

Clásicos Modernos

La cabina mágica

Norton Juster



ANAYA

Titulo original: *The Phantom Tollbooth*

1.ª edición: febrero 2015

© Del texto: Norton Juster, 1961, 1989
© De las ilustraciones: Jules Feiffer, 1961, 1989
Editado por Epsein & Carroll Associates, Inc., 1961
y por Random House, Inc., 1964
© De la traducción: Alberto Jiménez Rioja, 1998
© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2015
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid
www.anayainfantilyjuvenil.com
e-mail: anayainfantilyjuvenil@anaya.es

Diseño: Gerardo Domínguez

ISBN: 978-84-678-7353-5
Depósito legal: M-34636-2014
Impreso en España - Printed in Spain

Las normas ortográficas seguidas son las establecidas
por la Real Academia Española en la
Ortografía de la lengua española, publicada en el año 2010.

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

Clásicos **Modernos**

La cabina mágica

Norton Juster



Ilustraciones: Jules Feiffer

ANAYA



*A Andy y Kenny,
que esperaron con tanta paciencia.*

Índice

1. Milo	13
2. Más allá de Las Expectativas	20
3. Bienvenido a Dicciónópolis	36
4. Desorden en el mercado	49
5. Boleta	62
6. Historia de Vagamente Macabra	75
7. El banquete real	84
8. El Embaucador se ofrece voluntario	96
9. Según se mire	105
10. Una sinfonía multicolor	113
11. Malsueno y Follín	130
12. El Valle silencioso	147
13. Conclusiones desacertadas	163
14. El Dodecaedro guía	175
15. Por aquí a Infinitud	188
16. Un pájaro muy sucio	196
17. Comité de malvenida	215
18. El Castillo en el Aire	228
19. El regreso de Rima y de Razón	241
20. Hola y adiós	257

