

Prólogo

LA INFANCIA INTERMINABLE

De Pulgarcito a Mazinger Z, pasando por Pinocho, Scooby-Doo, Pippi Langstrump... Todos ellos nos ayudaron a entender el mundo de una forma delicada, mágica y creativa. Ahora, cuando la fantasía ha quedado enterrada en las rutinas y las responsabilidades, estos personajes infantiles acuden a nuestro rescate para que reconectemos con nuestra infancia, con nuestra esencia, con nosotros mismos. Es decir, para que descubramos que en nuestro interior siguen latiendo con fuerza la fantasía, la magia y la creatividad.

Hollywood ha detectado que la sociedad demanda magia, fantasía, creatividad; es decir: infancia. De modo que la industria del cine ha puesto a trabajar su máquina para adaptar los clásicos infantiles a películas de acción para adultos: *Blancanieves y la leyenda del cazador*, *Caperucita Roja*, *Hansel & Gretel: Cazadores de brujas*, *Jack el cazador de gigantes* o la popular serie de televisión *Érase una vez*. Es curioso descubrir, al inicio del tráiler de *Hansel & Gretel* por ejemplo, esta advertencia: «El siguiente avance ha sido aprobado sólo para audiencias maduras». ¡Audiencias maduras! ¡Qué metáfora! ¡Qué contradicción! Sí, metáfora de la contradicción en la que nos desvivimos. Y es que mientras desde distintos ámbitos del conocimiento y la inspiración se nos

bombardea con la idea de reinventarnos a partir de los valores que teníamos cuando éramos pequeños, la realidad es que estos mismos valores son, por lo general, mal vistos, mal recibidos y mal entendidos en nuestro entorno social. Se predicán las bondades del *mindfulness*, de la capacidad transformadora del asombro, de la flexibilidad, la adaptabilidad o de la fuerza de la diversión y la carcajada. Pero por otro lado se nos exige seriedad, raciocinio, discreción, responsabilidad, prudencia... Alabamos la creatividad infantil mientras educamos a nuestros hijos en la memoria, la retención, la aceptación, la formalidad, el cálculo y una preventiva rebaja de las expectativas para que nadie se frustré. Pero la realidad es que, después de todo, estamos frustrados. ¿Qué hacer? ¿Por dónde continuar? ¿Quién va a ayudarnos? Nadie que no lo haya hecho ya. Los mismos que, a orillas del sueño y de los sueños, nos ayudaron a crecer. Ahora, a estas alturas del cuento, necesitamos descubrir esa energía capaz de cambiarlo todo. Esta vez, para seguir, necesitamos a esos aliados con los que aprendíamos tanto que ni siquiera nos dábamos cuenta de que lo estábamos haciendo. Es así. Y así sucede, exactamente, en todas aquellas historias que merecen ser contadas. Siempre existe un punto en el que el protagonista necesita mirar en su interior y recordar quién es realmente. Cuál es su esencia. Qué le hace especial. Por qué es diferente. Y todos sabemos que el héroe o la heroína, cuando recuerda, reconecta y regresa a su esencia, y se dirige, inevitablemente, hacia un final verdaderamente feliz.

Bienvenido a *Érase esta vez...*

Bienvenido a tu infancia, tu infancia interminable.

Aladino

—SÉ TU PROPIO GENIO—

Aunque pueda parecer sorprendente, el cuento de Aladino no es de origen árabe. Es cierto que forma parte de *Las mil y una noches*, pero fue el traductor francés de la obra, Antoine Galland, el cual había escuchado la historia de un cuentacuentos sirio, quien en 1710 incluyó la historia como uno más de los cuentos de Scheherazade.

Otra curiosidad. A pesar de que los nombres de todos los personajes sean árabes, la historia está situada en China, y Aladino acaba casado con la hija del emperador, no con la hija de un sultán.

