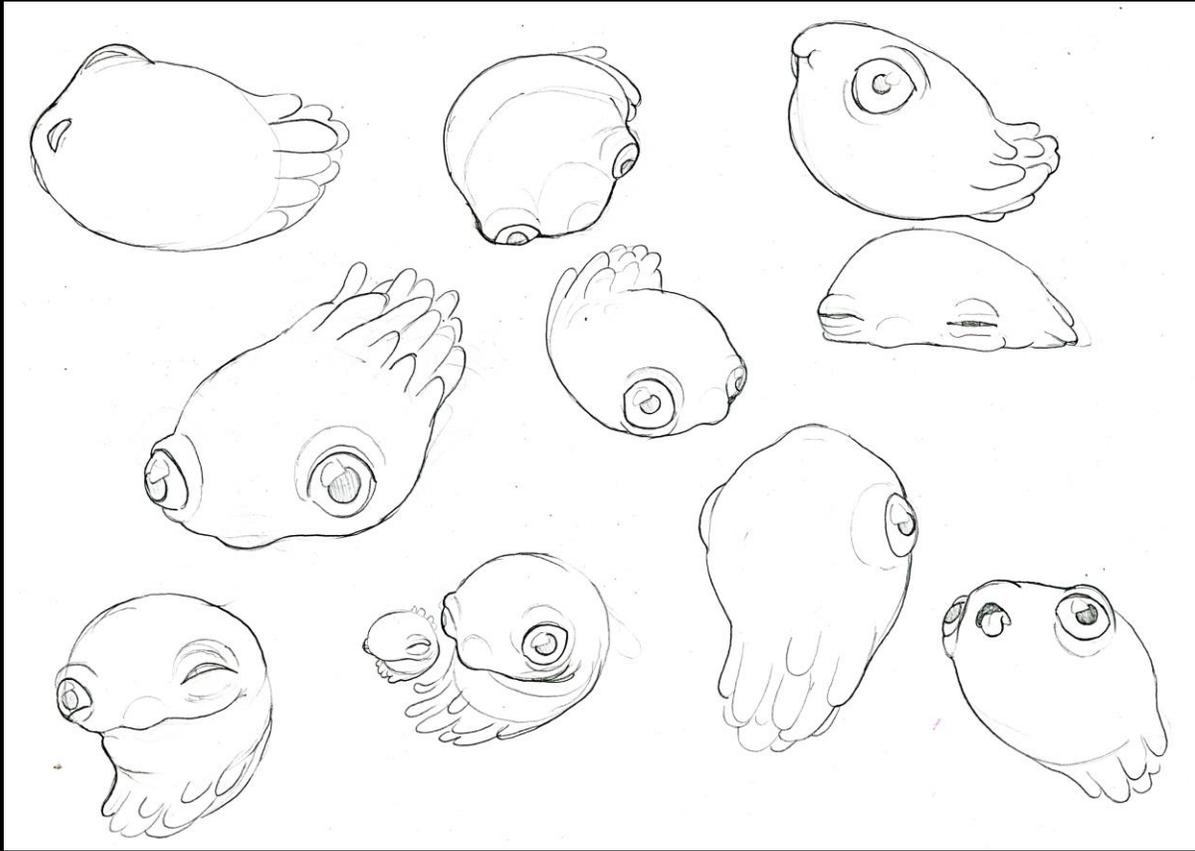






















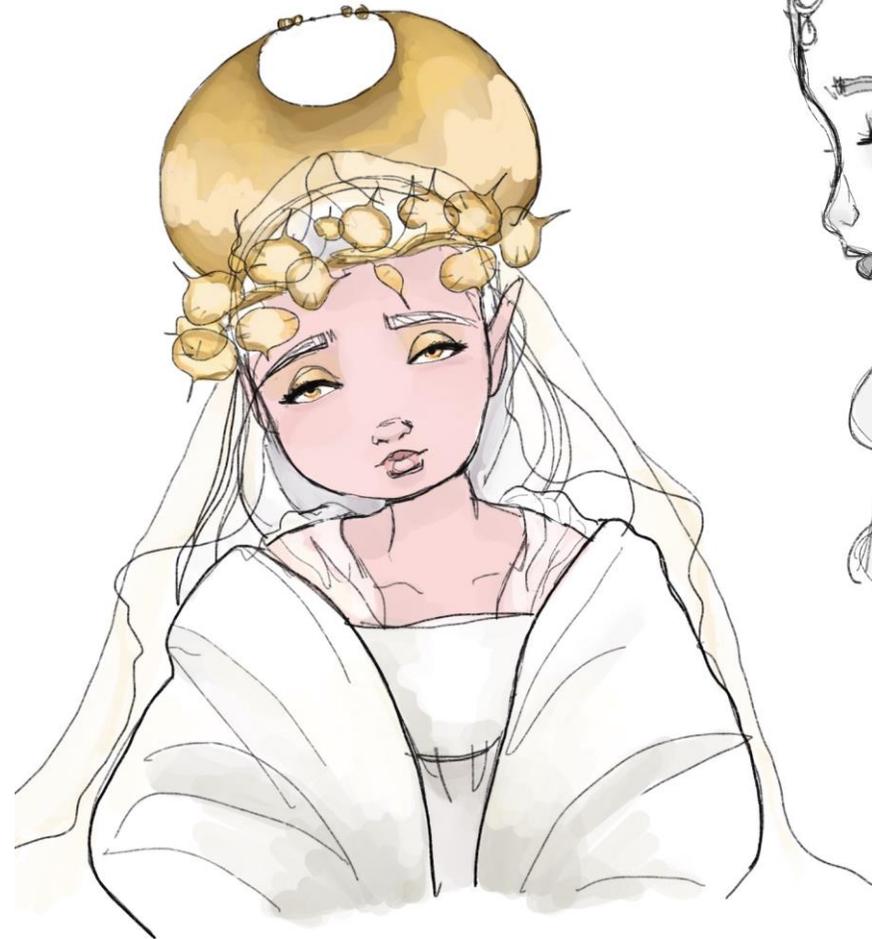
# La Emperatriz Infantil

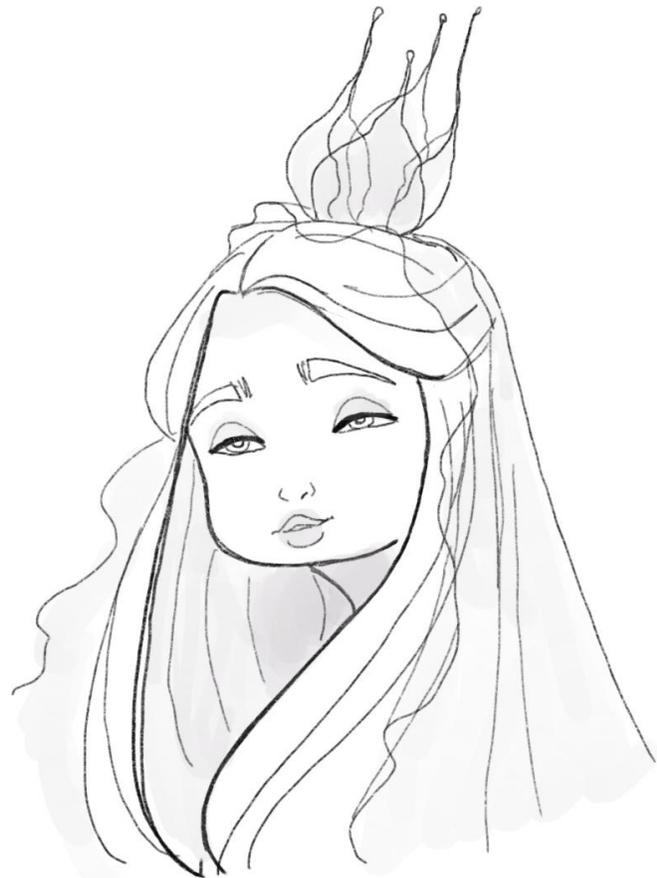
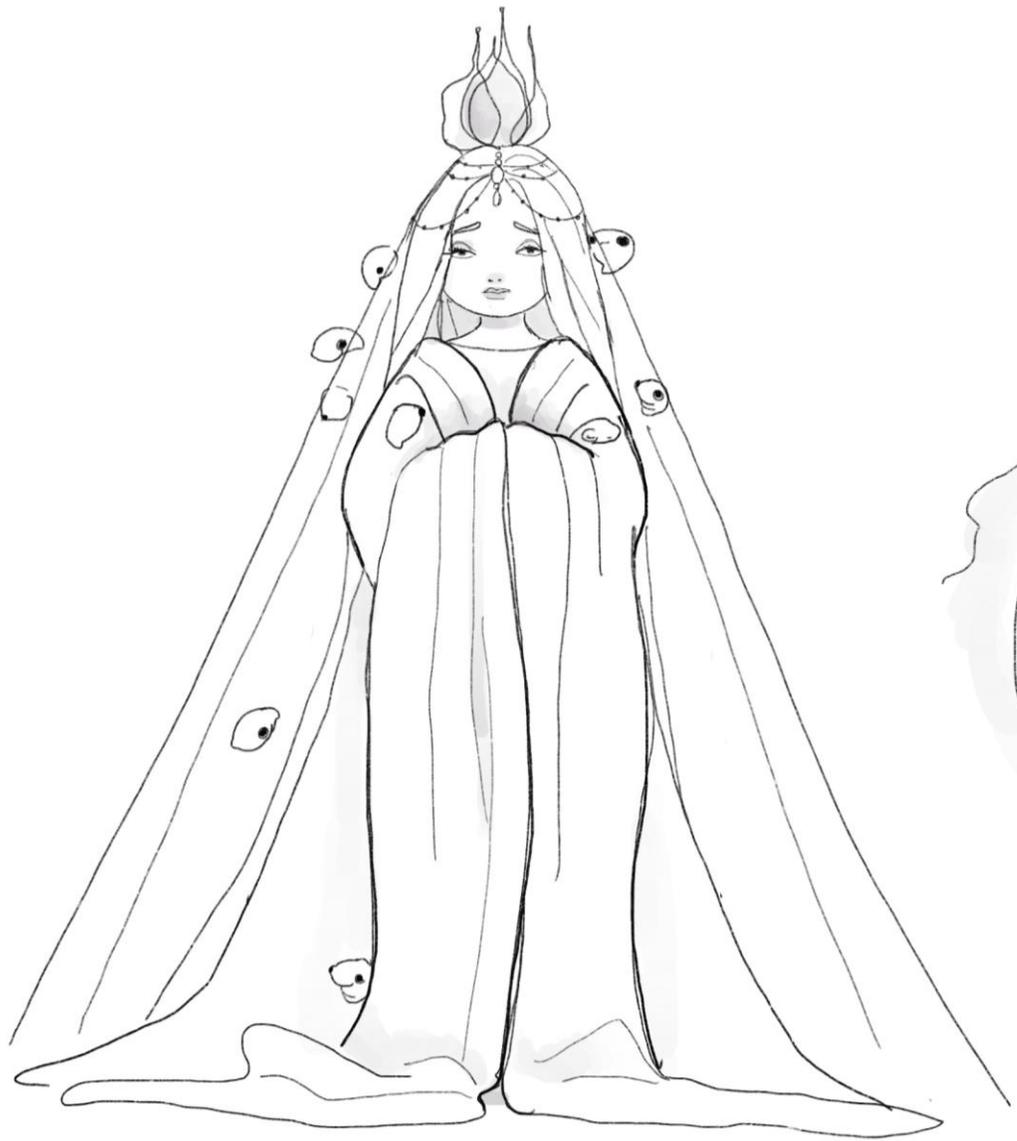
Es una niña delgada y pálida de unos diez años, con expresión serena y sonriente; ojos almendrados color oro viejo y pelo liso largo y blanco que cae por la espalda hasta el diván. Sus lóbulos auriculares son extrañamente alargados y la cabeza se inclina ligeramente sobre el cuello. Lleva una amplia túnica de seda blanca.