AL CASTILLO EN EL AIRE

Aquí termina el camino



montañas de Ignorancia

aquí demonios

DIGITOPOLIA

A LA CABINA



LAS EXPECTATIVAS

DE LA CABINA



ARROYO

VALLE DEL SONIDO

BOSQUE DE LAS VISTA

PUNTO DE VISTA

DICCIONOPOLIS

colinas de Confusión

La Murria

MÁS MAR



A OTROS LUGARES

MÁS TIERRA

entrada a la mira de los números

fortaleza de la Guardantona

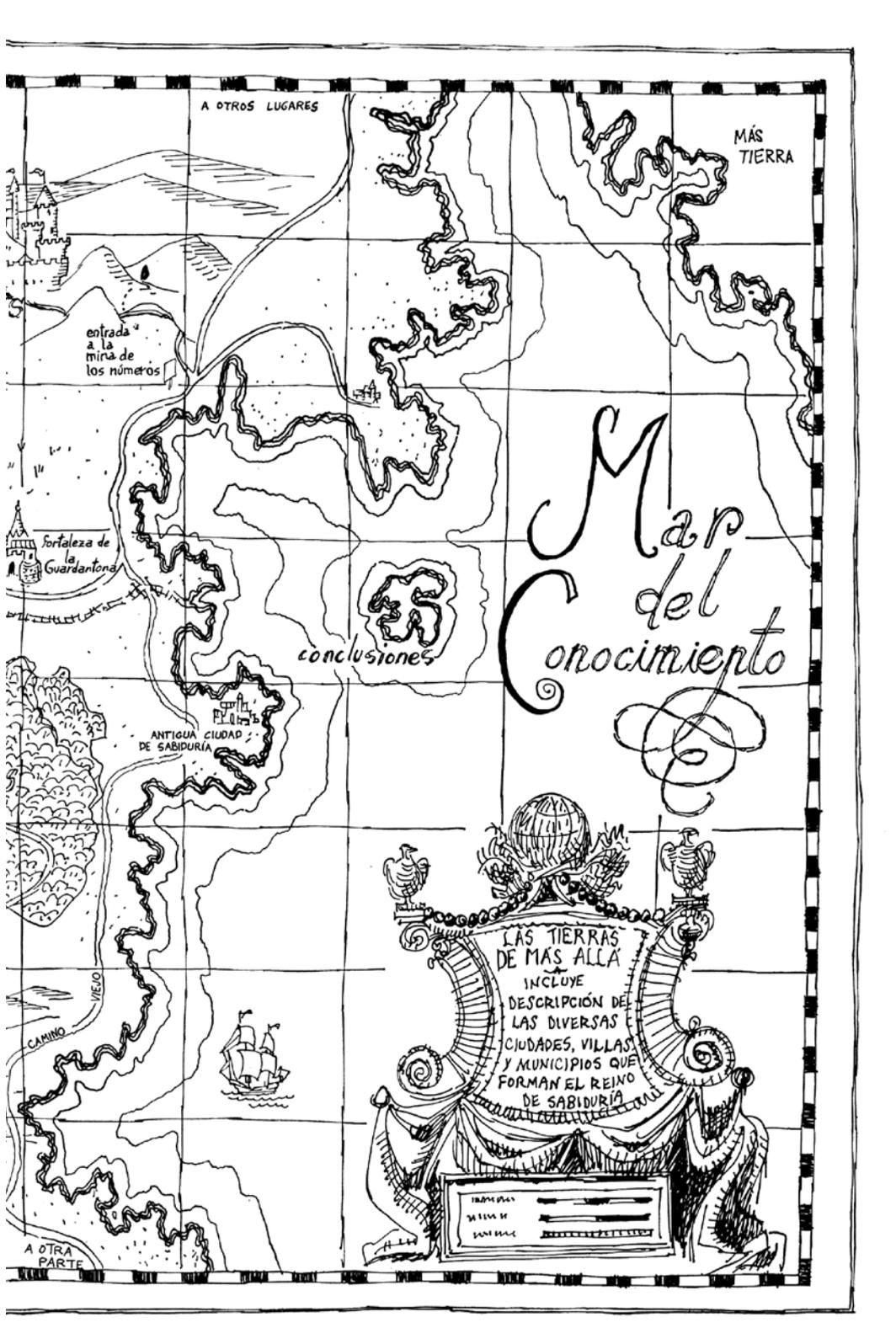
ANTIGUA CIUDAD DE SABIDURIA

conclusiones

Mar del Conocimiento



A OTRA PARTE



1. Milo

Érase una vez un muchacho llamado Milo que no sabía qué hacer consigo mismo: no solo a veces, sino siempre. ■ 13

Cuando estaba en la escuela anhelaba salir, y cuando estaba fuera quería estar dentro. En el camino de regreso a casa deseaba volver a la escuela, y al volver a la escuela solo pensaba en regresar a casa. Dondequiera que fuera quería estar en otra parte, y cuando llegaba allí se preguntaba por qué se había molestado. En realidad nada le interesaba, y lo que menos las cosas que debieran haberle interesado.

«Me parece que casi todo es una pérdida de tiempo —se dijo un día, abatido, volviendo del colegio a su casa—. No veo la utilidad de aprender a resolver problemas inútiles, de restar nabos de nabos, de saber dónde está Etiopía o de escribir febrero».

Y, como nadie le había explicado lo contrario, pensaba que el proceso de adquisición de conocimientos era el mayor derroche de tiempo de todos.

Mientras Milo y sus melancólicos pensamientos se apresuraban (porque, aunque nunca ansiaba estar donde iba, le gustaba llegar lo más pronto posible), parecía un verdadero portento que el mundo, tan grande, pudiera parecer a veces tan pequeño y tan vacío.

«Y lo peor de todo —continuó pensando con tristeza— es que no tengo nada que hacer, no hay ningún sitio al que me apetezca ir, y muy poco que merezca la pena ver». Puntuó esta última reflexión con un suspiro tan profundo, que un gorrión que cantaba por allí cerca levantó el vuelo sobresaltado y se apresuró a reunirse con su familia.

14 ■ Sin detenerse ni levantar la vista, iba pasando a toda velocidad por edificios y tiendas que se alineaban en las calles, y en unos minutos llegó a su casa, entró en el portal, cruzó el vestíbulo, se metió en el ascensor, primero, segundo, tercero, cuarto, quinto, sexto, séptimo, octavo y, fuera de nuevo, abrió la puerta del piso, se precipitó en su habitación, se dejó caer abatido en una silla y rezongó bajito: «Otra tarde interminable».

