

MICHAEL ENDE

Il Nulla che avanza

LETTURA
GUIDATA

Dal romanzo: *La storia infinita*, 1979 • Titolo originale: *Die unendliche Geschichte*

TEMA:

il pericoloso viaggio di un giovane eroe che deve contrastare le forze del Male che avanza e tutto distrugge

DOVE:

nel Bosco Frusciante e nella Palude della Tristezza del Regno di Fantàsia

QUANDO:

in un tempo indefinito

TECNICHE NARRATIVE:

- sequenze narrative
- descrittive
- dialogiche
- il luogo



AUDIO

Il giovane Atreiu affronta un lungo viaggio allo scopo di compiere una missione importantissima: salvare il regno di Fantàsia, la cui regina è gravemente malata. Lungo il viaggio, che lo porta ad attraversare le molte terre del regno, egli vede coi propri occhi che le varie e insolite popolazioni di Fantàsia, oltre che i suoi magici luoghi, corrono un pericolo gravissimo...

GUIDA ALLA
COMPRESIONE

Il protagonista ha da poco iniziato il suo viaggio.

Atreiu era ormai in cammino da quasi una settimana, vagando di qua e di là¹ senza una direzione precisa, quando al settimo giorno e nella notte che seguì accaddero due fatti che mutarono totalmente la sua situazione interiore e anche esteriore.

Il racconto che il vecchio Cairone² gli aveva fatto circa le terribili Cose che si andavano registrando in tutte le più lontane contrade di Fantàsia lo aveva sì impressionato, ma per lui, fino a quel momento, era rimasto in fondo soltanto un racconto. Ma al settimo giorno si trovò ad affrontare quella realtà con i suoi stessi occhi.

Atreiu entra in una delle terre del regno di Fantàsia abitata dai Trolli di Corteccia.

Era quasi mezzogiorno quando traversò di buon trotto un bosco fitto e oscuro, fatto di alberi giganteschi e particolarmente nodosi. Si trattava del famoso Bosco Frusciante. In quella regione, questo Atreiu lo sapeva, vivevano i Trolli di Corteccia.

Erano costoro, come gli era stato raccontato, tipi e tipe di enormi proporzioni, che avevano essi stessi l'aspetto di tronchi nodosi. Quando restavano immobili, come del resto era loro abitudine, si poteva benissimo scambiarli appunto per degli alberi, e passarvi davanti senza avvedersi di nulla. Soltanto quando si muovevano, si vedeva che avevano braccia a forma di rami e gambe come contorte radici. Possedevano una forza straordinaria, ma non

GUIDA
ALL'ANALISI

Tema del **viaggio**: Il viaggio **modifica la situazione** interiore del protagonista.

Primo accenno al **pericolo** che incombe su Fantàsia.

Nome del luogo immaginifico e suggestivo: Bosco Frusciante.

Primo incontro con una **popolazione non umana** del regno.

1. **vagando di qua e di là** : muovendosi senza una direzione precisa.
2. **Cairone**: inviato della Regina la quale ha affidato ad Atreiu la missione di salvare Fantàsia.

erano pericolosi; tutt'al più si divertivano ogni tanto a giocare tiri birboni³ ai viandanti sperduti.

Atreiu aveva giust'appunto⁴ scoperto nel cuore del bosco una radura con un prato nel mezzo del quale serpeggiava tortuoso un ruscelletto, ed era sceso di sella per lasciare che il suo cavallo Artax brucasse e si abbeverasse un poco, quando all'improvviso udì dietro di sé, nel bosco, un gran fracasso, un tremendo crepitio e cigolio di legno. Si voltò di scatto.

Dal fitto del bosco arrivavano tre Trolli di Cortecchia, la cui vista bastava a far correre un brivido di spavento fino in fondo alla schiena. Al primo mancavano le gambe e l'addome, così che doveva camminare sulle mani. Il secondo aveva un buco enorme nel petto, tanto grande che si poteva vedere dall'altra parte. Il terzo avanzava saltellando sull'unica gamba, la destra, perché gli mancava completamente la parte sinistra, come se fosse stato tagliato verticalmente a metà, da cima a fondo.

Quando videro l'amuleto⁵ sul petto di Atreiu, i tre si scambiarono occhiate d'intesa e vennero avanti lentamente.

“Non spaventarti!” disse quello che camminava sulle mani, e la sua voce suonò come il cigolio di un albero che si piega. “La nostra vista non è certo uno spettacolo attraente, ma in questa parte del Bosco Frusciante non c'è più nessuno all'infuori di noi in grado di avvertirti. Per questo siamo venuti.”