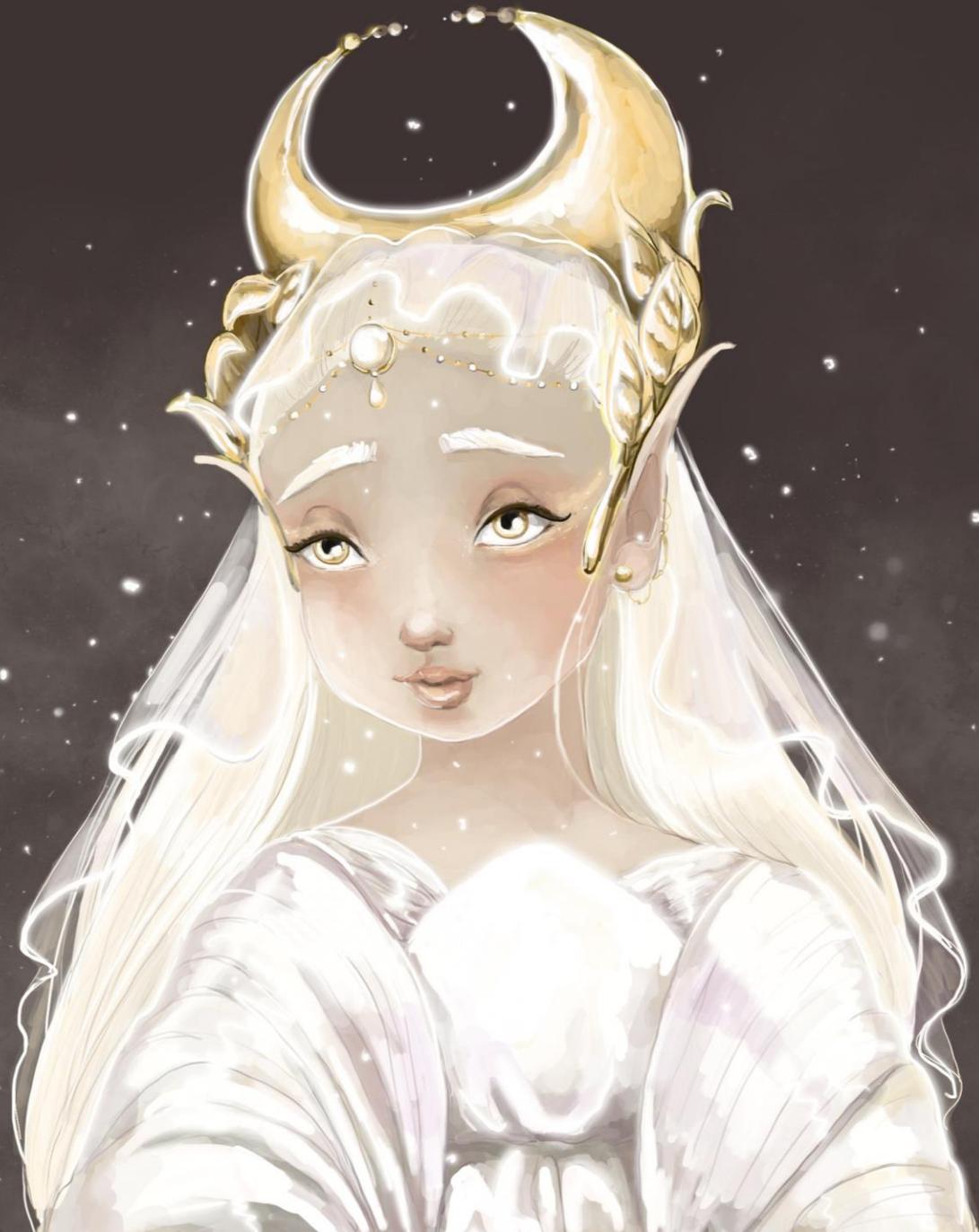
ENDE, M. *La Historia Interminable*. p.167.

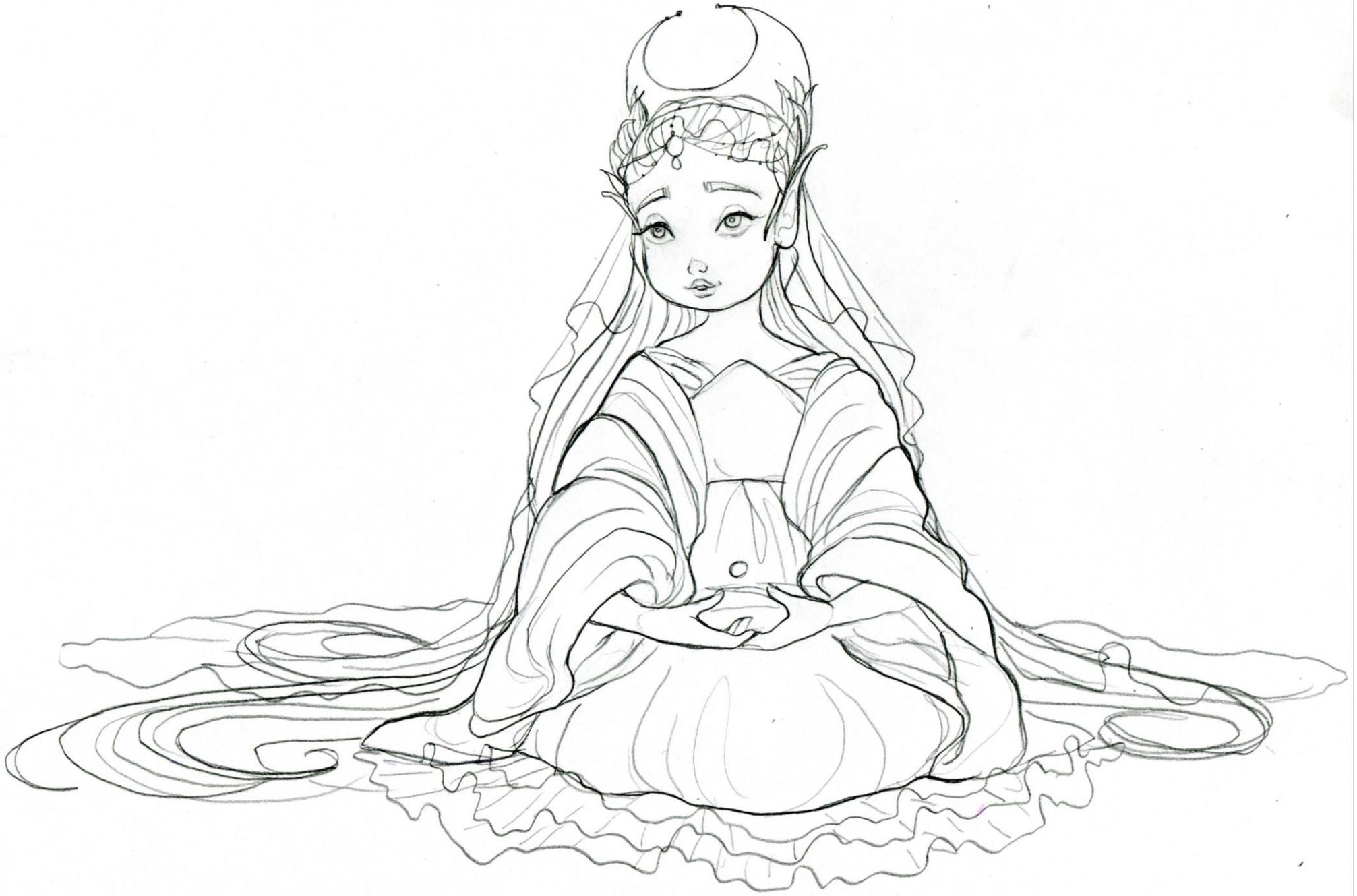












# Las Cumbres de Fantasía

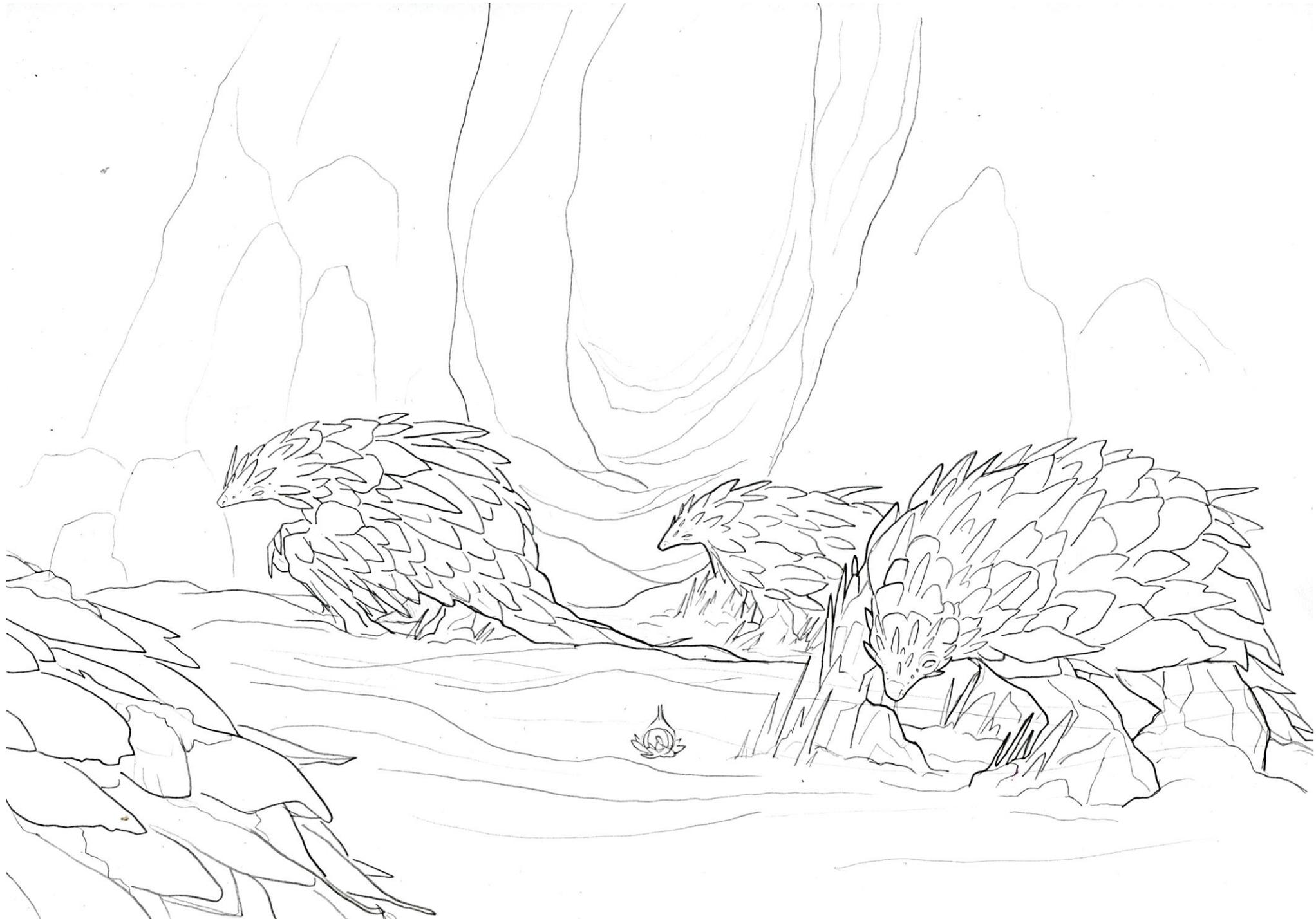
Caps. XI y XII

La emperatriz sale de la *Torre de Marfil* en una litera de cristal llevada por portadores invisibles. Mientras, ella va echada sobre cojines de seda y su cabello tremola al viento.