Miró displicentemente todas sus cosas. Los libros, tan difíciles de leer, las herramientas que nunca había aprendido a usar, el pequeño automóvil eléctrico que no había conducido en meses. . . , ¿o era en años? Y cientos de otros juegos y juguetes, y bates y pelotas, y fragmentos y pedazos que aparecían por todas partes. Y entonces, al lado de la sala, cerca del tocadiscos, observó algo que nunca había visto antes.

¿Quién habría dejado un paquete tan grande y tan extraño? Porque, si bien no era rectangular del todo, no era definitivamente redondo, y para su tamaño era mayor que



casi cualquier otro paquete grande de escala pequeña que hubiera visto jamás.

Pegado a uno de los lados había un sobre azul claro que decía:

«PARA MILO, QUE TIENE TIEMPO DE SOBRA»

Por supuesto, si has recibido algún paquete sorpresa puedes imaginarte lo nervioso y lo emocionado que estaba Milo; y si nunca has recibido ninguno, pon mucha atención, porque quizá algún día lo recibas.

16 ■ «No me parece que sea mi cumpleaños —se dijo, confuso—: faltan meses para Navidad, no he sido asombrosamente bueno, ni siquiera bueno sin más —tuvo que admitir esto por lo menos ante sí mismo—. Lo más probable es que no me guste ni poco ni mucho, pero como no sé de dónde viene no puedo devolverlo».

Tras pensar un rato en ello se decidió a abrir el sobre, pero solo por cortesía.

«UNA GENUINA CABINA DE PEAJE —decía; y luego—: SE ARMA FÁCILMENTE EN CASA; PARA USO DE QUIENES NUNCA HAN VIAJADO POR TIERRAS DEL MÁS ALLÁ».

«¿Más allá de qué?», pensó Milo y siguió leyendo:

«ESTE PAQUETE CONTIENE LOS ARTÍCULOS SIGUIENTES:

Una (1) genuina cabina de peaje para montar según instrucciones.

Tres (3) señales de advertencia que se usarán como medida de precaución.

Diversas monedas para los peajes.

Un (1) mapa actualizado, obra cuidadosa de maestros cartógrafos, que representa aspectos naturales y obras de factura humana.

Un (1) libro con las normas, un código, que no se pueden transgredir ni quebrantar».

Y en letra pequeña, al pie, terminaba:

«No se garantizan los resultados, pero si el usuario no queda perfectamente satisfecho, se reembolsará su pérdida de tiempo».

■ 17

Siguió las instrucciones con cuidado, cortando por aquí, levantando por allí, y doblándolo y sujetándolo todo. Cuando tuvo montada la base desembaló la cabina y la colocó en su plataforma. Puso las ventanas en su sitio y desplegó el tejado, que situó en su lugar; por último montó la caja de las monedas. Era muy semejante a las cabinas que tantas veces había visto en viajes familiares, excepto que era mucho más pequeña y de un inusual color morado.

«Qué regalo más raro —se dijo—. Lo menos que podían haber hecho era enviar una carretera con él, porque es terriblemente poco práctico sin una».

Pero, como en ese momento no había nada más con lo que quisiera jugar, colocó las tres señales:

