

Reseña

Rosal Nadales, María (autora) y Ávila Villalba, Tania (ilustradora) (2019). *Malapata III y la máquina del tiempo*. Sevilla: Ediciones En Huida, Colección Sildavadá, 67 pp.



La obra teatral *Malapata III y la máquina del tiempo* no es una historia de piratas al uso, pese a que cuenta con muchas características propias de este tipo de literatura. Además de que se aprecia un deliberado desplazamiento desde el estereotipo del pirata como un peligroso criminal hacia el terreno de la parodia, se produce al mismo tiempo una trasposición al escenario de algunos de los componentes formales de los géneros narrativo y poético, en una pieza destinada a un público infantil. María Rosal vuelca en esta obra sus grandes dotes como poeta y contadora de historias, de forma que ofrece una propuesta dramática en verso muy original que combina guiños a la tradición literaria con una destacable actualidad en la confección de personajes y trama. En efecto, *Malapata III y la máquina del tiempo* plasma la tendencia de la autora a tomar elementos heterogéneos de herencia culta o popular para reelaborarlos con el objetivo de crear un producto literario nuevo, destinado a cuestionar el sistema de valores imperante y estimular la ironía y el pensamiento crítico en el público.

Se trata de una obra cuyo protagonista, el Capitán Malapata III, mantiene la iconografía habitual propia de sus modelos: pata de palo, garfio, parche en el ojo, sombrero y calavera. No faltan tampoco viajes cargados de aventuras, así como la tradicional búsqueda del tesoro en islas perdidas. Sin embargo, cabe destacar que la autora realiza una profunda labor de reescritura, distanciamiento y deconstrucción con respecto a los materiales heredados. El resultado es una pieza con personalidad propia y muy poco sujeta a las convenciones de las historias de piratas. A todo ello se suma el enriquecimiento con elementos de la ciencia ficción, la narrativa de aventuras, el cuento maravilloso tradicional y también

algunos elementos quijotescos presentes en la conflictiva relación entre los personajes principales: Malapata III y el Profesor Garay.

La pieza arranca con el personaje de El Tiempo, “un anciano con barba muy larga” que “viste ropa clásica, como un rey del siglo XVIII” (p. 15). Se trata de un narrador que, pese a ser comparado con un monarca, se encuentra muy alejado de la apariencia ostentosa de estos personajes, habituales en la literatura infantil tradicional. De hecho, su vestuario se compone de prendas desgastadas y camina y se expresa de forma lenta, apoyado en un bastón (p. 15). El Tiempo facilita con sus intervenciones al inicio y al cierre de la pieza una estructura circular, muy bien trabada, que encierra una historia entretenida y desternillante. Además, por medio de este personaje se urde un juego metaliterario basado en que la acción representada constituye un episodio dentro de una serie de aventuras más amplia, llamada a despertar la curiosidad del auditorio. En efecto, en el epílogo de la pieza (p. 67) el narrador anima al público infantil a buscar en los libros y en las bibliotecas más aventuras de los protagonistas.

El Tiempo es el primer personaje (pero no el único) que potenciará la interacción del auditorio con la obra. Se localizan en distintas escenas llamadas de atención que promueven la lectura o la participación activa en el espectáculo representado, en forma de interpelaciones directas a los niños (y también a las niñas) que conforman el público. De este modo, el desdoblamiento de género se erige como estrategia para estimular su participación en las aventuras propuestas.

La acción arranca con una pareja de protagonistas compuesta por un pirata frustrado porque es incapaz de encontrar un tesoro, el Capitán Malapata III, y un inventor loco, el Profesor Garay. Se trata de dos compañeros de viaje antiheroicos y mal avenidos, que a menudo aparecen aturdidos o derrotados ante los infortunios. De acuerdo con un propósito desmitificador, las atractivas ilustraciones inciden en la comicidad y el carácter grotesco y estafalario de los personajes. Malapata III, formado en la Escuela de la Piratería, pertenece a un linaje de piratas pero vive con la frustración de no haber podido graduarse, debido a su incapacidad para encontrar tesoros.

Es este afán por la búsqueda lo que une los caminos de los dos protagonistas. El Profesor Garay, conectado con la tradición de los relatos de ciencia ficción, resulta un trasunto paródico del protagonista de *La máquina del tiempo*, de Herbert George Wells. En efecto, aunque cuenta entre sus inventos con una nave con detector de tesoros, aparece en un anuncio publicitario rebajado a la categoría de “chapuzas” a domicilio (p. 17).

Reseña

Dado el carácter grotesco y fantástico de ambos personajes, pronto se fragua una amistad fundamentada en el interés común por viajar en el tiempo y explorar el mundo, en busca del éxito y la fama. La principal estrategia en la elaboración de estos personajes es dotarlos de un quijotesco idealismo y una voluntad épica que choca frontalmente con las situaciones ridículas en las que se ven envueltos. En efecto, el narrador relata un sinfín de aventuras frustradas, en las que Malapata y Garay aparecen casi devorados por un dinosaurio, encarcelados en un castillo medieval o al borde de la muerte en un circo romano (pp. 17-18).