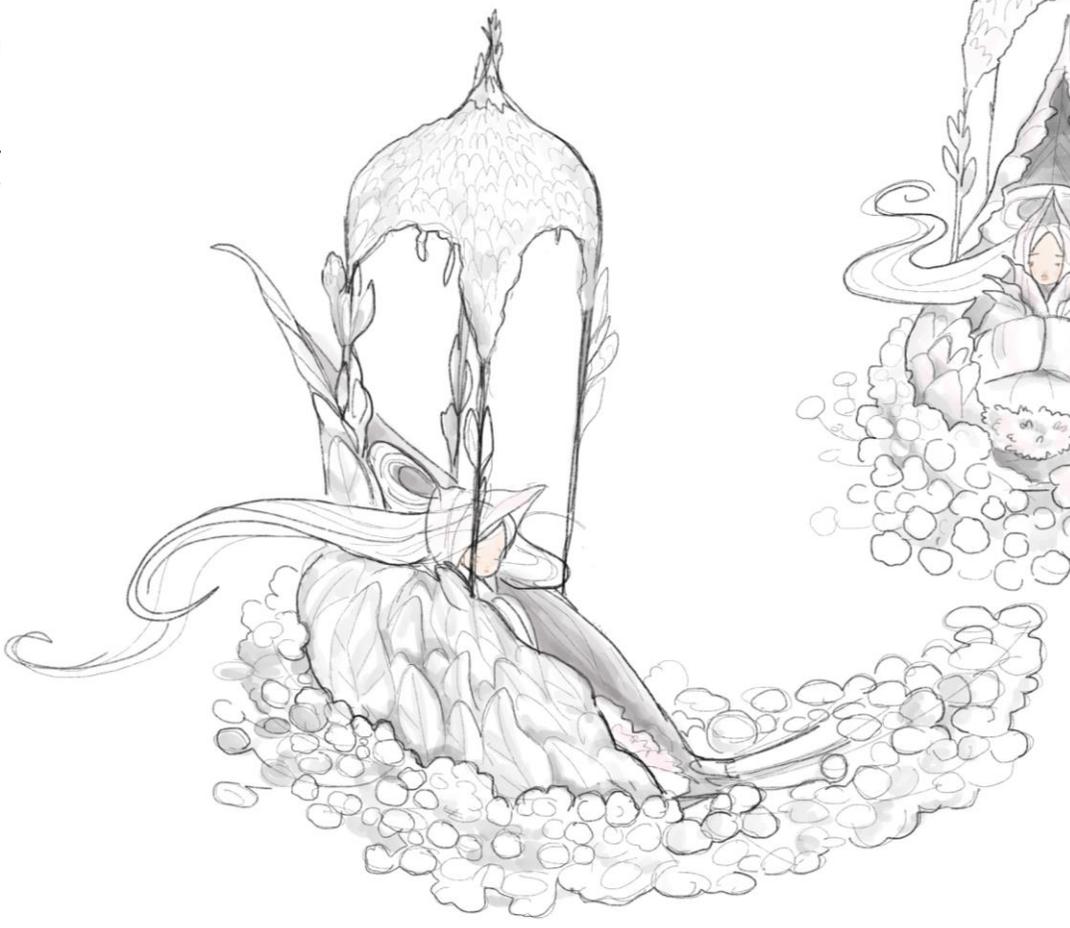
Se encuentra en *Las Montañas del Destino*, en plena tempestad de nieve. Un entorno inhóspito de crestas rocosas, glaciares, barrancos y paredes de hielo. Sólo lo habitan los *Gelidones*, unas criaturas tan lentas que necesitan años para dar un solo paso.

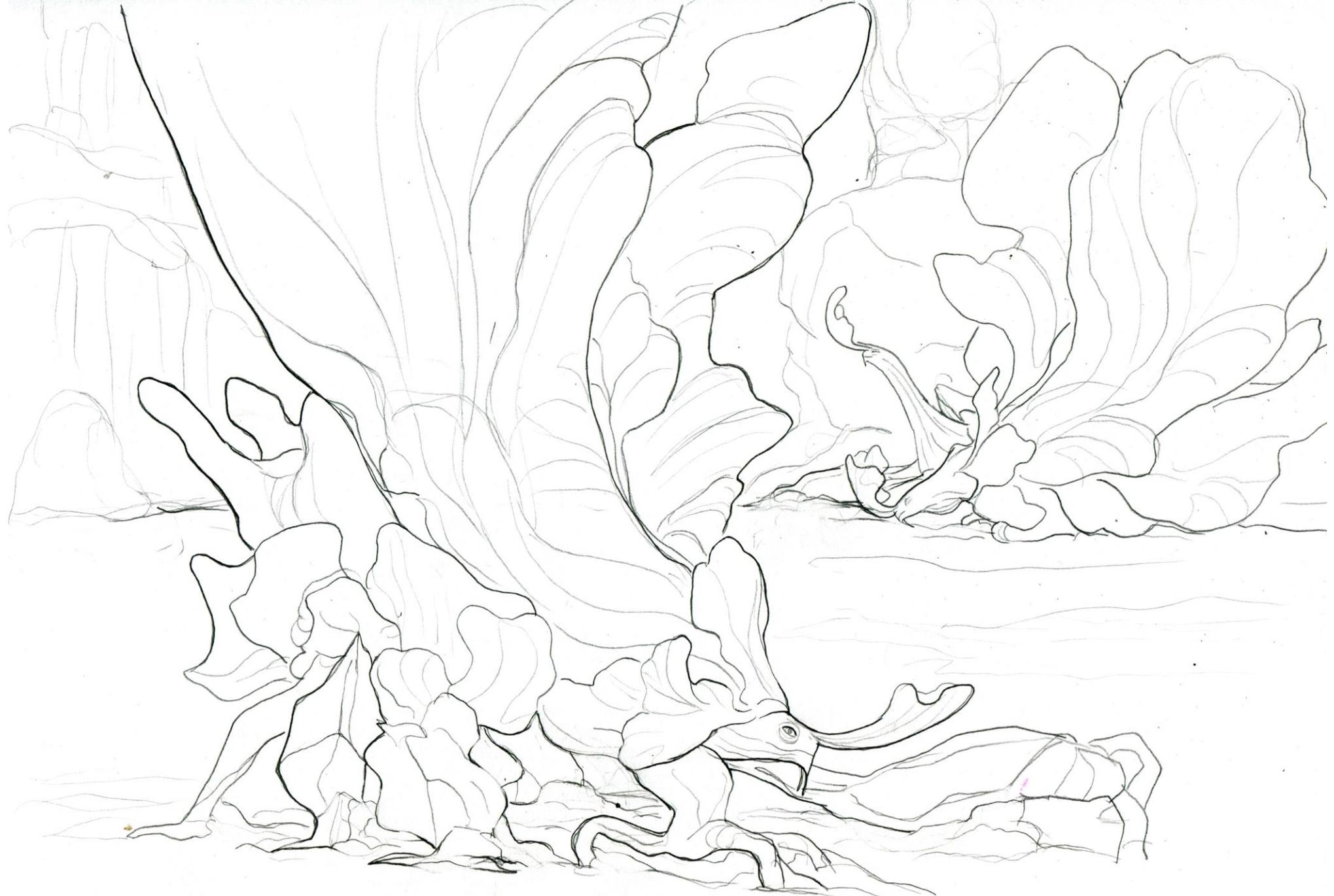
La litera, que apenas destaca en el ambiente, asciende hasta la cumbre más alta que termina en una llanura blanca. En su centro hay una pequeña montaña estrecha y alta, parecida a la *Torre de Marfil*, pero de azul luminoso, formada por varios carámbanos invertidos que apuntan al cielo. A media altura descansa sobre tres de las puntas un huevo del tamaño de una casa, con una abertura circular. Tras él, formando un semicírculo continúan las agujas de hielo que constituyen la cumbre definitiva. Se trata de la guarida del *Viejo de La Montaña Errante*.

ENDE, M. *La Historia Interminable*. pp. 176-181.

