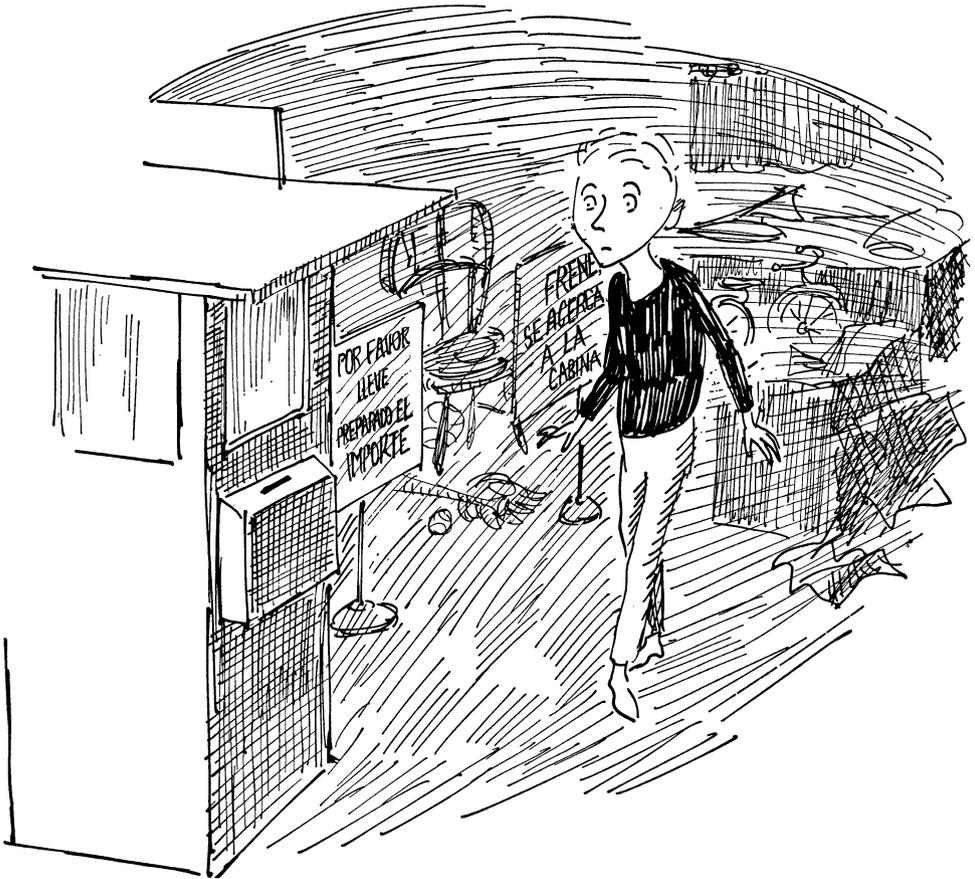
«FRENE, SE ACERCA A LA CABINA»

«POR FAVOR, LLEVE PREPARADO EL IMPORTE»

«TENGA DECIDIDO SU DESTINO»

Y desplegó lentamente el mapa.

Tal como las instrucciones afirmaban, era un mapa muy bello, en muchos colores, que indicaba caminos principales, ríos y mares, pueblos y ciudades, montañas y valles, intersecciones y desvíos, y sitios de interés natural o histórico.



El único problema era que Milo nunca había oído mencionar los lugares en cuestión, e incluso los nombres le sonaban muy peculiares.

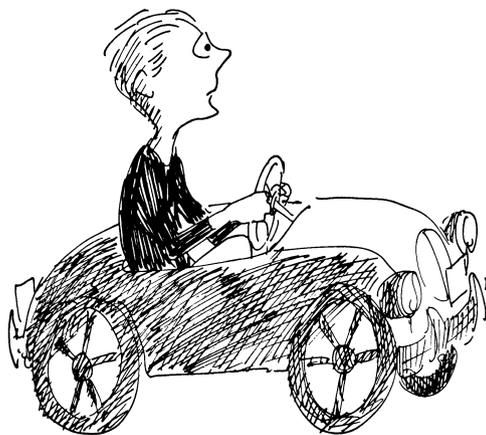
«No creo que exista realmente ese sitio —concluyó después de estudiarlo con atención—. No importa, me da lo mismo».

Cerró los ojos y señaló con el dedo un punto del mapa.

«Diccionópolis —leyó Milo lentamente, fijándose en lo que su dedo señalaba—. Bueno, pues bien, da igual ese sitio o cualquier otro».

Cruzó su habitación y preparó el coche con cuidado. Entonces, tomando el mapa y el libro con las normas, subió de un salto y, a falta de otra cosa mejor para hacer, condujo lentamente hasta la cabina. Mientras depositaba la moneda en su caja pensó esperanzado:

«Espero que sea un juego interesante, porque, si no, va a ser una tarde de lo más aburrida».



