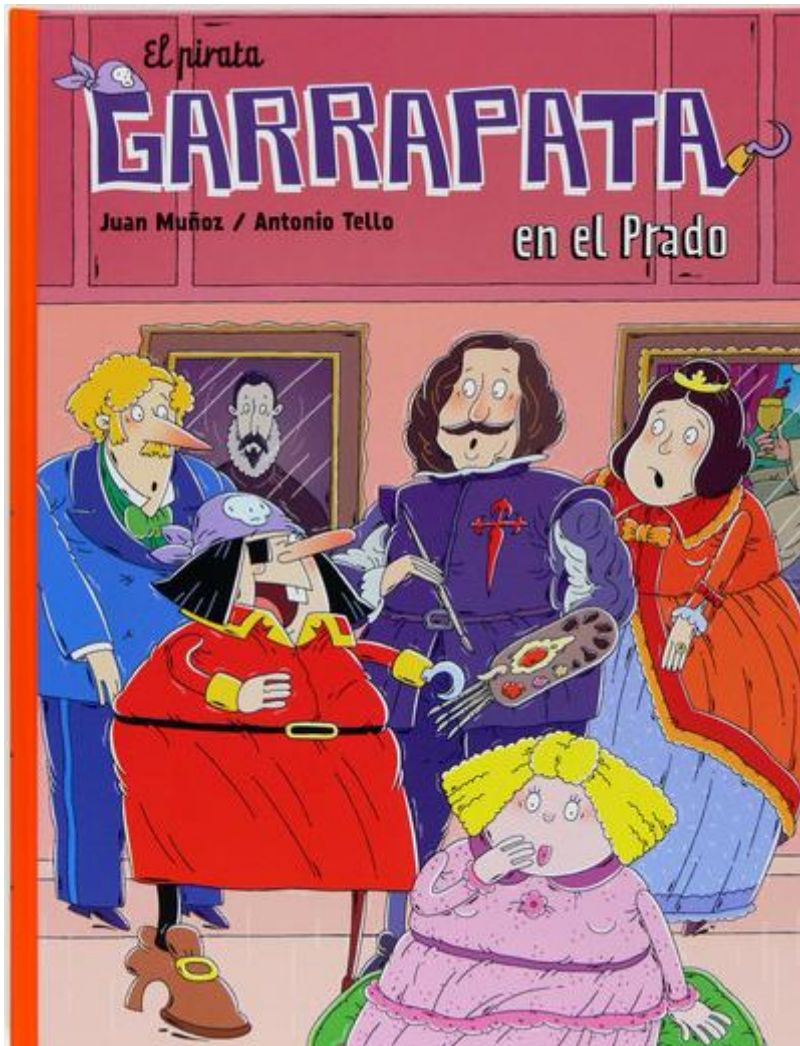


EL PIRATA GARRAPATA EN EL MUSEO DEL PRADO



Análisis de la obra narrativa en grupo

Literatura Infantil y Juvenil

José Antonio García Fernández

Pedro Moros Pina

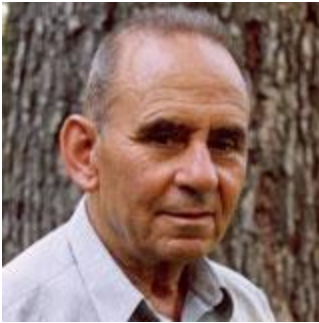
Sandra Salueña Moral

Grupo 4

ÍNDICE

El autor y su obra.....	3
Análisis de la obra literaria.....	5
1. Introducción	5
2. Argumento	5
3. Género y temas.....	6
4. Análisis de los personajes	7
5. La estructura narrativa.....	8
6. La voz del narrador (el punto de vista narrativo).....	9
7. El marco espacio-temporal.....	9
8. El lenguaje y el estilo	10
9. Las ilustraciones y los elementos materiales del libro	11
10. La adecuación al destinatario y los valores.....	12
11. Opinión personal / Valoración	13
12. Aplicaciones al aula	14
Bibliografía y webgrafía.....	15

EL AUTOR Y SU OBRA



Juan Muñoz Martín nació el 13 de mayo de 1929 en Madrid, donde estudió Filología Francesa. Ha sido profesor de Lengua y Literatura en un centro de enseñanza madrileño a la par que se dedicaba a la literatura para niños. Además de escribir, su otra gran pasión es la lectura, especialmente de los clásicos.