3. **tiri birboni**: brutti scherzi.

4. **giust'appunto**: in quel momento.

5. **amuleto**: oggetto cui si attribuisce un potere magico.

Il protagonista ha accanto un “aiutante” e un **fidato compagno di viaggio**, il cavallo Artax.

Come ogni eroe, Atreiu è riconoscibile grazie a un **“segno”**, in questo caso un **amuleto**.

Inizia una lunga **sequenza dialogica**.

I Trolli sono **aiutanti** del protagonista.

Compaiono tre Trolli a cui mancano parti del corpo.

I Trolli riconoscono il giovane dall'amuleto che indossa.

I Trolli dichiarano di voler aiutare Atreiu e lo avvertono del pericolo imminente.

L'autore: La vita, le opere



VIDEOBIOGRAFIA

Michael Ende nasce in Germania nel 1929 e trascorre la sua infanzia e la prima giovinezza durante il regime nazista. Grazie alla giovane età, Ende riesce ad evitare l'arruolamento, ma nel 1945, a soli 16 anni, viene forzatamente inviato in zona di guerra da cui, traumatizzato, riesce a scappare.

Nel dopoguerra si appassiona al teatro e lavora per un certo periodo in una stazione radiofonica; nel frattempo scrive il suo primo romanzo *Le avventure di Jim Bot-*

tone, pubblicato solo dopo due anni di invii a vari editori.

Nel **1972** viene stampato il romanzo **Momo**, ma il vero successo internazionale arriverà sette anni dopo con **La storia infinita**. A quel punto vengono riscoperte e pubblicate anche le opere precedenti. Dopo aver vissuto per anni nei pressi di Roma e in Giappone, lo scrittore muore nel 1995.

● Come diverse altre opere fantasy scritte apparentemente per un pubblico di ragazzi, anche i

libri di Michael Ende sono apprezzati e amati dal pubblico adulto perché in esse si nascondono allegorie complesse e messaggi ben precisi.

Infatti, al centro di una parte significativa delle opere di Michael Ende, si afferma il valore della **fantasia**, che permette agli uomini di “volare” e di uscire dal grigio della vita quotidiana e non perdere mai la speranza di realizzare i propri sogni.



“Avvertirmi?” domandò Atreiu. “E di che cosa?”

“Abbiamo udito parlare di te”, gemette quello con il petto bucato, “e ci hanno raccontato la ragione del tuo viaggio⁶. Non devi assolutamente proseguire per questa strada, altrimenti sei perduto.”

“Altrimenti ti succede quel che è successo a noi”, sospirò quello tagliato a metà, “guarda un po’. Vorresti fare questa stessa fine?”

“Che cosa vi è successo?” s’informò Atreiu.

“La distruzione si va estendendo”, si lamentò il primo, “cresce, cresce e dilaga sempre più, se mai si potesse dire che il Nulla cresce. Tutti gli altri sono fuggiti per tempo dal Bosco Frusciante, ma noi non volevamo abbandonare la nostra terra. E così ci ha colti⁷ nel sonno e ha fatto di noi ciò che ora tu hai davanti agli occhi.”

“Fa molto male?” domandò Atreiu.

“No”, rispose il secondo dei Trolli, quello con il buco nel petto, “non si sente niente. È soltanto che ti manca

Il viaggio di Atreiu ha uno scopo, cioè una **missione** ben precisa.

I Trolli spiegano che cosa li ha ridotti in quel modo.

6. la ragione del tuo viaggio: lo scopo, la missione del viaggio.

7. ci ha colti: ci ha sorpreso.