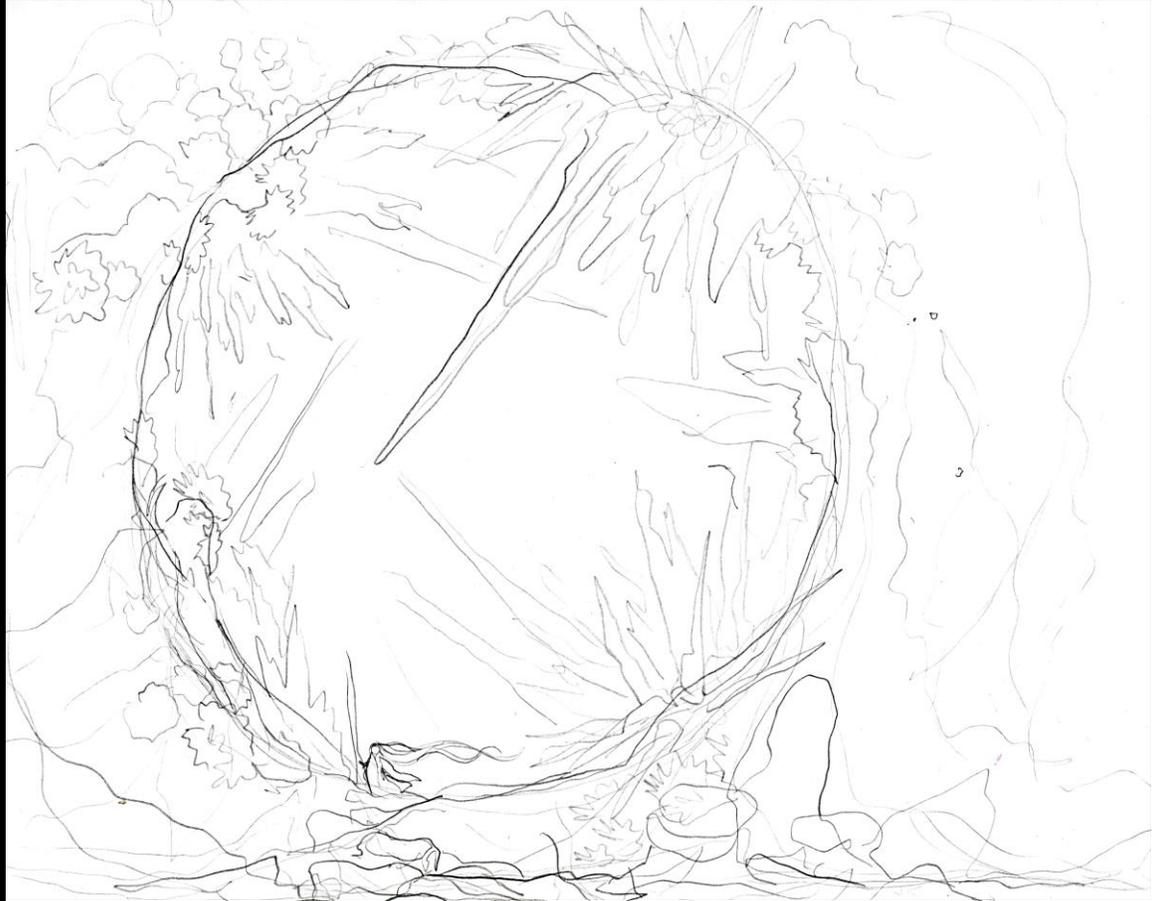
# El Viejo de la Montaña Errante

Cap. XII

La emperatriz entra a la estructura con forma de huevo y la abertura se cierra tras ella. Todo es oscuridad. Sólo hay un leve resplandor rojizo que sale de un libro que flota en medio de la sala. Está inclinado, de manera que ella sólo ve su encuadernación con tapas de cobre y el símbolo del *Auryn* rodeando el título: *La Historia Interminable*.

Al otro lado del libro, está el *Viejo de la Montaña Errante* escribiendo con una pluma, iluminado desde abajo por el brillo azul de las letras. Su rostro está lleno de surcos con una larga barba blanca. Sus ojos están tan hundidos en las cuencas que no se ven y va ataviado con una cogulla azul. La niña exige que vuelva a contarle la historia desde el principio, aunque eso implique escribirlo todo de nuevo. *Bastian* los está escuchando, y, aunque no lo crea aún, los rescatará dándole a ella un nuevo nombre. Así que el anciano repite todo una y otra vez hasta que finalmente el huevo estalla. En ese momento el niño no puede soportarlo más y grita: *Hija de la Luna ¡Voy!*

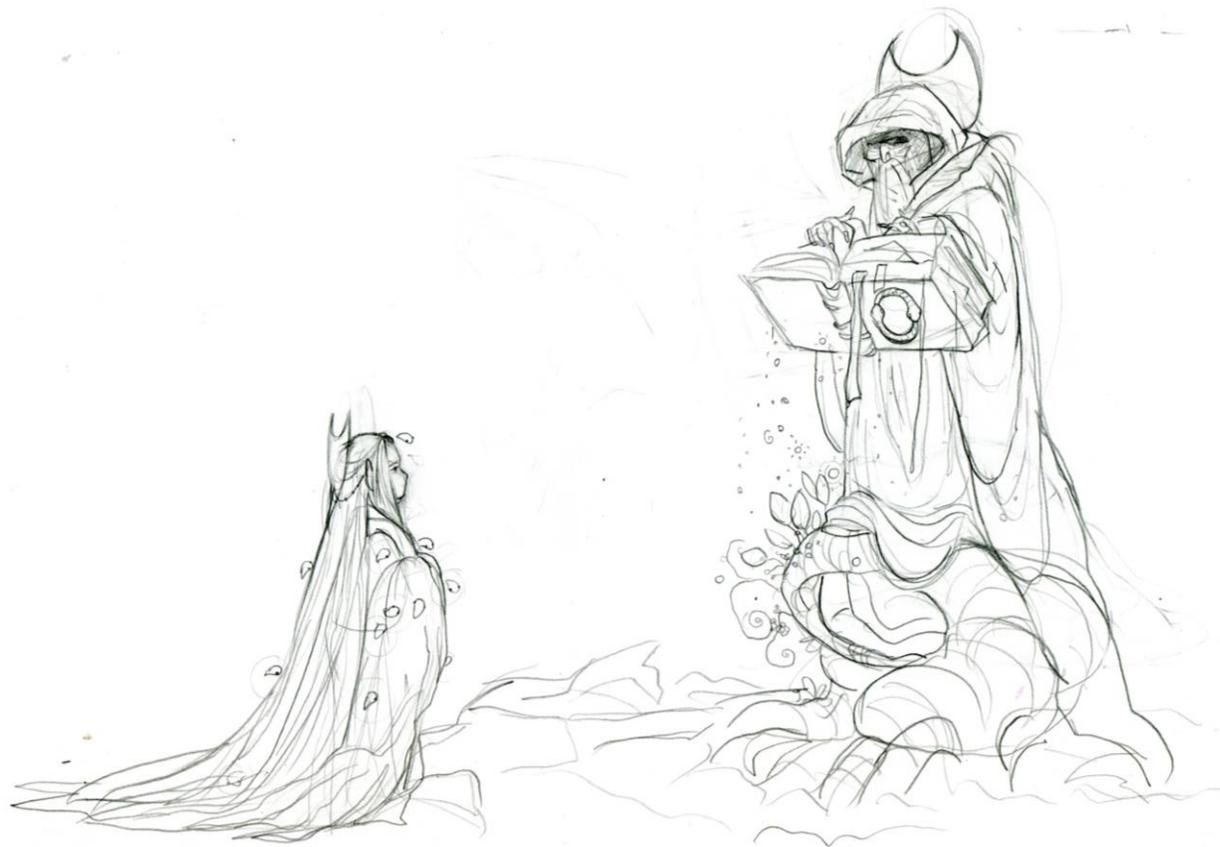
ENDE, M. *La Historia Interminable*. pp. 183-190.