El lenguaje utilizado por estos personajes facilita la proximidad con el público infantil, pues a menudo recurren a la expresividad, a la parodia y al humor. Además, llama la atención el aire cervantino y arcaizante que adoptan algunas de las intervenciones de Malapata, que utiliza expresiones anacrónicas como “tunante” (p. 22), “afrenta” (p. 50), “malandrines” (p. 50) o “¡Qué diantre!” (p. 22).

Por otro lado, en relación con la desmitificación de las figuras masculinas, cabe destacar también que María Rosal pone énfasis en dar protagonismo y poner nombre a los personajes femeninos de la obra, a los que dota de gran personalidad y carácter activo. Al margen de los habituales estereotipos y roles de género presentes en la literatura infantil más androcéntrica, en *Malapata III y la máquina del tiempo*, las flores (y su Reina) se alejan de los modelos de belleza y sumisión. Debido a su condición carnívora, muestran un deseo constante de capturar y devorar, tanto a Malapata y Garay como al público.

Además, en este contexto de acción trepidante, una tribu caníbal, que entronca con las que aparecían en el modelo clásico de aventuras, se dirige de forma amenazante al auditorio a través de la música y el baile. Lo llamativo es que utiliza, en un entorno salvaje y violento, léxico adscrito al ámbito culinario y emparentado –de acuerdo con la tradición– con los espacios y roles asignados a las mujeres. A lo largo de su trayectoria poética, María Rosal recurre a menudo a expresiones cotidianas del campo de la cocina, aplicadas a terrenos muy alejados de los espacios domésticos, como puede ser la reflexión sobre el proceso creativo. En este caso, las alusiones a la elaboración de una receta concuerdan con la consideración del público como posible manjar para la tribu caníbal, con lo cual se produce un deliberado efecto irónico. El uso en este contexto de léxico propio del ámbito de la cocina sorprendería al público y lo trasladaría a los espacios de cuidados, tan alejados de las historias de aventuras. Al mismo tiempo, el tópico de devorar a los niños y niñas, que bebe de los cuentos tradicionales, adquiere

tintes humorísticos, en tanto que la tribu aporta detalles acerca de la preparación y la presentación de succulentos platos; este recurso sirve también para rebajar la carga de violencia de la escena.

A todo ello cabe añadir que la danza de la tribu, acompañada de cantos en coro, se conecta con la trasgresión de los bailes de máscaras. El público se mostraría admirado y activado ante un despliegue escenográfico destinado a señalarle el peligro de ser devorado. De este modo, se busca un efecto de inmersión en la acción dramática de una obra donde reina la locura, el mundo al revés y la irreverencia. La presencia en las ilustraciones de saleros de tamaño descomunal portados por terroríficas criaturas añade ecos de *Alicia en el País de las Maravillas* y la corriente del *nonsense*, propios de un universo surrealista (pp. 30-31).

La autora elabora una pieza teatral rica en matices, que surge de la combinación de diferentes referencias intertextuales. En efecto, la pieza se nutre del empleo de fórmulas como la receta, la adivinanza o el conjuro, llevadas a un territorio fantástico asediado por peligros. Se trata de una propuesta jocosa que subvierte los códigos de la literatura infantil tradicional. De hecho, existe un deseo deliberado de María Rosal de oponerse a una literatura moralizante, plana y edulcorada, que subestima la capacidad crítica y creativa de los niños y las niñas, así como su conexión lúdica con el teatro. La comicidad de la pieza desborda los moldes genéricos e impregna los distintos componentes: el título, los parlamentos de los personajes, las expresivas ilustraciones y hasta las acotaciones. Este elemento humorístico dota de unidad y coherencia al conjunto de la pieza y, además, como estrategia compositiva, contribuye a cuestionar los estereotipos de género habituales en los relatos tradicionales de piratas y en la literatura infantil en general.

A modo de conclusión, se puede afirmar que el valor de *Malapata III y la máquina del tiempo* como herramienta artística y educativa deriva de su capacidad para captar la atención de un público del nuevo milenio, por medio de una acción dramática trepidante, fresca y, sobre todo, desternillante. Las viejas fórmulas tomadas de la tradición se entremezclan con elementos innovadores propios de un teatro irreverente y desmitificador, de tintes carnavalescos.

En definitiva, María Rosal ofrece al público contemporáneo una proyección crítica e irónica de distintas tradiciones literarias bien asentadas en el imaginario colectivo con el objetivo de crear, con el personaje del Capitán Malapata III, una pieza de actualidad. Además de la clara dimensión lúdica e irónica, la obra cuida, en todo su desarrollo, el componente estético –tanto en el texto como en las

Reseña

ilustraciones– y también el espectacular, de manera que puede considerarse un material idóneo para un público infantil o adulto.

Alicia Vara López

Universidad de Córdoba