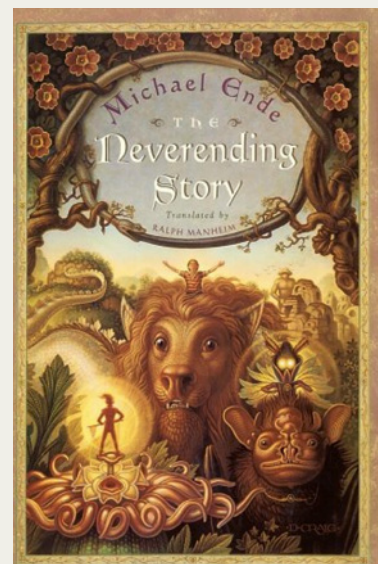
Il romanzo: La storia infinita

Per volontà dello stesso autore, la prima stampa de *La storia infinita* venne realizzata in due diversi colori così da differenziare le parti che si svolgevano nel mondo reale abitato da Bastiano (colore rosso) e quelle ambientate nel regno di Fantàsia, dove si svolge la coraggiosa impresa di Atreiu (colore verde). Infatti il romanzo intreccia abilmente le due vicende, passando continuamente da un’ ambientazione all’altra: inizialmente facciamo la conoscenza di Bastiano, un ragazzino grassoccio rimasto orfano di madre e con un padre abbattuto e poco capace di entrare in sintonia con il figlio. Preso di mira dai compagni, un giorno Bastiano entra in una libreria e, incuriosito, ruba un grosso volume dal titolo *La storia infinita*.

Rifugiatosi nella soffitta della scuola, sempre per evitare i compagni, comincia a leggere il libro immergendosi tutto d’un fiato

nel magico Regno di Fantàsia. Il Regno è in grave pericolo perché il Nulla avanza distruggendo tutto e la giovane regina è gravemente ammalata. Bastiano segue, pagina dopo pagina, il lungo e pericoloso viaggio di Atreiu, incaricato di fermare il Nulla, per le sterminate e magiche terre del Regno popolate di esseri straordinari.

● Mentre il viaggio di Atreiu prosegue e il giovane prende sempre più consapevolezza di sé, Bastiano dovrà entrare personalmente in azione, trovando un nuovo nome per l’Imperatrice e salvare così il regno di Fantàsia. Appena Bastiano pronuncia il nuovo nome per la regina, viene risucchiato nel libro e si trova nel Regno di Fantàsia che dovrà aiutare a ricreare. Solo dopo molto tempo, con l’aiuto dell’amico Atreiu, riesce a tornare nel mondo reale, grazie all’Acqua della



Vita. Dopo aver raccontato la propria avventura al padre, Bastiano decide di confessare il suo furto al libraio, il quale gli rivelerà che anch’egli, in un tempo lontano, aveva conosciuto il Regno di Fantàsia e dato un nuovo nome alla regina.

un pezzo. E una volta che si è colpiti, ogni giorno ti manca qualcosa di più. Presto non esisteremo più del tutto.”

“Qual è il punto del bosco dove è cominciato?” volle sapere Atreiu.

“Lo vuoi vedere?” Il terzo dei Trolli, quello che era solo una metà, guardò i suoi compagni di sventura con aria interrogativa. Quando quelli assentirono, proseguì: “Ti porteremo fino a un punto da cui potrai vedere, ma, da parte tua, devi promettere di non andare un passo più in là. Altrimenti ne sarai attratto irresistibilmente”.

“Va bene, lo prometto”.

I tre si voltarono e si diressero verso il margine del bosco.

Atreiu prese Artax per la briglia e li seguì. Per un po' camminarono a destra e a manca⁸ in mezzo a quegli alberi giganteschi, poi, davanti a un tronco particolarmente robusto, si arrestarono. Era enorme, cinque omaccioni grandi e grossi non sarebbero bastati per abbracciarlo.

“Arrampicati più in alto che puoi”, suggerì il Trollo senza gambe, “e guarda dalla parte da cui sorge il sole. Là lo vedrai, o meglio non lo vedrai”.

Atreiu si accinse a scalare il tronco, appigliandosi alle sue gibbosità⁹.

Arrivò ai rami inferiori. Si spinse più su, fino a un ramo più alto poi con un'altra spinta si portò ancora più su, a ramo successivo, e così sempre più avanti, fino a che non vide più nulla di quello che stava sotto di lui. Continuò ad arrampicarsi, il tronco si faceva a mano a mano sempre più sottile e i rami laterali più numerosi, di modo che salire gli riusciva sempre più facile. Quando alla fine si trovò a sedere sulla cima svettante, volse lo sguardo dalla parte da cui saliva il sole e lo vide.

Le cime degli altri alberi, quelli vicinissimi, erano verdi di foglie, ma il fogliame degli alberi un poco più avanti pareva aver perduto ogni colore, era diventato grigio. E ancora un poco più oltre, il fogliame pareva stranamente trasparente, come avvolto dalla nebbia o, per meglio dire, pareva farsi sempre più irreale. E, ancora più in là, non c'era più nulla, assolutamente nulla. Non una zona di bosco spoglia di verde, non oscurità né chiarore, era piuttosto qualcosa che risultava insopportabile alla vista e dava a chi vi fissava lo sguardo l'impressione di essere cieco. Poiché non c'è occhio che possa sopportare di fissarsi nel Nulla assoluto.