Existen diversas adaptaciones de *Aladino*: un cómic japonés, una película de Bollywood que une a Aladino con el otro gran héroe de *Las mil y una noches*, Simbad..., pero la más famosa es, sin duda, la adaptación de Disney de 1992 en la que Robin Williams interpretaba al genio de la lámpara.

Érase una vez un joven pobre que vivía en una gran ciudad de China. Un día, se le acercó un mago malvado que dijo ser amigo de su fallecido padre, y le pidió que le ayudara en un propósito. Aladino accedió y, juntos, cruzaron el desierto en busca de una cueva donde se escondía una lámpara mágica. El mago intentó traicionar a Aladino, pero éste consiguió quedarse con la lámpa-

ra. Para su sorpresa, de ella salió un genio que cumplía deseos. Con la ayuda del genio, Aladino se hizo rico y se casó con la hija del emperador. Pero el mago volvió, engañó a la princesa para recuperar la lámpara y dejó a Aladino sin nada. Por suerte, Aladino encontró a un genio menor en un anillo que lo ayudó a recuperar a su esposa y a derrotar al mago.

La historia de Aladino es la historia de un viaje, un viaje interior. Aladino se presenta en un inicio como un joven que no sabe nada de la vida y que se deja llevar y engañar con facilidad. Como suele ocurrir en estos casos, sale muy mal parado, hasta tal punto que casi pierde la vida cuando el mago le traiciona. Pero encuentra la lámpara. Ante las infinitas posibilidades que le presenta el genio, **Aladino se decide por lo más obvio: dinero y fama**. Tiene sentido que un chico que ha vivido siempre en la pobreza anhele fortuna, aunque no sepa realmente lo que eso conlleva. Así, llega una etapa de felicidad para el joven, pero no es una felicidad real, es más bien un espejismo de felicidad, porque toda ella depende de una pequeña lámpara. Y cuando algo cuelga de un hilo tan fino, es normal que no dure. El mago regresa, le roba al genio y Aladino vuelve a su punto de partida, es decir, a no tener nada. Es entonces cuando empieza la parte interesante del relato, porque Aladino se da cuenta de que en realidad todo lo que tenía no le pertenecía realmente, y es ahí cuando aprende la lección y regresa al palacio y emplea la astucia para timar al timador. Cuando recupera todo lo perdido, por fin está listo para tenerlo, porque es entonces cuando comprende lo que tiene en realidad y, sobre todo, sabe que puede depender de sí mismo para defenderlo.

Algunas personas depositan todas sus expectativas y toda su felicidad en algo o en alguien. Y aunque eso puede dar muy buenos resultados, lo cierto es que, de alguna forma, la persona se ve desprovista de cualquier margen de acción. Si le damos todo

el poder sobre nuestra felicidad a otra persona o a otra cosa, nos arriesgamos mucho, porque no podemos prever ni controlar qué hará esa otra persona. Es muy hermoso entregarnos completamente y amar sin reservas, pero **nuestra felicidad no puede depender únicamente de los demás. Es importante aprender a ser feliz con uno mismo.** Las personas entran y salen de nuestra vida, a veces atropelladamente, a veces en silencio, a veces se quedan mucho tiempo, pero con la única persona con la que tendremos que convivir por siempre jamás es con nosotros mismos. De modo que hay que cuidar a ese ser. Hay que ayudarlo a crecer. Y hay que quererle mucho para poder querer a los demás. Así que, **sé tu propio genio, cumple tus deseos para poder cumplir después los de los demás.**

Alí Babá y los cuarenta ladrones

—¡ÁBRETE, CONSECUENCIA!—

Alí Babá y los cuarenta ladrones es, sin lugar a dudas, uno de los cuentos más famosos de *Las mil y una noches*. Se ha especulado sobre que, del mismo modo que *Aladino, Alí Babá y los cuarenta ladrones* podría haber sido añadido al famoso recopilatorio por algún traductor, pero hay fuentes que sostienen que la historia de Alí Babá forma parte de los originales.