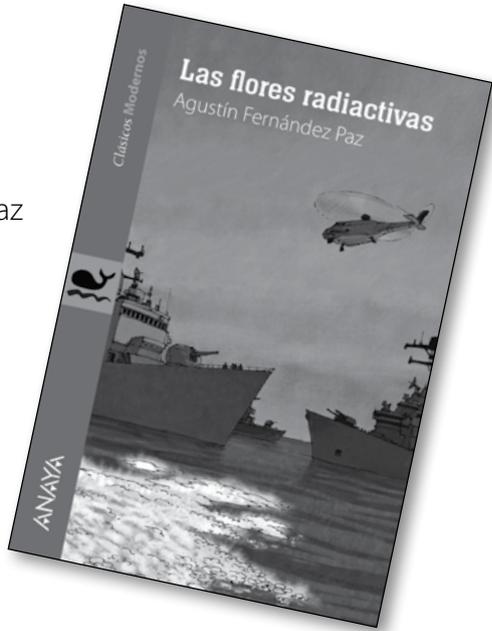
Clásicos **Modernos**



Otros títulos de la colección

Las flores radiactivas

Agustín Fernández Paz



En la Fosa Atlántica, donde los países europeos vertieron residuos radiactivos hasta 1982, dos pesqueros descubren una gran mancha brillante que produce un misterioso resplandor en el mar. Cuando la OTAN envía barcos a examinar la zona, se encuentra con algo sorprendente que las autoridades ocultan en un intento de no alarmar a la población.

Alba, una chica que se siente atraída por este descubrimiento, se irá implicando en la investigación y, tras introducirse como polizón en un barco, viajará a la zona con un grupo de ecologistas y periodistas. Se inicia así una aventura que acabará teniendo repercusión mundial.

Mecanoscrito del segundo origen

Manuel de Pedrolo



Cuando Alba se tira al río para rescatar a Dídac, un chico mulato al que han empujado al agua, se produce un ataque alienígena. Justo en ese instante en el que Alba y Dídac están bajo el agua, el mundo, tal y como lo han conocido hasta entonces, deja de existir.

Cuando salen a la superficie, atónitos, descubren lo ocurrido y se van dando cuenta de que parecen ser los únicos supervivientes. Tras el *shock* inicial, la lucha se impone, hasta que ambos caen en la cuenta de que de ellos depende la construcción de un nuevo mundo y el preservar aquello del pasado que consideran importante, como por ejemplo los libros.

Alba y Dídac se convertirán en los nuevos padres de la humanidad porque decidirán ser el origen en lugar del final.

El ponche de los deseos

Michael Ende

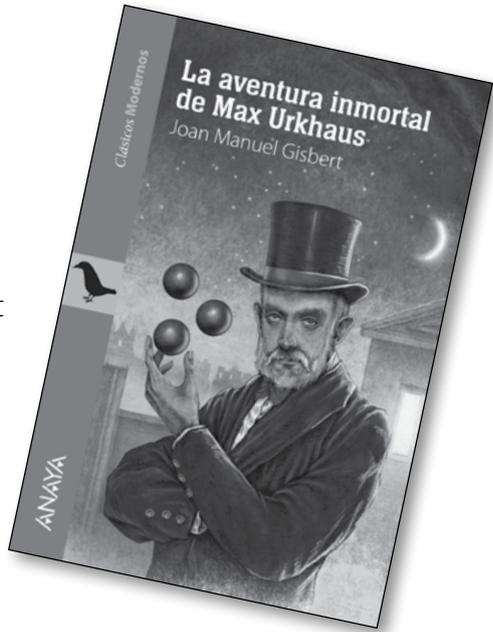


Belcebú Sarcasmo y Tirania Vampir se disponen a preparar un ponche *genialcoholosatanarquiarqueologica-vernoso* para celebrar el año nuevo. Se trata de un tipo de brebaje muy apreciado en los círculos de brujería por el poder que posee. Con este ponche, todos los deseos que pidan antes de las doce de la noche se cumplirán, pero al revés. Es decir, si piden que haya paz, habrá guerra.

Pero el gato de Sarcasmo y el cuervo de Vampir, que escuchan lo que se está tramando, buscarán una solución al maleficio para que el brujo y la bruja no se salgan con la suya.