Quando fu a terra, ai piedi dell'albero gigantesco, i tre Trolli erano scomparsi.

Atreiu segue i Trolli per verificare di persona che cosa stia succedendo.

Atreiu sale su un albero e osserva il paesaggio e la distruzione causata dal Nulla.

Il ragazzo è sconvolto dalla visione della distruzione causata dal Male.

Lunga sequenza descrittiva.

Il protagonista incontra per la prima volta l'antagonista.

⁸. a destra e a manca: da una parte e dall'altra.

⁹. gibbosità: Protuberanze.

Atreiu riprende il viaggio allontanandosi rapidamente dal Bosco Frusciante.

Atreiu montò in groppa al suo cavallino e a buon galoppo fuggì in direzione opposta a quella da cui saliva, lento, minaccioso, inesorabile, quel pauroso Nulla. Solo quando fu di nuovo notte e il Bosco Frusciante era ormai lontanissimo, Atreiu si arrestò per riposare.

E fu in quella notte che lo aspettava il secondo evento che doveva dare una nuova direzione alla sua Grande Ricerca.

Sognò un grande Bufalo di Porpora¹⁰. Gli stava davanti senza arco né freccia. Si sentiva piccolo piccolo e la testa dell'animale lo sovrastava colmando tutto il cielo. Allora udì il bufalo che gli parlava. Non poteva afferrare ogni parola, ma ciò che il bufalo disse era press'a poco questo: «Io ti posso aiutare, Atreiu. Ascolta! C'è in Fantàsia una creatura vecchissima, la più vecchia di tutte quelle che vi abitano. Lontano, lontano di qui, nel nord del Regno, si trovano le Paludi della Tristezza. Nel mezzo di queste paludi si alza la Montagna di Corno, là abita la vecchissima Moria. Vai a cercare la vecchissima Moria!»

A quelle parole Atreiu si svegliò.

Atreiu inizia a dirigersi a nord verso le Paludi della Tristezza.

Atreiu cominciò a galoppare verso nord, sempre verso nord. Concedeva a se stesso e al suo cavallo soltanto le pause strettamente necessarie per dormire e mangiare. Cavalcava di giorno e di notte, sotto il sole cocente e sotto la pioggia, fra tempeste e temporali. Non si accorgeva più di nulla e non domandava più nulla a nessuno.

Quanto più si spingeva verso nord, tanto più si faceva buio.

Una luce crepuscolare¹¹, di un grigiore di piombo, colmava, sempre uguale, le ore del giorno. La notte, in cielo baluginava l'aurora boreale.

Un mattino, nell'opaca penombra in cui pareva che il tempo si fosse fermato, dall'alto di una collina egli vide finalmente le Paludi della Tristezza. Sopra vi navigavano coltri¹² di nebbia, qua e là si levavano boschetti di alberi i cui tronchi si diramavano verso il basso in molte gambe contorte, quattro, cinque o anche più, così che parevano dei grossi granchi posati sull'acqua nera. Dal fogliame brunito pendevano ovunque radici aeree, che somigliavano a immobili tentacoli. Era quasi impossibile capire in quali punti il terreno era solido fra le pozze d'acqua e dove invece non era che una superficie ricoperta da una coltre di piante acquatiche.

Un **altro aiuto** arriva sotto forma di **sogno**.

Sequenza descrittiva del paesaggio desolato.

10. Bufalo di Porpora: grandi animali dal vello color porpora tipici del Mare Erbosso dove vive la popolazione a cui appartiene Atreiu.

11. crepuscolare: luce percepibile al calare del sole.

12. coltri: strati.

Il cavallo è restio all'idea di dover attraversare la zona.

Artax sbuffò leggermente di paura.
 “Dobbiamo andare lì dentro, padrone?”
 “Sì”, rispose Atreiu, “dobbiamo trovare la Montagna di Corno che è al centro della palude”.

Tirò le redini, e il cavallino ubbidì. A passo a passo tastava con lo zoccolo il terreno per saggiarne la solidità, ma in quel modo avanzavano tanto lentamente, che alla fine Atreiu decise di scendere e di procedere a piedi, tirando Artax per la briglia.

I due procedono nelle Paludi della Tristezza, ma il cavallo è sempre più in difficoltà.

Un paio di volte il cavallino scivolò e parve affondare, ma ogni volta riusciva a rimettersi in piedi. Ma quanto più si addentravano nelle Paludi della Tristezza, tanto più lenti e grevi¹³ si facevano i suoi movimenti. Lasciava penzolare la testa e si trascinava avanti solo stancamente.