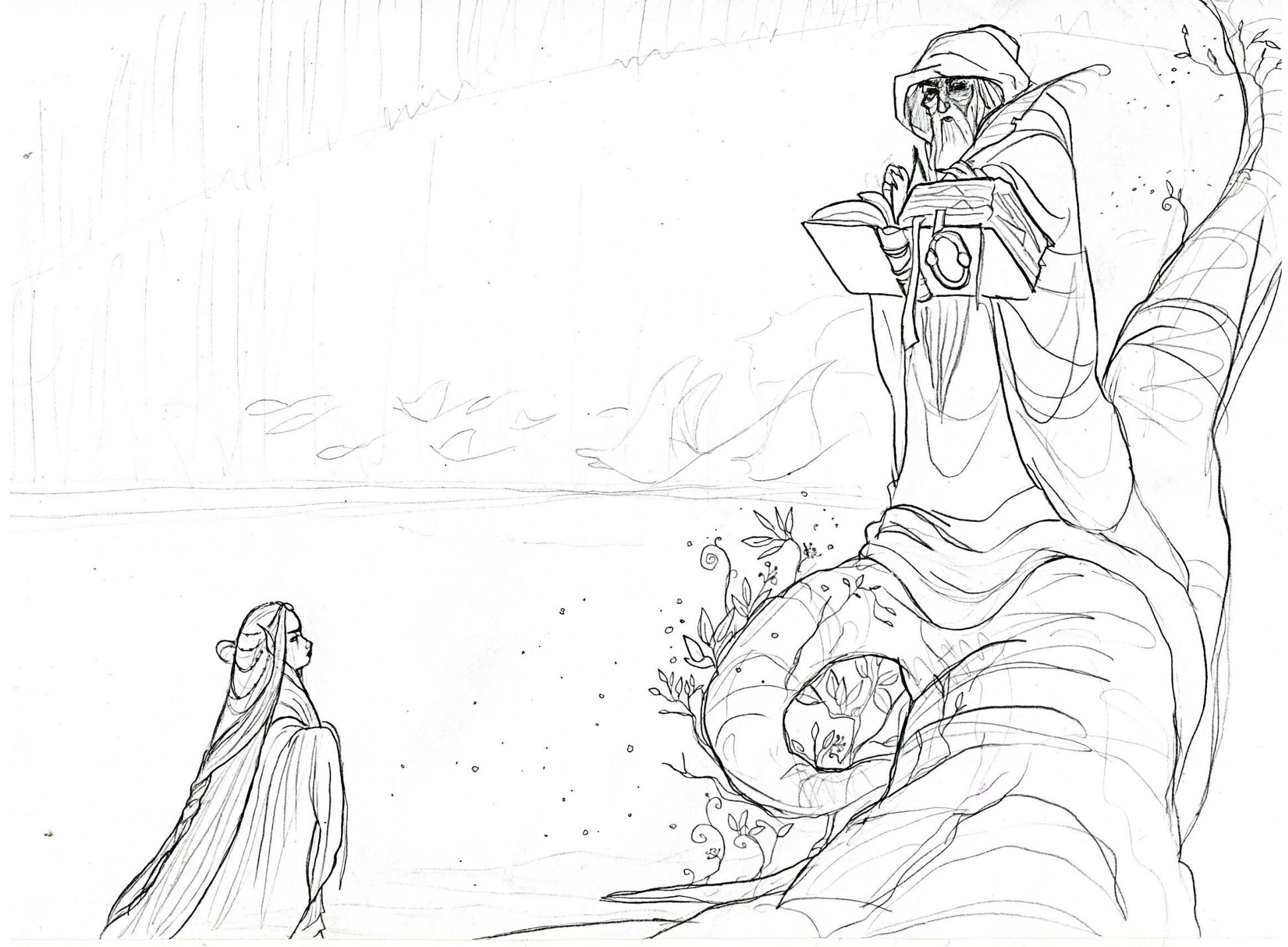


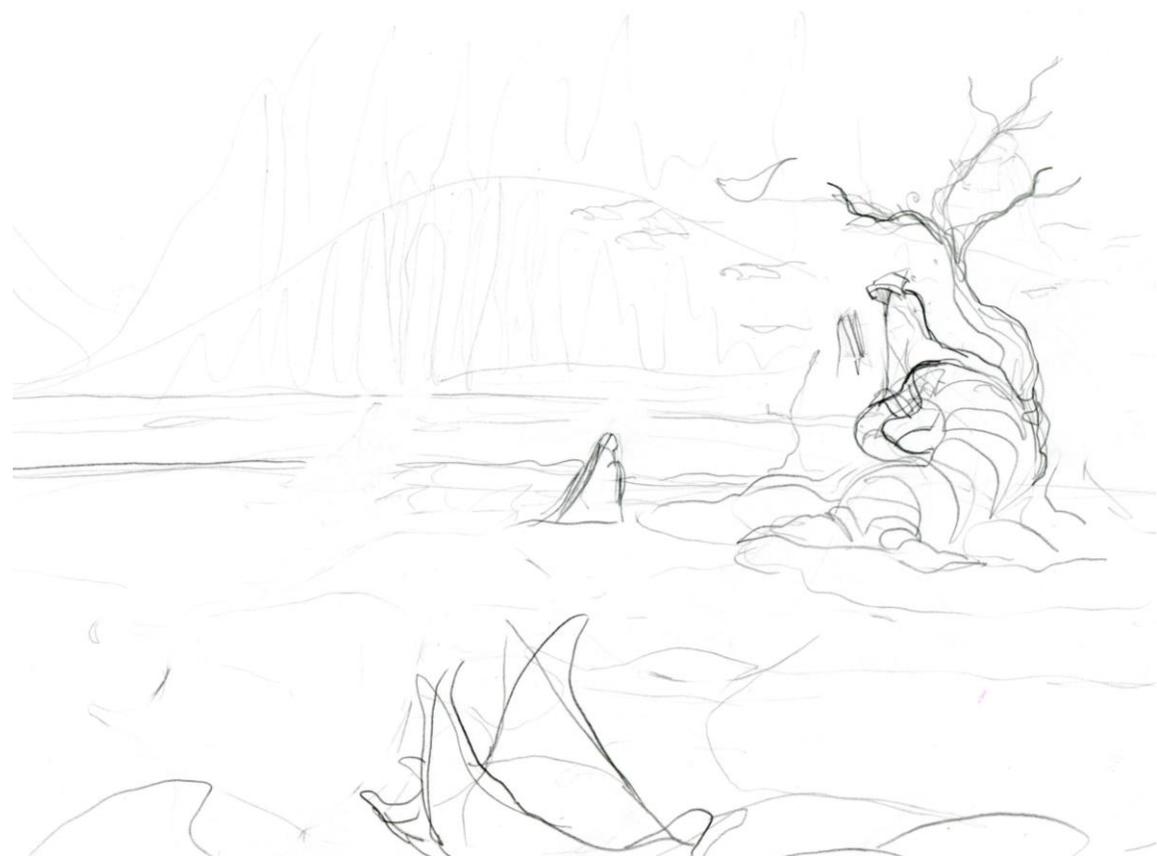
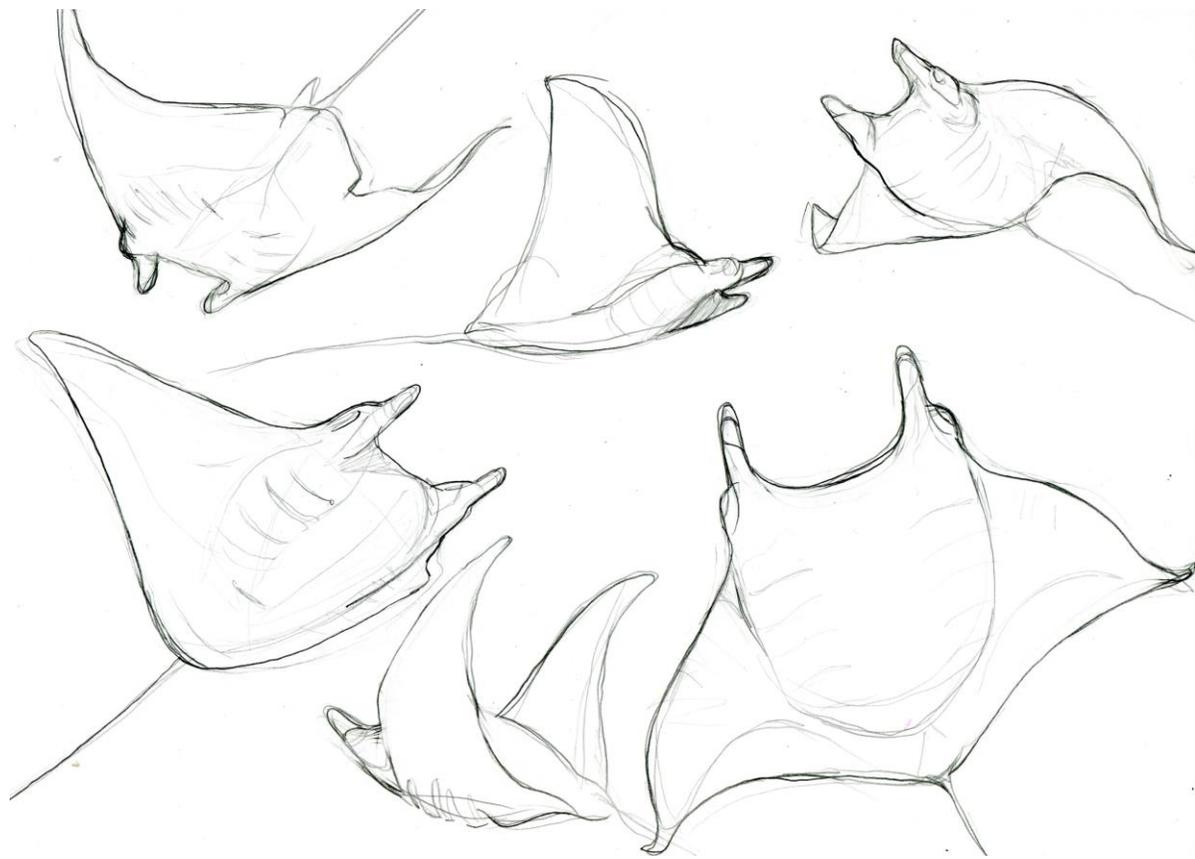


















# La primera semilla de un nuevo mundo

Cap. XIII

*Bastian* se encuentra flotando en medio de una oscuridad cálida. Sólo oye la voz de la emperatriz que aparece frente a él y le da un grano de arena (lo que queda de su reino). Se trata de una semilla luminosa que va aumentando en intensidad. Retira la mano y el punto queda flotando entre los dos como una estrella.

La semilla crece muy rápido. Le salen hojas, tallos, flores fosforescentes de muchos colores y frutos que explotan como cohetes miniatura, generando una lluvia de chispas.

De estas nuevas semillas crecen plantas de distintos tipos, parecidas a helechos, pequeñas palmeras, colas de caballo, etc.... todas luminosas. La oscuridad empieza a llenarse de plantas en un germinar constante, creciendo por encima y debajo de ellos formando una bola incandescente de colores. Un nuevo mundo que flota en ninguna parte y no para de crecer, en cuyo centro están sentados *Bastian* y *La Hija de la Luna*.

ENDE, M. *La Historia Interminable*. pp. 193-196.







