

*Una lectura con juegos  
para descubrir a los clásicos*

# Fausto y Mefistófeles

Jorge M. JUÁREZ



  
akal

*Una lectura con juegos  
para descubrir a los clásicos*

# Fausto y Mefistófeles

Jorge M. Juárez

Ilustraciones de  
David Ouro



## EN LA MISMA COLECCIÓN

*Anne-Catherine VIVET-RÉMY*

Agamenón y la guerra de Troya

Los viajes de Ulises

Los trabajos de Hércules

Edipo

Rómulo y Remo

Lanzarote y los caballeros  
de la Tabla Redonda

Teseo y el Minotauro

De Apolo a Zeus

*Béatrice BOTTET*

Isis y Osiris

*Bruno DOUCEY*

Moisés

*Brigitte ÉVANO*

Erik y Harald, guerreros vikingos

*Florence LANGEVIN*

Sherezade y las Mil  
y Una Noches

*Magali WIÉNER*

Jasón y el vellocino de oro

*Anne-Marie ZARKA*

Julio César y la guerra  
de las Galias

*VALPIERRE*

El cantar de Roldán

*Josefina CAREAGA RIBELLES*

Boabdil y el final del reino  
de Granada

El Cid

*Jesús MAIRE BOBES*

Tirant lo Blanc

Gilgamesh, el sumerio

*Jorge M. JUÁREZ*

El Inca de Cuzco

El libro secreto de los mayas

El doctor Frankenstein

Drácula, el vampiro  
de Transilvania

La leyenda del príncipe Rama

Reservados todos los derechos. De acuerdo a lo dispuesto en el art. 270 del Código Penal, podrán ser castigados con penas de multa y privación de libertad quienes sin la preceptiva autorización reproduzcan, plagien, distribuyan o comuniquen públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, fijada en cualquier tipo de soporte.

© Jorge M. Juárez 2013

© de las ilustraciones, David Ouro, 2013

© Ediciones Akal, S. A., 2013

Sector Foresta, 1

28760 Tres Cantos

Madrid - España

Tel.: 91 806 19 96

Fax: 91 804 40 28

[www.akaleduccion.com](http://www.akaleduccion.com)

ISBN: 978-84-460-4923-4

# Sumario

	<i>Páginas</i>
I.– El gabinete del doctor Fausto . . . . .	5
II.– El domingo de Pascua . . . . .	13
III.– Mefistófeles. . . . .	22
IV.– El pacto con el diablo . . . . .	30
V.– La taberna de Auerbach . . . . .	38
VI.– La cocina de la bruja. . . . .	48
VII.– Margarita. . . . .	57
VIII.– El regalo del demonio. . . . .	66
IX.– La pócima del sueño. . . . .	75
X.– El honor perdido . . . . .	85
XI.– La noche de Walpurgis . . . . .	93
XII.– El destino de las almas. . . . .	101
Soluciones a los juegos. . . . .	110

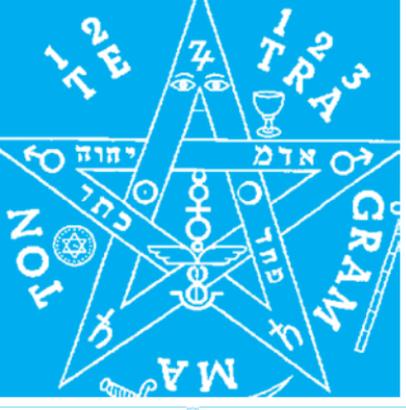


Los *héroes clásicos* continúan apasionando tanto a los jóvenes como a los adultos: sus aventuras, al mismo tiempo que dan a conocer las culturas antiguas o medievales, nos muestran de nuevo, de un modo simbólico, todas las situaciones típicas de la condición humana.

La colección *Para descubrir a los clásicos* permite dar a conocer a los jóvenes los grandes mitos que son el origen de nuestra cultura, y las epopeyas históricas de las grandes civilizaciones del pasado. Los libros presentan *textos originales* divididos en breves episodios ilustrados, fáciles de leer y completados con páginas de *juegos y documentación*.

*Estas páginas permiten al joven lector:*

- comprobar su *comprensión del texto* a partir de preguntas simples pero fundamentales sobre la acción, los personajes y el sentido de las palabras importantes;
- memorizar el *vocabulario* respondiendo a las charadas o resolviendo los crucigramas;
- hacerse con un *caudal de conocimientos culturales* gracias a la gran cantidad de informaciones relacionadas con la civilización, la cultura o el contexto histórico en el cual se sitúa el relato.



— I —

## El gabinete del doctor Fausto

*Fráncfort, hace mucho, mucho tiempo*

**L**A CIUDAD DE FRÁNCFORT estaba de fiesta aquel sábado por la noche. Al día siguiente celebraban el domingo de Pascua y todos querían salir ataviados con sus mejores galas para encontrarse con amigos y familiares, charlar animadamente con unos, beber algún vaso de vino con otros... Los músicos tocaban alegremente sus violines mientras la gente paseaba por las calles empedradas del centro. Lámparas con vivas velas y guirnaldas adornaban las fachadas de los edificios. Era la víspera de la fiesta más importante para los cristianos, en la que se conmemora la resurrección de Jesucristo al tercer día de ser crucificado. Durante todo el año, los habitantes de la región aguardaban este día para descansar de sus trabajos y participar de la celebración y en todos los rincones se respiraba alegría y buen humor.