Es uno de los autores españoles que más venden, aunque poco conocido, su obra *Fray Perico y su borrico* ha superado ampliamente el millón de libros vendidos en el mercado de habla hispana.

Publicó en 1982 la primera aventura de *El pirata Garrapata* dentro de la Serie Naranja de la colección "El Barco de Vapor". De esta serie se han vendido más de medio millón de ejemplares. Yolanda Álvarez ilustró las primeras historias, aunque pronto tomó el relevo el ilustrador Antonio Tello, que se convertiría en el dibujante oficial de la serie. Como ocurre en *El pirata Garrapata en el Museo del Prado*.

En 1966 consiguió su primer reconocimiento literario, el Premio Doncel. Años más tarde, en 1979 llegó el Premio El Barco de Vapor por su libro más famoso, cómo no, *Fray Perico y su borrico*. Cinco años más tarde se hizo con el Gran Angular de novela juvenil por *El hombre mecánico* (1984). Ese mismo año obtuvo el segundo accésit de cuento corto Nueva Acrópolis. En 1992 consiguió el I Premio Complutense Cervantes chico de Literatura Infantil y Juvenil como el autor más leído por los niños.

Antonio Tello nace en Madrid en 1951. Desde 1969 participa como pintor en diversas exposiciones colectivas. Ha ilustrado textos didácticos, de literatura infantil, obras de consulta, de primeras lecturas, de idiomas y de educación preescolar para diferentes editoriales.



En la colección "El Barco de Vapor" de SM ha ilustrado entre otros: ¡Piiii!, *Kiwi*, *El Pampinoplas*, *Rabicún*, *Las aventuras de Vania el forzudo*, *Cucho*, *La nariz de Moritz*, *Capitanes de plástico*, *El precipicio* y *Canción de pájaros muertos* y las series de *Fray Perico* y de *El pirata Garrapata*.

Colabora, desde hace casi tres décadas, con el autor Juan Muñoz Martín en la serie de *El pirata Garrapata*, tanto en los guiones como en las ilustraciones de los libros y cómics, así como en la confección de las ilustraciones del exitoso monje Fray Perico. Precisamente, el título *Fray Perico y su borrico* fue galardonado con el Premio El Barco de Vapor en 1979.

En la actualidad, está retomando su actividad en torno a la pintura.

ANÁLISIS DE OBRAS LITERARIAS

1. Introducción

Autor: Juan Muñoz.

Ilustrador: Antonio Tello.

Título: *El pirata Garrapata en el Museo del Prado.*

Editorial: SM.

Tipo de narración: Cómico.

Destinatarios: Público infantil y juvenil.

2. Argumento

El pirata Garrapata es un intrépido aventurero y esta vez tendrá que cumplir una misión en el Museo del Prado, en tiempos de la reina Isabel II de Borbón. La reina de España alerta a Garrapata de que cosas muy extrañas suceden en el museo, ruidos, huellas, obras que desaparecen, personajes que no aparecen en sus correspondientes cuadros,...

Así, el pirata Garrapata y su tripulación estarán dispuestos a solucionar los misterios que acontecen en el Museo del Prado.

La historia comienza cuando el Pirata Garrapata y su pandilla reciben la noticia por parte de la reina de que necesita su presencia en Madrid y rápidamente marchan para allí. Al día siguiente, tras una cena, acuden al museo para averiguar los misterios que acontecen. La reina les cuenta que se oyen ruidos extraños y al entrar al museo se encuentran con todo desordenado y sucio, así que se disponen a investigar para recoger pruebas. Entonces encuentran un rastro de huellas frescas bajo el cuadro de "Los borrachos", cuando se dan cuenta que el cuadro está vacío. Siguen las huellas hasta que llegan a una taberna, y allí encuentran a los protagonistas del cuadro, y los llevan de vuelta al museo. Y cuando creen que el asunto está resuelto, Armadura les alerta de que han desaparecido "Las tres gracias" y "La maja desnuda". Finalmente las encuentran en el cuadro de "La fragua de Vulcano", porque tenían mucho frío. Entonces ordenan

cubrir a todos los personajes de los cuentos que estén desnudos para que no tengan el mismo problema.