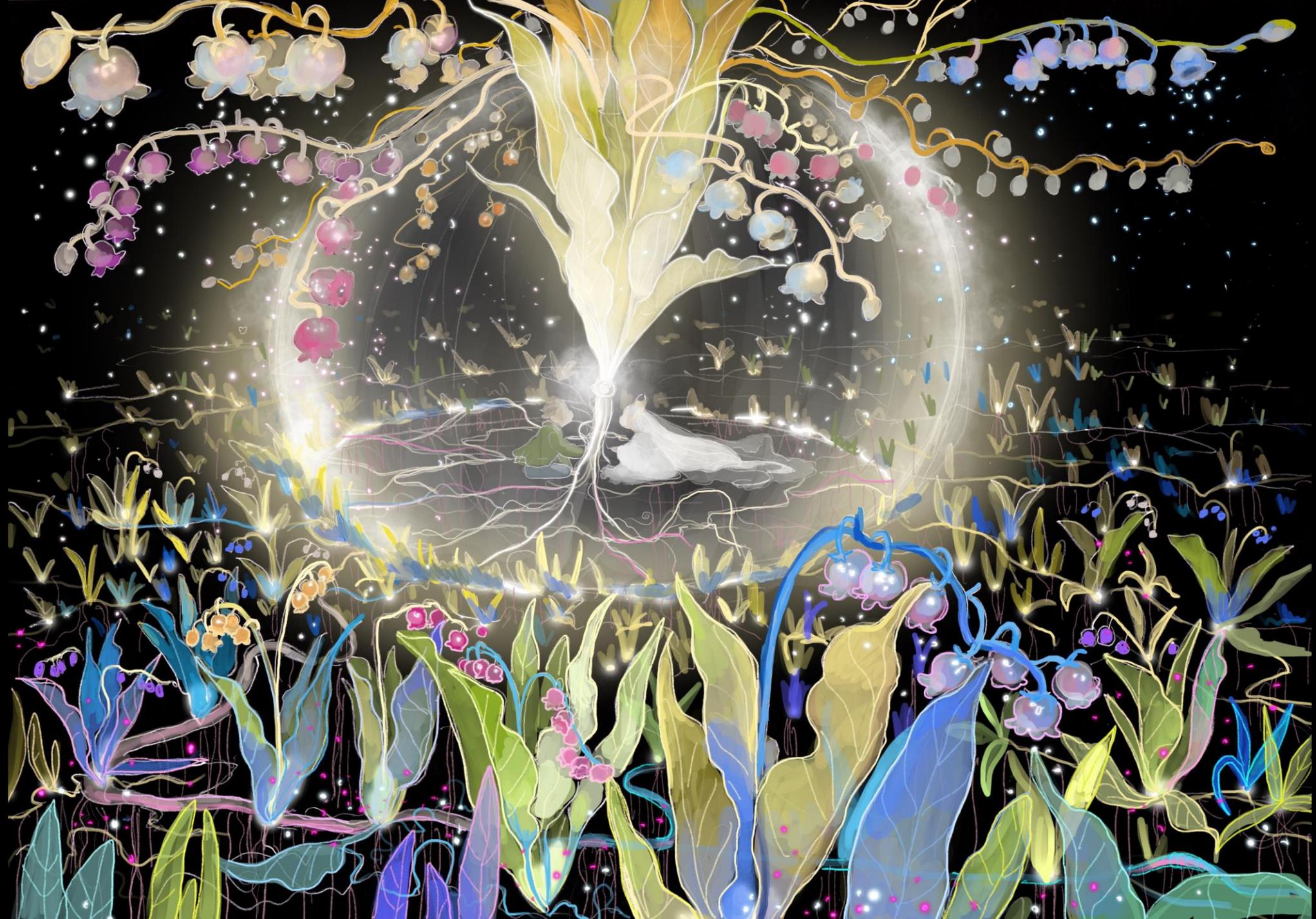












# Perelín

## La Selva Nocturna

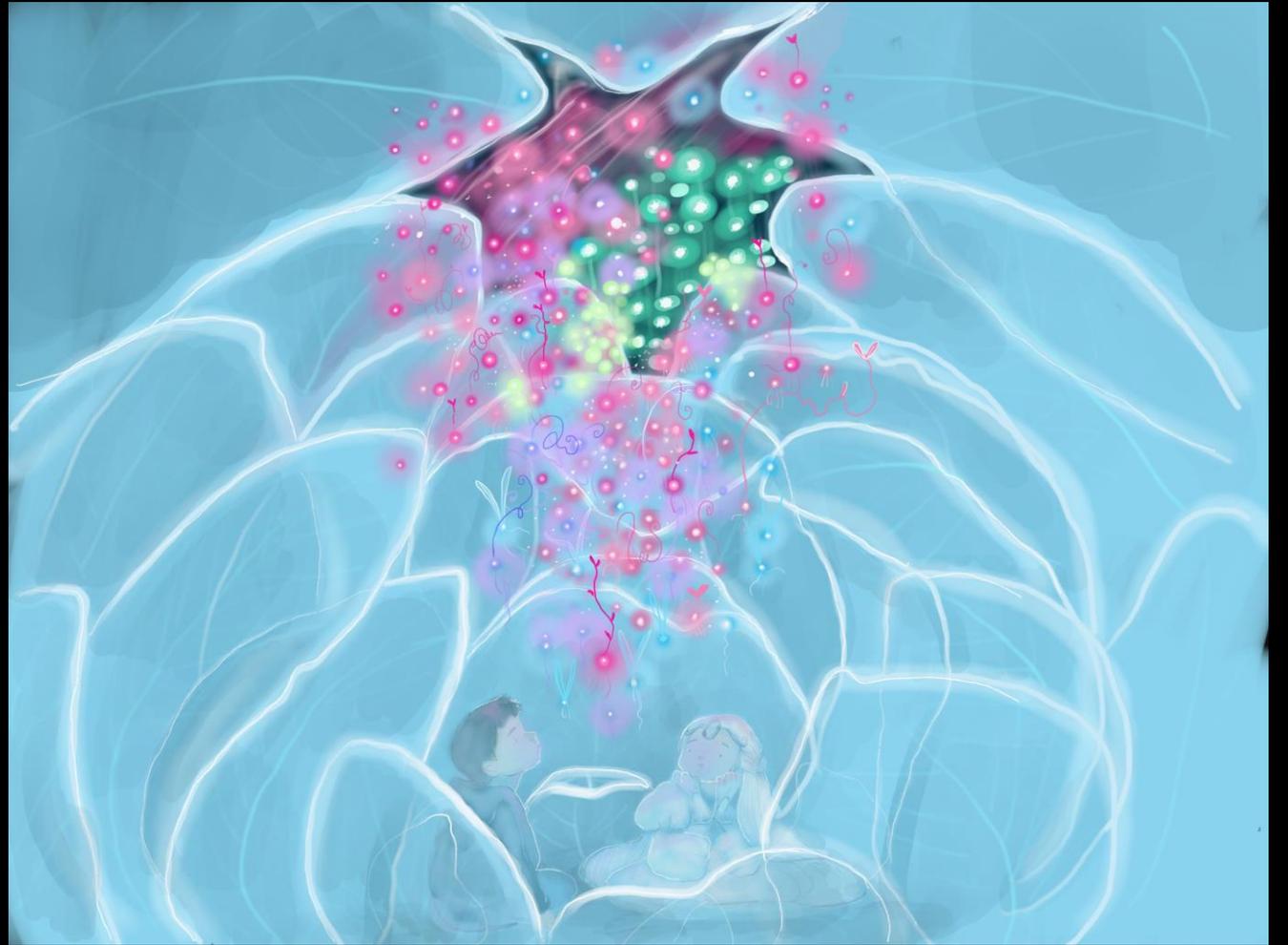
Cap. XIII

Continúa la expansión vegetal y todo va enmadejándose: plumeros, pinceles de hojas esmeralda, flores como colas de pavos reales, pagodas violetas, racimos de farolillos azules y amarillos, florecillas estrelladas colgantes, cascadas doradas y plateadas de lirios del valle, troncos retorcidos y entrelazados color rosa transparente.

*Bastian* le da el nombre de *Perelín, La Selva Nocturna*. Él y la emperatriz, quedan encerrados en una esfera con paredes formadas por un tapiz de vegetación brillante. Fuera el bosque sigue creciendo.

El protagonista cambia de aspecto. Ahora es un chico delgado, parecido a un príncipe oriental. Su atuendo lo componen una casaca azul, botas rojas y altas con puntas curvadas, y un manto plateado que cae desde los hombros. Al mismo tiempo que se da cuenta, la emperatriz ha desaparecido y ve que de su cuello cuelga el *Auryn*.

Se abre paso en la vegetación sin esfuerzo. Trepa por una liana hasta uno de los árboles gigantes que brillan por dentro con un resplandor rojizo. Sube a la parte más alta del tronco que termina en un tulipán enorme granate. Está en uno de los lugares más altos de la jungla. Sobre él sigue la oscuridad aterciopelada sin estrellas y abajo continúa la expansión vegetal.