Sin embargo, a un par de millas de la ciudad, en las afueras, el habitante más ilustre de Fráncfort no participaba de todo este bullicio. Alejada de la celebración, la casa del doctor Fausto no ofrecía a la vista más que dos tenues luces, una en cada extremo. La primera era la lámpara de Wagner, el joven ayudante del doctor, que se entregaba al estudio todos los días hasta altas horas de la madrugada. La otra iluminaba débilmente el gabinete de Fausto. El doctor era un

hombre alto, enjuto, entrado en años y con la cabeza poblada de canas. La falta de sueño durante largos años había dejado huella en su rostro en forma de unas oscuras ojeras en su piel. A diferencia de los demás habitantes de la ciudad, él no tenía ganas de celebraciones. Más bien al contrario; Fausto vivía terriblemente atormentado.

El doctor Fausto era el hombre más admirado de Fráncfort y, sin embargo, nadie lo conocía realmente bien. Había curado a multitud de enfermos, igual que lo había hecho su difunto padre antes que él. Juntos acabaron con la peste que había asolado la ciudad años atrás. Muchos murieron en las garras de esta terrible epidemia, pero no fueron pocos los que sanaron gracias al viejo doctor y a su hijo. Por ello, la ciudad les estaba incondicionalmente agradecida.

Lejos de sentirse satisfecho con este agradecimiento, Fausto vivía en una continua búsqueda de sabiduría que no le permitía disfrutar de nada más. Ciencias Naturales, Teología, Leyes... Estas y otras disciplinas le mantenían ocupado durante el día y la noche. Solo abandonaba su estudio para dar clases a algunos alumnos aventajados de la universidad, en donde era considerado una eminencia.

Había leído y vuelto a leer todos los grandes volúmenes de los sabios griegos, los estudiosos romanos y los principales pensadores de la Edad Media. Había estudiado la naturaleza directamente y observado sus procesos para tratar de explicarlos. El movimiento de los astros del firmamento le atraía cada noche. Había investigado, practicado todo lo aprendido, tomado notas de cuanto veía. Durante largos años aprendió de los clásicos y de su propia experiencia hasta que un día comprendió que no podía seguir avanzando. Se dio cuenta de que muchas cuestiones escapaban a su entendimiento, que no poseía los instrumentos necesarios para seguir comprendiendo el mundo que le rodeaba. Por más que releía los gruesos tomos escritos



Fausto vivía terriblemente atormentado.

por los grandes maestros siglos atrás, no era capaz de extraer ya ningún conocimiento nuevo de ellos.

Esta profunda frustración le hizo caer en una terrible depresión. Él, que había dedicado su vida a la sabiduría, ya no podía saber nada más. Por ello, comenzó a adentrarse en el territorio oscuro de la magia. Comenzó a practicar la alquimia\* y otras ciencias ocultas. Buscaba que los espíritus del Más Allá acudieran en su ayuda para revelar nuevos misterios. Sin embargo, por más que lo intentaba, no obtenía respuesta alguna. Era descorazonador.

Su despacho estaba lleno de probetas que contenían extraños brebajes. En la entrada, había un pentagrama de cinco puntas dibujado en el suelo a través del que trataba de convocar a algún lejano espectro. Las calaveras que había utilizado en el pasado para estudiar Anatomía tenían ahora, a la luz de la frágil vela, un aspecto lúgubre.

Esa noche iba a ser la última que intentaría ponerse en contacto con las oscuras criaturas del Más Allá. Sentado frente a su pupitre, con varios libros abiertos, ultimaba un conjuro para atraer a un terrible espíritu. Era tal su desesperación que había preparado un vaso con veneno para acabar con su vida en caso de no tener éxito.

El doctor Fausto se levantó, se colocó frente al pentagrama y pronunció las palabras que llevaba meses buscando. Se mantuvo un rato de pie, lleno de emoción, confiando en que esta vez ocurriría algo. Pero nada se movió dentro de aquel despacho. Pasados unos minutos perdió la esperanza. Invadido por una terrible tristeza, tomó el vaso con sus manos y se lo acercó a los labios, dispuesto a acabar de una vez por todas con sus preocupaciones. Estaba a punto de beber el veneno cuando, de repente, escuchó un ruido y observó el pentagrama.

Una llama rojiza apareció entonces de la nada y el humo invadió el despacho como una densa niebla. Fausto retro-





# Juegos

— I —

## El gabinete del doctor Fausto

### 1 Prueba de lectura

¿Eres un lector atento? Señala la respuesta que te parezca correcta.

A. ¿Qué se celebra el domingo de Pascua?

- a La entrada de Jesucristo en Jerusalén
- b La resurrección de Jesucristo
- c La última cena
- d La resurrección de Lázaro

B. ¿Cómo se llama el ayudante del doctor Fausto?

- a Wagner
- b Mahler
- c Haydn
- d Schubert

C. El doctor Fausto pronunció su conjuro frente a:

- a Un brebaje
- b Unas velas
- c Unas calaveras
- d Un pentagrama

D. El despacho del doctor Fausto estaba lleno de:

- a Probetas
- b Llamas rojas
- c Incienso
- d Pinturas

## 2 Cultura general

El doctor Fausto es un hombre sabio que ha estudiado todas las ciencias, pero: ¿qué estudia cada una? Relaciona cada disciplina con su correspondiente materia de estudio.

1 - Biología	a - La composición de los cuerpos
2 - Geología	b - El cuerpo de los animales o plantas
3 - Física	c - El globo terrestre
4 - Química	d - Las propiedades de la materia y de la energía
5 - Anatomía	e - Los seres vivos
6 - Teología	f - Dios y sus atributos

### Vocabulario

En este capítulo, la palabra que te explicamos es...

**Alquimia:** conjunto de experiencias que consisten en hacer transformar la materia mediante distintos procesos químicos.