Al día siguiente, la reina le informa de que lo que les ocurre a los personajes es que tienen frío y hambre, así que deciden llevárselos al rastro en tranvía y luego a comer. El día siguiente, vestidos todos con sus mejores galas, tanto la reina, como el Pirata Garrapata, su tripulación y los habitantes de los cuadros van a ver una soberbia obra al Teatro Real.

Pero aquí la situación se complica cuando desaparecen varios cuadros y son cambiados por falsas representaciones de los mismos. Entonces, salen a Madrid en su busca. En su camino, encuentran a algunos personajes en el hospital, como por ejemplo a la maja desnuda con pulmonía. En la herrería encuentra a los jinetes con sus caballos. De esta forma solucionan también este misterio.

Durante una comida al día siguiente para celebrar que ya habían resuelto el misterio, desaparecen las Meninas. Salen a la calle en su busca, y tras resolver una serie de pistas llegan a una casa de subastas, "El precipicio", pero solo recuperan el cuadro de "Las lanzas". Al día siguiente van en busca del resto de cuadros, persiguiendo a "La banda de Luis Candelas". Tras investigar, averiguan que se encuentra en la Taberna del Tío Macaco con los cuadros robados. Entonces empieza la persecución de la banda, hasta que los acorralan, pelean y recuperan los cuadros. Los devuelven al museo y llevan a los malhechores ante la reina en el museo para decidir qué hacer con ellos. Finalmente se arrepiente y el Pirata Garrapata y su tripulación los perdonan.

Finalmente, durante la cena de celebración por la resolución del misterio, el Pirata Garrapata recibe una nota donde pone que se tiene que trasladar a Chichén Itzá. Entonces, montados en una ballena, el Pirata Garrapata y su pandilla parten hacia su destino navegando por el río manzanares.

3. Género / Temas

Se trata de un cómic, una narrativa gráfica contada de modo secuencial. Es una narración realista con inclusión de elementos fantásticos, ya que los personajes salen de sus cuadros, y se producen personificaciones de personajes como Armadura y Pulpo.

4. Análisis de los personajes

El **personaje principal** de esta historia es el Pirata Garrapata. Se trata de un feroz pirata, aunque de buen corazón. Es el capitán del buque Salmonete. Está enamorado de Floripondia, tras la que recorre mares y tierras.

Los **personajes secundarios** de esta historia son:

- Floripondia: es la hermosa hija del almirante Pescadilla. Amada de Garrapata y siempre mareada.
- Armadura: artefacto de hierro forzado y valeroso, gran amigo de Garrapata. Funciona a cuerda.
- Pulpo: simpático calamar con varios brazos de velocidad (60 kilómetros por hora).
- Pascasio: culto orangután. Lee *El Quijote* y es campeón de judo.
- Tocinete: marinero comilón y pelota de Garrapata.
- Carafoca: segundo de Garrapata. Todo lo hace al revés, pero todo le sale bien.
- Chaparrete: jefe de policías y ladrones. Largo y huesudo, con una nariz de tres palmos y ojos pequeñísimos. Contramaestre del Salmonete.
- Doctor cuchareta: doctor en física-química. Prodigioso médico y pegabrazos y pelapiernas.
- Chino: auténtico de China. Cocinero del Salmonete. Siempre cobra.
- Miss Laurenciana: aya de Floripondia. Antipática, fea y metomentodo.
- Lechuza Flaca: delgadísimo marinero, amargado, siempre profetiza desgracias. Gafe del barco.

Los **personajes antagonistas** son la Banda de Luis Candelas, compuesta por El Sastre, El Mañas, El del Peso, El Morco y El tío Macaco.

5. La estructura narrativa

- Análisis de la **estructura externa**

Se trata de un cómic de 27 páginas y 4 hojas de información sobre los cuadros que aparecen en el libro. No consta de capítulos, sino que la historia es narrada a lo largo de un solo episodio.