“Artax”, esclamò Atreiu, “che ti succede?”

“Non lo so, padrone”, rispose l'animale, “penso che dovremmo tornare indietro. Non ha senso andare avanti. Stiamo inseguendo qualcosa che hai soltanto sognato. Ma non troveremo niente. E forse è anche già troppo tardi. Torniamo indietro, padrone, dammi retta, torniamo indietro”.

“Artax, così non avevi mai parlato prima”, fece Atreiu stupito, “che cos'hai? Ti senti male?”

Il cavallo ha perso la speranza e si sente sempre più triste.

“Forse”, replicò Artax. “A ogni passo che facciamo, la tristezza cresce nel mio cuore. Non ho più alcuna speranza, padrone. E mi sento così pesante, così pesante. Credo proprio di non farcela più”.

“Ma dobbiamo andare avanti!» esclamò Atreiu. «Su, Artax, andiamo!”

Tirò le redini, ma Artax restò fermo. Era già affondato nella palude fino alla pancia, e ormai non faceva più alcuno sforzo per risollevarsi.

Dimostrazione di amicizia: il cavallo percepisce il pericolo, ma prosegue per **non abbandonare** il suo padrone e amico.

Sequenza dialogica, in cui Artax manifesta i propri dubbi e sentimenti.

.....
13. grevi: pesanti.



→ Atreiu insieme al suo fidato Artax nelle Paludi della Tristezza.

Il cavallo chiede a Atreiu di lasciarlo e di proseguire da solo per la sua strada.

“Artax”, gridò Atreiu, “non devi lasciarti andare proprio adesso! Su, vieni! Tirati fuori, altrimenti affogherai!”

“Lasciami, padrone”, rispose il cavallino, “non ce la faccio più. Vai avanti da solo. Non preoccuparti per me! Non posso più sopportare questa tristezza. Voglio morire”.

Atreiu tirava le redini disperato, ma il cavallino affondava sempre più. Quando alla fine solo la testa del povero animale riusciva ancora a emergere dalle acque nere, Atreiu lo prese fra le braccia. “Ti tengo forte, Artax”, gli sussurrò, “non ti lascio affondare”.

Il cavallino emise ancora un debole nitrito.

“Non puoi più aiutarmi, padrone. Per me è finita. Nessuno di noi due sapeva che cosa ci aspettava da queste parti. Adesso sappiamo perché le Paludi della Tristezza hanno questo nome. È la tristezza che mi rende così pesante e ora devo affondare. Non c'è più scampo”.

“Artax ...” sussurrò con voce soffocata, “oh, mio Artax!”

“Vuoi farmi un ultimo favore, padrone?” domandò l'animale. Atreiu annuì senza parlare.

“Allora ti prego di proseguire per la tua strada. Non voglio che tu stia a vedere quando per me arriva la fine. Me lo vuoi fare questo favore?”

Atreiu si rialzò lentamente.

La testa del cavallino era già quasi per metà nell'acqua nera.

“Addio, Atreiu, padrone mio”, disse ancora, “e ... grazie!”

Atreiu strinse le labbra, incapace di dire una sola parola. Fece ancora un cenno di saluto ad Artax, poi si volse e si allontanò.

Tentativo di Atreiu di salvare l'amico.

Artax affonda nella palude.

Atreiu riprende il cammino.

Nonostante la tristezza per la morte del cavallo, il protagonista prosegue il **viaggio**, determinato a portare a termine la sua **missione**.

(da M. Ende, *La storia infinita*, TEA, Milano, 1999)

VERSO LE COMPETENZE

COMPRESIONE

> **Comprendere la superficie del testo**

1. Prima di intraprendere il viaggio, Atreiu che cosa aveva saputo da Cairone?
2. Quando il protagonista ha modo di vedere con i propri occhi ciò che sta succedendo nelle contrade di Fantasia? Che cosa osserva?
3. Che cosa gli dicono i Trolli di Corteccia?
4. Quale “messaggio” viene comunicato ad Atreiu attraverso un sogno?

5. Verso quale luogo si dirige Atreiu col suo fidato cavallo?
6. Che cosa succede all'animale?

> **Leggere tra le righe: saper fare inferenze**

7. Qual è la causa, secondo te, della morte del cavallo? Un semplice sfinimento per la lunga strada percorsa o qualcosa di più profondo e subdolo? Pensa al nome del luogo che i due personaggi stanno attraversando...