La historia está basada en una saga sudanesa titulada *El rey Alí Babá de la tribu Bija*, en la que se cuenta que el rey se negaba a pagar impuestos al califa de Bagdad y escondía su oro en cuevas. A partir de este detalle se originó la leyenda de la cueva mágica de los ladrones.

El cuento ha evolucionado tanto con el tiempo que se ha establecido la creencia de que Alí Babá es, en realidad, el líder de los cuarenta ladrones, y no su víctima.

Alí Babá y los cuarenta ladrones cuenta la historia de dos hermanos, hijos de un mercader. Tras la muerte de su padre, Cassim se casa con una mujer rica y se acomoda en una vida repleta de lujos, mientras que Alí Babá se casa con una mujer humilde y se dedica a hacer de leñador. Una noche, cuando está cortando leña,

oye cómo se acercan caballos al galope. Se esconde tras un árbol y allí ve cómo los cuarenta ladrones entran en una cueva mágica utilizando la contraseña «Ábrete, sésamo». Alí Babá espera a que los ladrones se marchen y se cuela en la cueva, que está repleta de tesoros. Decide robar algunas riquezas, no muchas, y regresar a casa. Su mujer es un poco despistada y su cuñada la pilla con el tesoro y se lo cuenta a Cassim. Cassim, que es tremendamente avaricioso, presiona a Alí Babá hasta que éste le confiesa el secreto de la cueva. Decide entonces ir allí para robar, pero se pone tan nervioso que se olvida de la contraseña. Los cuarenta ladrones lo descubren y lo matan. Alí Babá, al ver que su hermano no regresa, va en su busca y devuelve su cadáver a casa para poder enterrarlo. Los ladrones tratan de eliminar a Alí Babá haciéndose pasar por mercaderes, pero la astucia de un sirviente le salva la vida.

Una de las escenas más famosas de esta historia, que ha quedado grabada en nuestro imaginario, es la de la artimaña de los ladrones escondidos en los bidones de aceite esperando para atacar a Alí Babá cuando esté desprevenido, pero es sólo un momento anecdótico de la trama. La realidad es que esta historia es un drama con todas las de la ley. Alí Babá se deja llevar por la curiosidad y se ve arrastrado a un mundo oscuro para el que no está preparado y por culpa del cual pierde mucho, casi se pierde del todo. Y, aunque resulta muy triste que Alí Babá pierda a su hermano, hay que admitir que no hay más culpable que él mismo. Alí Babá toma la decisión de entrar a formar parte del mundo de los ladrones y arrastrar a su familia con él. Es cierto que era bastante pobre, pero tenía una familia y un trabajo honrado. La avaricia rompió el saco y mató a Cassim. **La posibilidad de obtener riquezas fácilmente cegó a Alí Babá hasta el punto de eclipsar su sentido común** porque ¿quién en su sano juicio intentaría robar a los ladrones asesinos más famosos del país?

La frustración de su situación, juntamente con la ventajosa situación de su hermano, hicieron de Alí Babá un delincuente. Un delincuente que acaba pagando por sus fechorías, aunque, por suerte, no con su vida.

Hoy en día, existen muchos obstáculos que hacen que la tarea de prosperar sea muy ardua para todo el mundo. Por eso, a menudo, hay gente que escoge otro camino, uno mucho más oscuro. Eso sí, hay que tener claro que este tipo de acciones van acompañadas de grandes riesgos y posibles consecuencias fatales. Además, la historia nos confirma que este tipo de «atajos» tienen peajes caros que siempre hay que pagar. Es muy peligroso experimentar ese falso sentimiento de seguridad que acompaña el haber salido airoso de una de esas «situaciones». Esta seguridad es adictiva e invita a la tentación.

Pero siempre tenemos la opción de hacer las cosas de dos maneras y en nosotros recae la responsabilidad de hacer balance y decidir qué opción nos compensa más.