- Análisis de la **estructura interna**

El **planteamiento** tan solo ocupa la primera página del cómic, cuando el Pirata Garrapata recibe una petición de ayuda del embajador de la Reina de España y parten hacia Madrid.

Enseguida la historia se adentra en el nudo, que ocupa la mayor parte del libro con todos los misterios que tienen que resolver. El **desarrollo** sucede desde la página 2 hasta la 25. A lo largo de estas páginas al Pirata Garrapata y a su pandilla se les presentan una serie de misterios, de uno en uno, que van resolviendo. En la página 13 podemos observar una inclusión de texto impropio del género narrativo, el poema de "La canción del Pirata" de Espronceda, un poco modificado, ya que hace referencia al Pirata Garrapata y a su navío. En la página 23, hay una viñeta donde hay ausencia de texto remplazada por un cartel que anuncia la búsqueda de la banda de Luis Candelas.

Finalmente, en las páginas 25, 26 y 27 nos encontramos con el **desenlace** de la historia. Se trata de un desenlace positivo, ya que todos los misterios son resueltos, atrapan a los "malos" de la historia e incluso los protagonistas les perdonan sus actos. En la página 27 nos encontramos con otro texto impropio del género narrativo. Se trata de una carta, que ocupa toda una viñeta, la cual simboliza el final de esta historia y el comienzo de una nueva aventura.

- Análisis **de la estructura temporal**

La historia se sucede a lo largo de 8 días, desde el momento en el que les llega el aviso por parte de la reina hasta el momento en el que reciben la noticia para marcharse a México.

El hecho de que el libro sea un cómic obliga a que el ritmo narrativo sea diferente que en las novelas. No es común que en los cómics haya descripciones detalladas de los acontecimientos, lo que otorga un ritmo rápido a la historia. Sin embargo, hay mucha presencia de diálogos, lo que hace que esas escenas se encuentren en tiempo real.

Nos encontramos ante un orden narrativo lineal, ya que los acontecimientos se muestran de principio a fin, en orden cronológico y sin ningún salto temporal.

6. La voz del narrador (el punto de vista narrativo)

Existe un narrador en tercera persona que se limita a intervenir aportando información en los momentos de cambios de escena para informar al lector. Sin embargo, la acción de este narrador es muy escasa al tratarse de un cómic, por lo que la narración se va sucediendo gracias a los diálogos de los distintos personajes. Por tanto, podríamos pensar que cada uno de los personajes que hablan son narradores. Al tratarse de unos personajes que viajan a lo largo de la historia, son unos narradores omniscientes ya que conocen hechos que aún no han sucedido en esa época.

7. El marco espacio-temporal

Para averiguar la época que data la historia que se narra, nos hemos basado en varios datos que aparecen en el cómic. El primer dato que nos encontramos es que Isabel II de Borbón es quien reina en España en esos momentos. Además, se dice que el museo del Prado ha sido inaugurado hace unos pocos años (se inauguró en 1819). Otro dato que nos encontramos es el cuadro "Los poetas contemporáneos. Una lectura de Zorrilla en el estudio del pintor", de Antonio María Esquivel, que llegó al museo en el año 1846. Teniendo en cuenta que en el cómic aparece Francisco de Asís (Isabel II contrajo matrimonio con él en 1846), creemos que la historia data entorno a 1846 y 1847.

Lo que sí sabemos con exactitud es que la historia se lleva a cabo en Madrid, ya que el escenario principal es el Museo del Prado. También aparecen otros lugares, como el Rastro, al cual se dirigen a través del Paseo del Prado. De vuelta pasan por la calle Toledo, el Mercado de la Cebada, la panadería de la Plaza Mayor, y la carnicería, la Puerta del Sol, el Congreso de Diputados y el Teatro Real. Otro escenario que se da en la historia es el Palacio de Oriente, donde van a cenar hasta que surge un nuevo misterio. También aparece el puente de Toledo. Por último, aparece el Palacio Real, donde cenan al final del libro, y el río Manzanares, donde se despide la historia.