La aventura inmortal de Max Urkhaus

Joan Manuel Gisbert

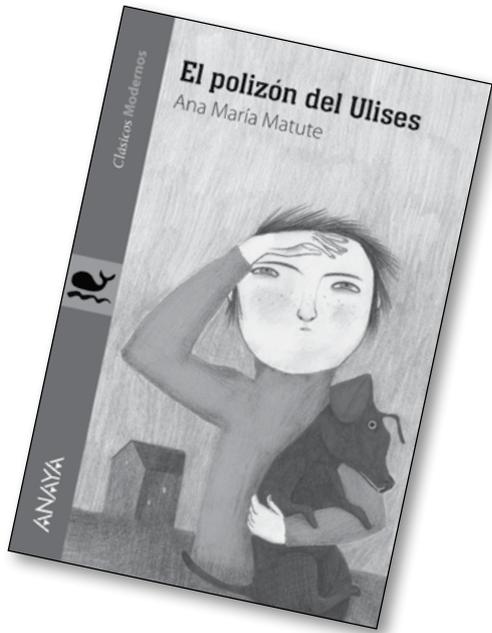


Max Urkhaus, un extraño y casi invisible investigador que parece haber alcanzado una edad inverosímil, se dedica a experimentar en secreto con el pensamiento humano y las leyes de la materia. Su incesante búsqueda de personas adecuadas para sus pruebas lo lleva a entrar en contacto con tres prodigiosas jóvenes hermanas, idénticas hasta un grado nunca visto, que son el resultado de manipulaciones y pruebas de laboratorio en genética y embriología.

Con la decisiva colaboración de estas hermanas, Urkhaus emprenderá asombrosos experimentos con las dimensiones del espacio y los límites del tiempo, como nunca nadie se había propuesto hasta entonces, dando lugar a escenas inauditas.

El polizón del Ulises

Ana María Matute



Tres hermanas solteras (Etelvina, Leocadia y Manuelita) encuentran un día a las puertas de su casa a un niño abandonado. Después de buscar a los padres sin éxito, las tres hermanas deciden adoptarlo y llamarlo Marco Amado Manuel, aunque todo el mundo lo conocerá por Jujú. Cada una de las tres hermanas se emplea a fondo en enseñarle al niño aquello que considera más importante en la vida para que se convierta en un hombre sabio, elegante y práctico.

Pero a Jujú lo que más le gusta es refugiarse en el desván para leer y leer. Allí creará su propio mundo con la compañía inseparable del Ulises.

El bosque de piedra

Fernando Alonso



Dito tiene diez años y vive en una buhardilla desde la que se puede ver la catedral y las estatuas que la adornan. A Dito le gusta observar estas estatuas e imagina que conversa con ellas; así poco a poco va creando su propio mundo, su bosque de piedra. Su imaginación es tal que inventa cuentos inspirados en estas estatuas y se los cuenta a sus compañeros de clase, que lo escuchan con atención.

Pero vivir en el bosque de piedra no siempre tiene buenas consecuencias, conviene volver también a la realidad.

Una vida mágica

Los mundos de Chrestomanci

Diana Wynne Jones



Tras la muerte de sus padres, Eric (más conocido como Gato) vive a la sombra de su arrogante hermana Gwendolen, cuyos poderes mágicos todos admiran. Su vida transcurre apaciblemente bajo la tutela de una bruja mediocre, hasta que los dos hermanos son enviados al castillo del poderosísimo mago Chrestomanci.

Pero la vida con el gran mago y su familia no será lo que ninguno de los dos esperaba, y enseguida empezarán a saltar chispas...

¿Podrá desarrollar Gwendolen su gran talento para la magia?

Una novela de iniciación, en clave de libro de aventuras, que supone una hermosa metáfora del proceso de aprendizaje de un adolescente.

Cuando Milo entra en esa cabina mágica que lo transporta a un mundo tan distinto y a la vez tan parecido al nuestro, empieza a tener experiencias sorprendentes. De pronto, ese tímido muchachito de diez años, desganado y sin interés por nada, que piensa que «el proceso de adquisición de conocimientos es el mayor derroche de tiempo» imaginable, inicia un insólito viaje a través del Reino del Conocimiento. Y entonces descubre que la vida y la razón pueden ser tan estimulantes como no hubiera podido imaginarlo ni en sus más locos sueños infantiles.

Atrévete a entrar en esta cabina mágica, donde la poesía navega por un mundo imaginario, la lógica y la ilógica se confunden, y las palabras y los números discuten por su primacía. La diversión está asegurada.

Clásicos Modernos, una selección de los mejores libros juveniles para leer en el siglo XXI.

1579015

ISBN 978-84-678-7353-5



9 788467 873535

www.anayainfantilyjuvenil.com

AVENTURA



ANAYA