Alicia

—LA LÓGICA EN UN MUNDO ILÓGICO—

Las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas es una novela que escribió el matemático y escritor Charles Lutwidge Dodgson, conocido como Lewis Carroll.

El origen de esta novela es bastante curioso. Un día especialmente caluroso, Carroll y un amigo fueron a pasear con sus vecinas, las hermanas Liddell: Lorina, Alice y Edith. Las niñas se aburrían y Carroll empezó a inventarse historias disparatas sobre una niña que caía por una madriguera de conejo y terminaba en un mundo muy extraño. Aquella anécdota podría haber quedado allí, pero las niñas presionaron tanto a Carroll que éste se vio obligado a escribirles la historia. Esto sucedió en 1863, y en 1865 salió a la venta la primera edición del libro. Fue un éxito. Lewis Carroll escribió una secuela titulada *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí*, que se publicó en 1871. A menudo, en las adaptaciones de *Alicia*, hay elementos de ambos libros.

Alicia está tremendamente aburrida cuando, de pronto, ve a un conejo blanco y decide seguirle. Al hacerlo, cae por una madriguera y va a parar a una sala muy extraña. Allí se hace grande y llora y luego se hace pequeña y pasa por una cerradura. Al otro lado de la puerta, sus lágrimas se han convertido en un mar. Una vez deja atrás la habitación y la puerta, se encuentra con un dodo

que organiza una carrera y luego conoce a una oruga fumadora, a una duquesa que tiene un bebé cerdo y a un gato de Cheshire. También asiste a la fiesta del té, a un partido de croquet y a un juicio donde el jurado son animales... *Las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas* es mucho más que un cuento. De hecho, Carroll utilizó el formato de cuento para niños para poder hacer una crítica a la sociedad inglesa y a su sistema educativo. Además, es una historia con una fuerte carga matemática que se basa ampliamente en la lógica y el cálculo. Esto es muy obvio en la secuela, donde toda la historia es a la vez un cuento y una partida de ajedrez completa.

Lo mejor de la novela son, sin duda, las cápsulas de sabiduría que nos va ofreciendo el autor entre un montón de sinsentidos.

Alicia se daba por lo general muy buenos consejos a sí misma (aunque rara vez los seguía).

Esto es una gran verdad. **Normalmente ya sabemos qué debemos hacer en cada situación pero, extrañamente, casi siempre hacemos lo contrario de lo que deberíamos hacer.**

Gato de Cheshire: Aquí todos estamos locos. Yo estoy loco. Tú estás loca.

Ésta, desde luego, no deja lugar a la interpretación. Pero es sano asumir que todos tenemos nuestro saludable punto de locura, un punto que no debemos dejar morir en nuestro interior.

—*Gato de Cheshire, ¿podrías decirme, por favor, qué camino debo seguir para salir de aquí?*

—*Esto depende en gran parte del sitio al que quieras llegar*
—*dijo el Gato.*

—No me importa mucho el sitio... —dijo Alicia.

—Entonces tampoco importa mucho el camino que tomes —dijo el Gato.

—... siempre que llegue a alguna parte —añadió Alicia como explicación.

—¡Oh, siempre llegarás a alguna parte —aseguró el Gato—, si caminas lo suficiente!

Y siguiendo con la analogía del camino, hay que recordar que, aunque no lo parezca, muchas veces **el camino es mucho más importante que la meta**. La meta es estática, mientras que el camino es algo fluido que nos obliga a adaptarnos, movernos, actuar y finalmente crecer. Así que no importa mucho el sitio al que vayas, o si sabes a dónde vas porque, si caminas lo suficiente, siempre llegarás a alguna parte.

Arale

—LO QUE VES ES LO QUE HAY—

Arale es la protagonista del manga *Dr. Slump*. El título, de hecho, hace referencia a Senbei Norimaki, el científico creador del personaje, pero en muchas de las traducciones extranjeras de la serie se optó por llamarla simplemente *Arale*.