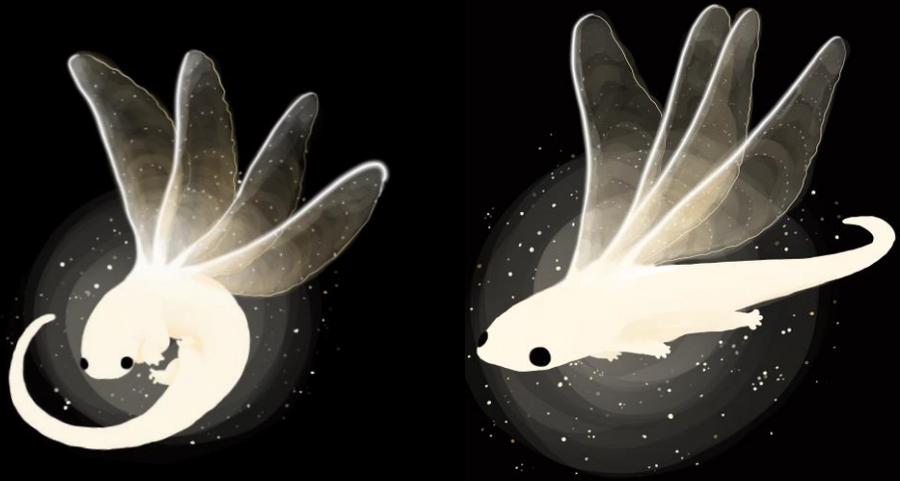


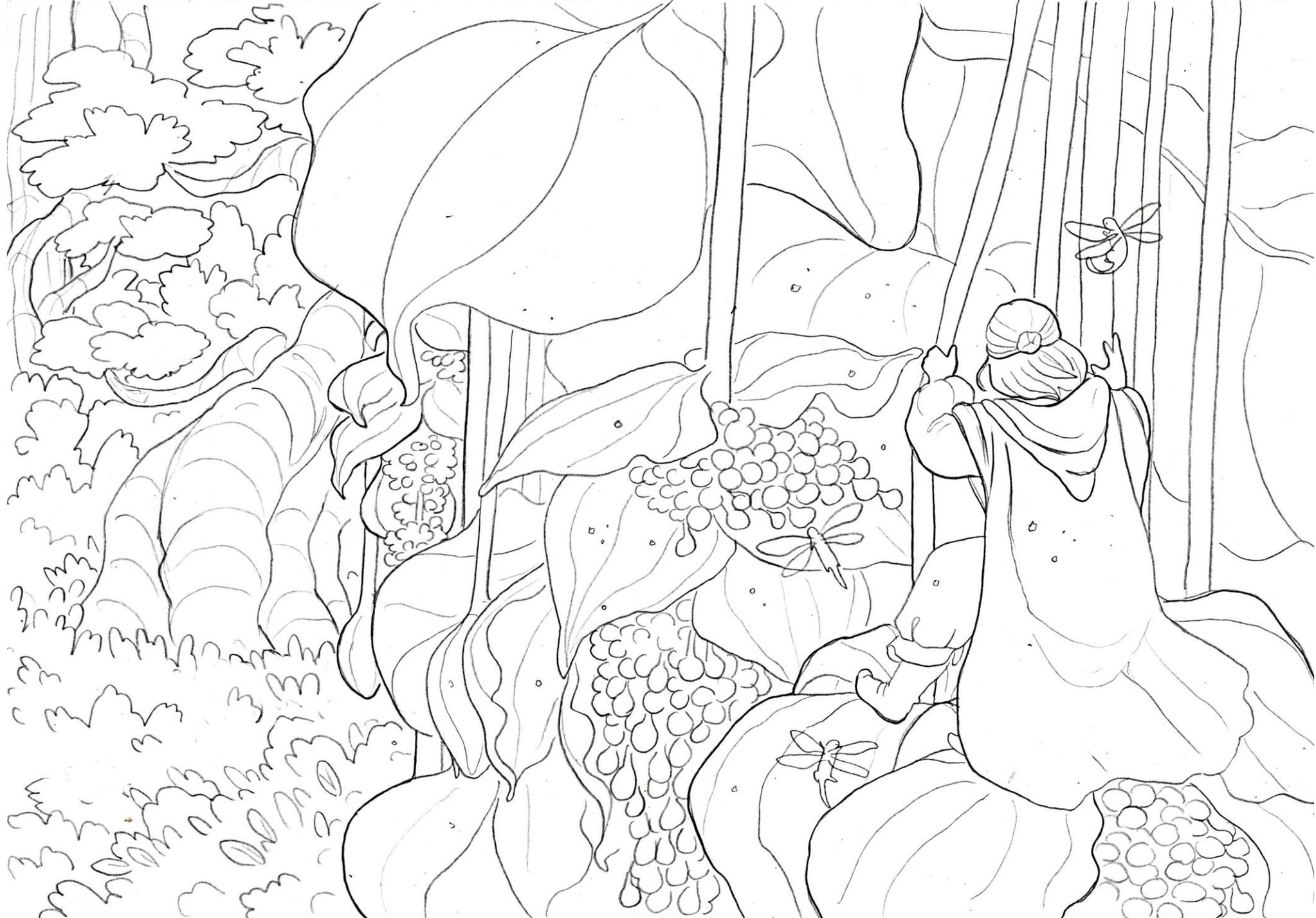




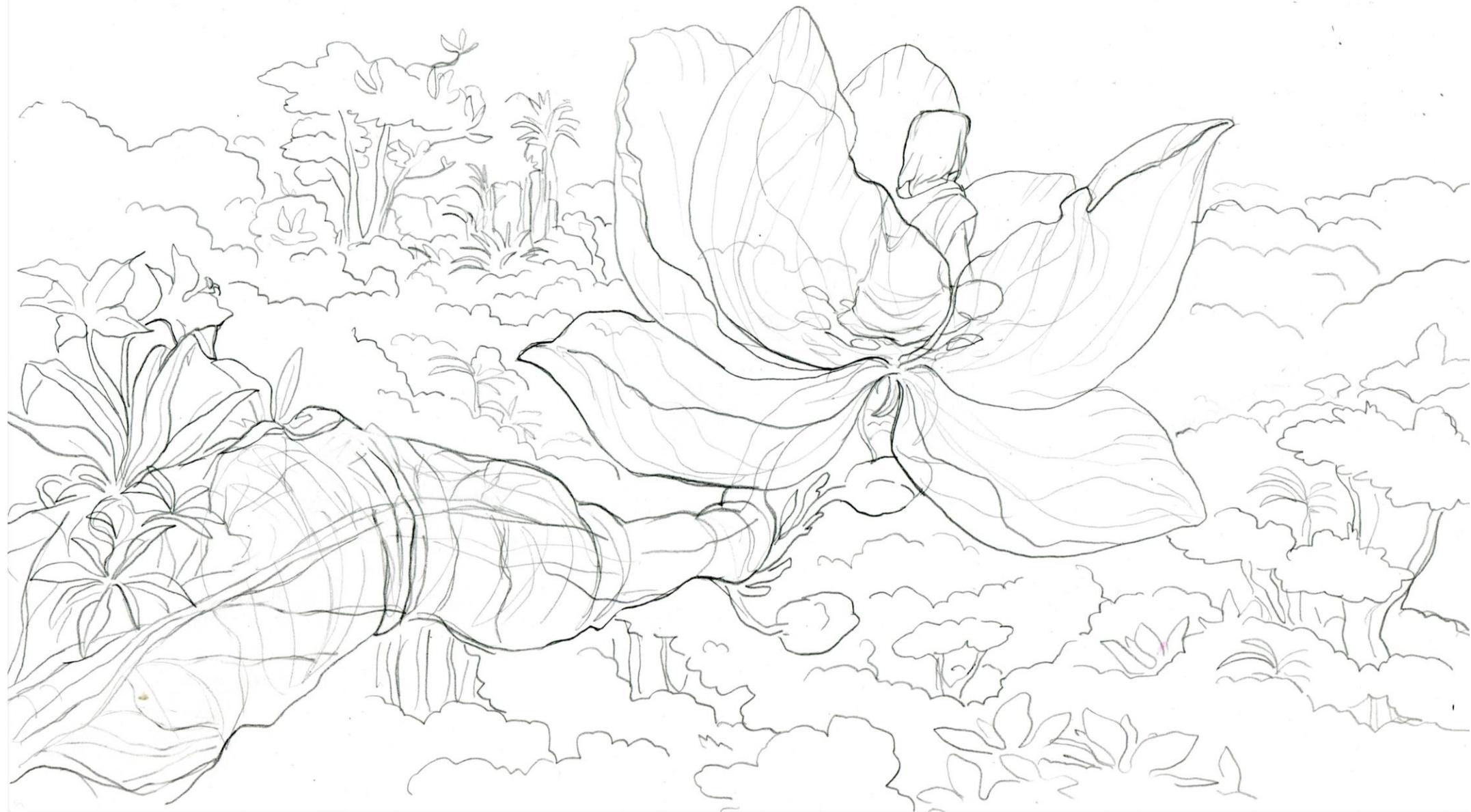




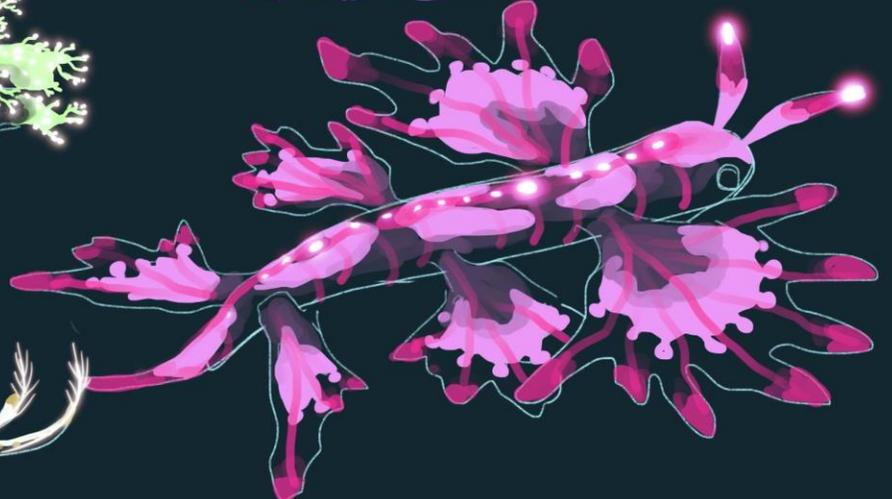
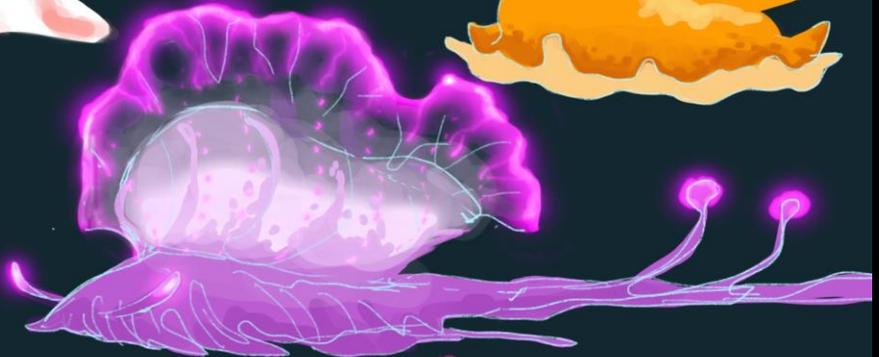










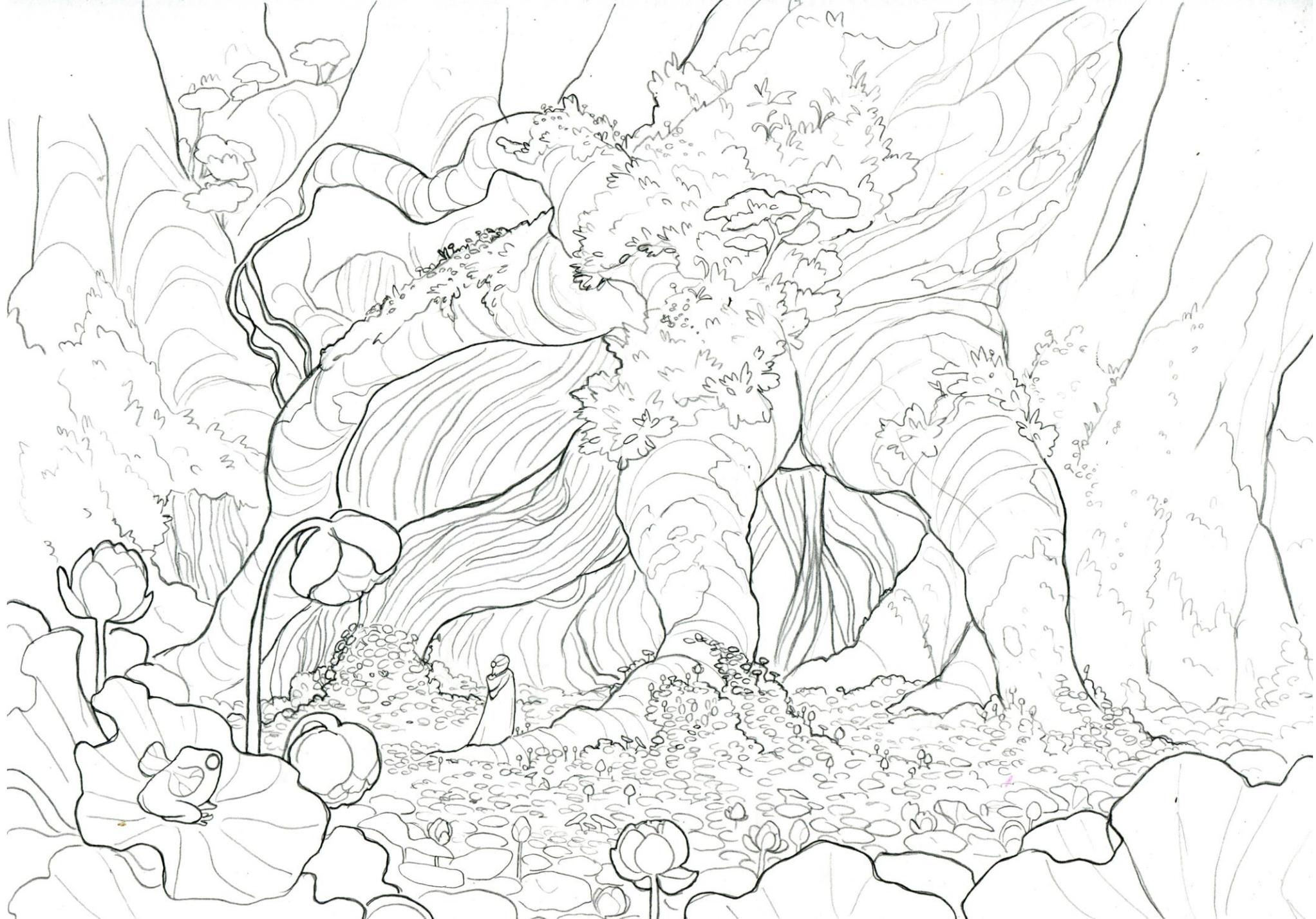


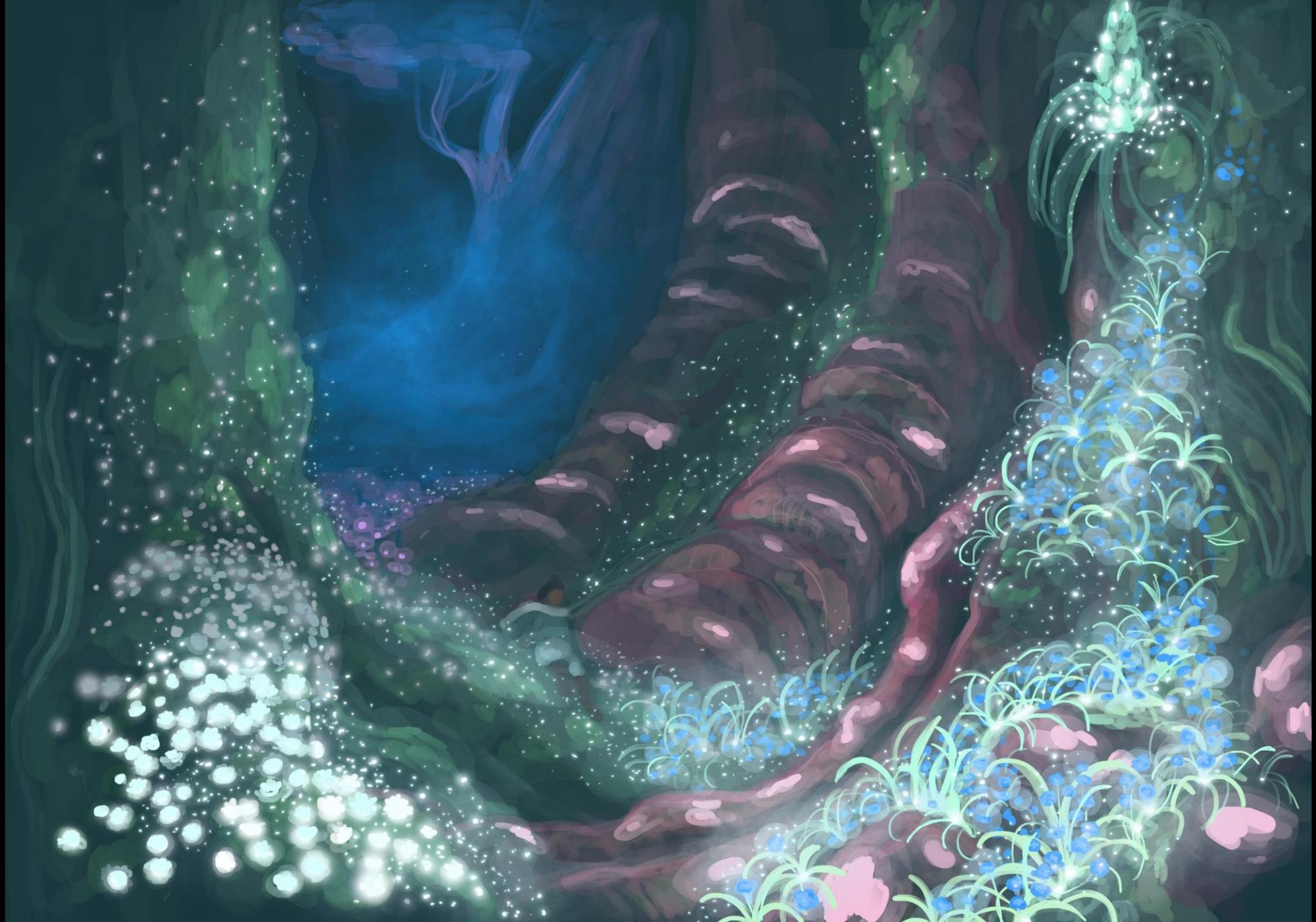












# Goab

## El Desierto de Colores

Caps. XIV y XV

Empieza a amanecer. El bosque palidece y todo se desintegra como castillos de arena. Las nubes de polvo se amontonan en dunas de diversos colores y tamaños hasta donde el horizonte alcanza, bajo un sol intenso. Entre ellas corren ríos de arena plateada y dorada.