La publicación del cómic se inició en 1980, y finalizó en 1984, después de dieciocho volúmenes. Su autor era un completo desconocido pero saltó a la fama inmediatamente. Su nombre es Akira Toriyama y posteriormente se convertiría en uno de los autores más queridos por ser también el creador de *Bola de dragón*.

El cómic tuvo tanto éxito que, en 1981, se empezó a emitir la animación *Dr. Slump*, que tuvo un total de doscientos cuarenta y tres capítulos. En 1997 se hizo un *remake* que consistió en otros setenta y cuatro episodios.

Esta historia se desarrolla en la peculiar Villa Pingüino. En este pueblecito coexisten los humanos con toda clase de criaturas, desde animales antropomórficos a fantasmas pasando por extraterrestres con forma de trasero. Una de las familias de esta villa es la Norimaki. El cabeza de familia es Senbei Norimaki, un científico e inventor que se autoproclama genio. Dedicar todo su tiempo a crear instrumentos que le faciliten la vida y le permitan ser un vago. Además, es el creador de Arale, un robot con una fuerza

extraordinaria pero ni pizca de sentido común. Es tremendamente inocente y no entiende la ironía ni el sentido figurado. Nadie en el pueblo sabe que es un robot, por lo que creen que se trata, simplemente, de una niña algo extraña. También está Gatchan, un bebé con alas y antenas que devora el metal y posee extrañas habilidades. Salió de un huevo que Senbei se encontró en el pasado. Entre sus personajes también se encuentra la señorita Yamabuki, profesora de Arale y mujer de los sueños de Senbei, así como los vecinos de Arale, los Kimidori, los Soramame y los Tsun.

La historia de Arale y compañía podría decirse que es, a primera vista, propia del teatro del absurdo. ¿Por qué si no convivirían extraterrestres, animales parlantes, hombres tigre, fantasmas, robots, ángeles que comen metal y bebés genios voladores? Pero lo cierto es que dentro del heterogéneo universo de Villa Pingüino, ninguno de estos especímenes se encuentra fuera de lugar. Villa Pingüino es una utopía, un paraíso donde todo el mundo es aceptado tal y como es y no se juzga a nadie por sus peculiaridades. Y en este entorno vive Arale, un robot con dulce apariencia de niña que percibe la realidad tal cual, no tiene capacidad analítica, y por tanto no hay lugar para secretos, mentiras o segundas interpretaciones. El mundo visto desde los ojos de Arale es lo que el mundo parece a primera vista, ni más ni menos. Y, Arale, aunque se pierde todo el subtexto de las conversaciones, vive una existencia plena en este entorno.

Arale está desprovista de la capacidad de tener expectativas. Ella simplemente acepta lo que ve como realidad y actúa en consecuencia. Por eso tiene una existencia mucho más tranquila que cualquiera de los otros habitantes más inteligentes del pueblo. Es un personaje que genera verdadera envidia porque sus circuitos no computan la maldad y, por lo tanto, su vida es de color de rosa. Y aunque el mundo de Arale es demasiado fantasioso

para el mundo real, **contagiarnos un poco de su inocencia puede ser muy beneficioso para nosotros**. Así podremos volver a **experimentar cosas como el asombro, al tiempo que nos quitamos la presión de la autocrítica**. Y puede que hasta recuperemos cosas que no sabíamos que habíamos perdido.

- Échale un vistazo a esas cajas con fotos de infancia y trabajos de escuela. Tócalos y permite que vuelvan las sensaciones que encierran.
- Procura ver más y mirar menos. Oír y no escuchar. Piensa, convéncete de que lo que ves es lo que hay, como dice el popular cantante argentino Charly García, y *say no more*.
- Sueña despierto. Es una práctica tremendamente saludable que te traerá mucha serenidad. ¿Cómo se hace? Ya sabes...