En la cumbre de una duna roja, Bastian divisa a *Graógraman*. Un león gigantesco con melena de fuego que deja que se monte en él y avanzan casi sin rozar el suelo, saltando de duna en duna. Mientras, el pelaje del animal va cambiando de cromatismo a juego con el color de la arena que pisa.

Llegan al palacio de *Graógraman*. Su exterior parece una escarpada montaña negra y al mismo tiempo las ruinas de un edificio erosionado por tormentas de arena. Un conjunto irregular compuesto de piedras semicubiertas de arena que forman arcos, columnas y muros llenos de grietas.

Ya en el interior, llegan a una sala amplia con apariencia de gruta a la que acceden después de un pasillo oscuro. Está iluminada por cientos de lámparas con fuego de colores. En el centro del suelo de mosaico se alza una plataforma escalonada y redonda sobre la que descansa un bloque de piedra negra. El león se tumba ahí tornándose del mismo color. Todos los días muere petrificado y el desierto desaparece con él, volviendo a brotar la *Selva Nocturna* al anochecer.



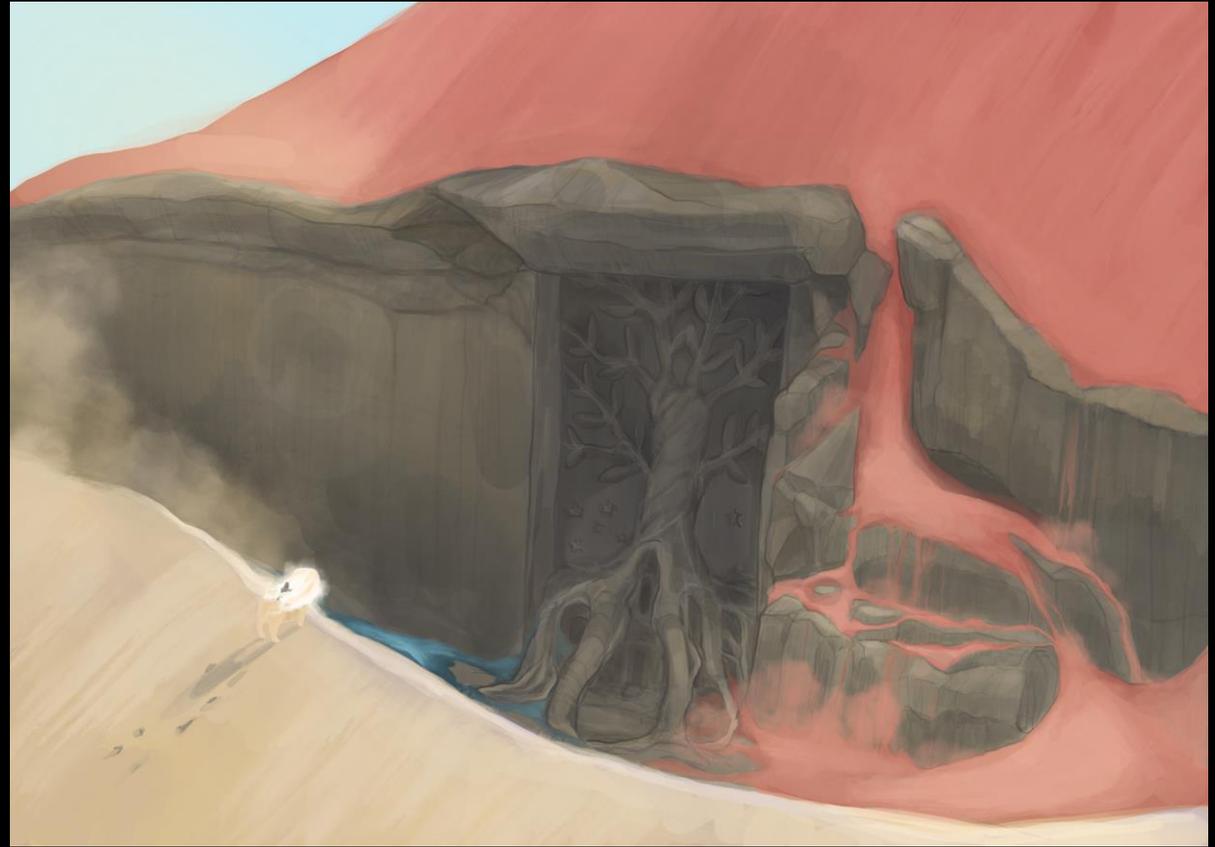


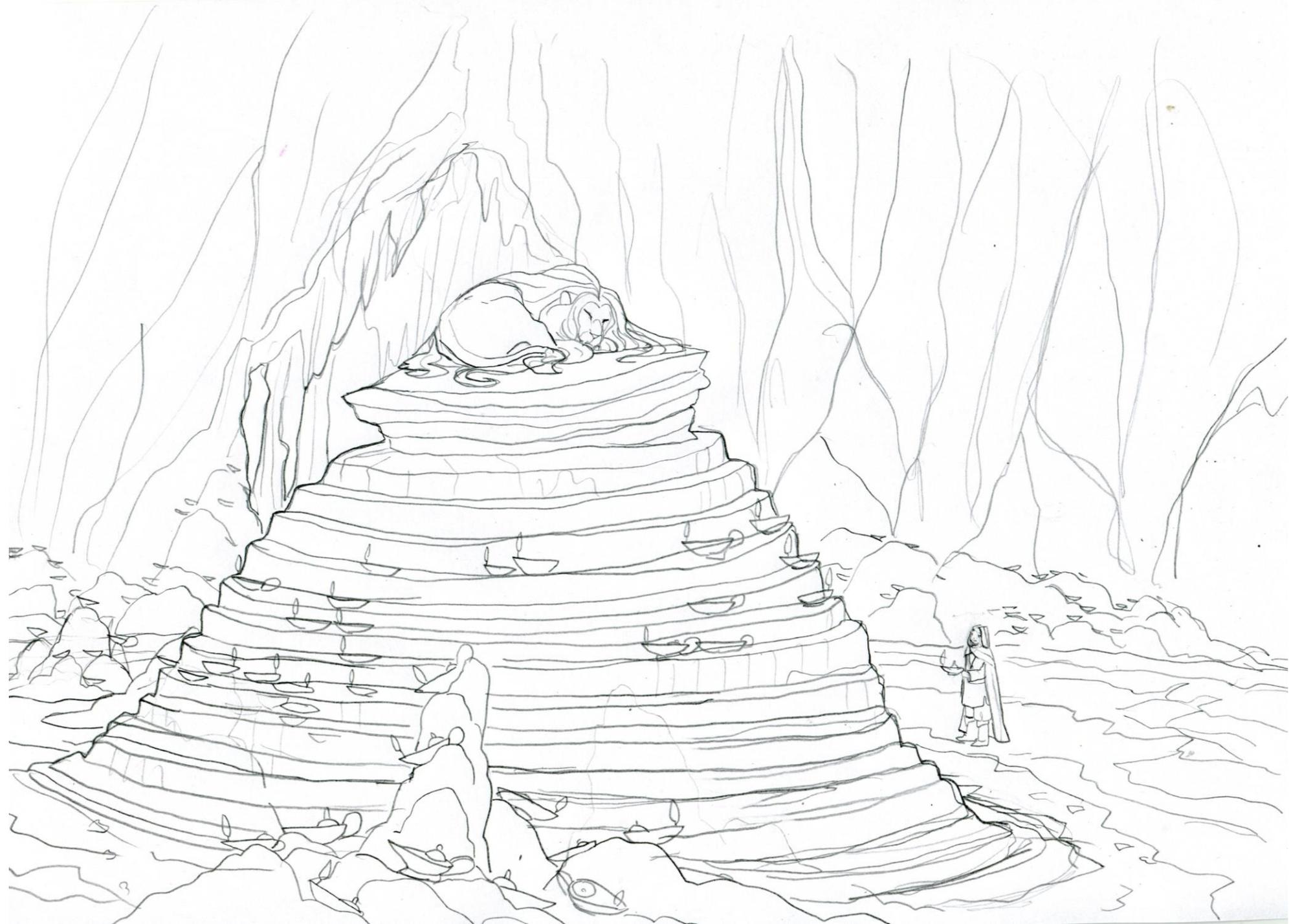


















# El Templo de las Mil Puertas

Caps. XV y XVI

*Bastian* asiste varios días a la alternancia entre el *Desierto de Colores* y la *Selva Nocturna*, viendo como su amigo muere al llegar la noche. Cuando decide que es el momento de partir, su alcoba en el castillo se transforma en una entrada al *Templo de las Mil Puertas*.

Camina por un laberinto de salas con forma hexagonal, como las celdas de una colmena. Tienen dos paredes con puerta y extrañas pinturas con motivos diferentes (paisajes, seres planta-animal, signos, utensilios, adornos retorcidos...), y cada una de estas entradas le conduce a otra habitación con la misma forma, pero luz de distinto color.

Las puertas presentan apariencias de lo más diverso, semejante a una boca, una oreja, forma de cerradura o de aspecto terrorífico, entre otras muchas opciones. Cuando *Bastian* llega a una estancia verde con murales de nubes, tiene que elegir entre una puerta madreperla como las escamas de *Fújur* y otra de ébano negro. Escoge la que le recuerda al dragón y continúa con este juego de evocaciones para guiarse. Así también escoge una puerta de hierba trenzada (como el *Mar de Hierba*, de donde es *Atreyu*) frente a otra de metal.

Finalmente llega a la última habitación donde se decanta por una puerta verde frente a otra púrpura, ambas con los signos blancos dibujados en la piel de *Atreyu*. Sale a un bosque primaveral por una pequeña capilla.













FIN