8. El lenguaje y el estilo

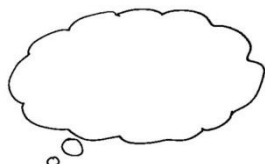
Se trata de un cómic, por lo que el lenguaje es una yuxtaposición de viñetas donde podemos encontrar un estilo estándar y coloquial, propio de un libro dirigido al público infantil.

Para ser un lector competente tenemos que conocer los significados de los diferentes bocadillos que son utilizados a lo largo del cómic, ya que influyen mucho en las expresiones del lenguaje.

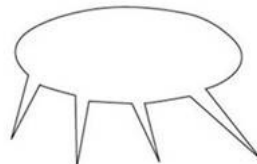
Algunos ejemplos son:



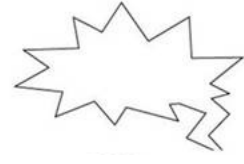
Diálogo



Expresa pensamiento



Hablan varios



Expresa gritos

También son recurrentes las onomatopeyas, que también se expresan en este tipo de bocadillos, como por ejemplo "POMM", "PAAM", "CROCK",...

Dentro de esta historia encontramos multitud de coloquialismos, como que a Francisco de Asís se le llame Paco, el "biruji", refiriéndose al viento de la Sierra de Madrid. Espronceda se llama el bigotazos, José Antonio Zorrilla, Pepe, y Mariano José de Larra, Marianito. También hablan de Leandras, refiriéndose a las pesetas, etc.

Otro rasgo que se da en el lenguaje son los juegos de palabras. Por ejemplo:

- Este es el arco de los cuchilleros.

+ ¿Venden cuchillos?

-No, cucharas.

- Que ha llovido y hay goteras.

+ ¿Goteras o gateras?

- Goteras, del verbo gotear.

- Se venden monos para la industria.
- + ¿Son chimpancés o mandriles?

- Y este es el Museo del Prado.
- + ¿Ahí están las vacas?

Es de destacar la presencia de anacronismos a lo largo de la historia. Algunos ejemplos son: la maja en "topless", la utilización del tranvía, ir al rastro, la utilización de palabras como euro y céntimo, o señalar a la puerta de Sol, que aún no está construida.

9. Las ilustraciones y los elementos materiales del libro

Se trata de un libro un poco más grande que un DIN-A 4, de tapa dura y de poco grosor, ya que tan solo consta de 36 páginas.

La imagen en este libro cobra mucha importancia al tratarse de un cómic, ya que la narración se da a través de una sucesión de ilustraciones, adaptándose el texto a la imagen.

Podemos decir que son imágenes elaboradas, dotadas de mucho color, pero no dejan de ser unas ilustraciones para un público infantil, por lo que las expresiones faciales son más simples.

En la portada podemos observar la importancia de la imagen al ocupar la totalidad del espacio. Se muestra el título del libro, el autor y el ilustrador, que ocupa un cuarto de la portada. Aparecen los personajes que dan relevancia a la historia, como el rey y la reina, Velázquez, Garrapata y Floripondia, la amada del Pirata.

En la contraportada, podemos encontrar en la mitad izquierda, una breve sinopsis, la colección "El Barco de Vapor" y otros títulos publicados, como *El pirata Garrapata en América*, *El pirata Garrapata en Roma* y *El pirata Garrapata en la Luna*. En la otra mitad, observamos una ilustración del Museo del Prado.

Para situar a los niños en la historia, en las guardas observamos los distintos personajes que aparecen a lo largo de la trama y que forman parte de la tripulación del pirata Garrapata, que son: Chino, Carafoca, Pulpo, Chaparrete, Lechuza Flaca, Doctor Cuchareta, Garrapata, Floripondia, Armadura, Tocinete, Pascasio y Miss Laurenciana.

Hay ausencia tanto de prólogo e índice como de epílogo.

Al hablar de la tipografía, es de destacar que todo el texto se escribe en mayúsculas excepto los cuadros en los que aparece la voz del narrador (es decir, cuando la historia no se da en primera persona). En ciertos momentos los diálogos no se corresponden a la forma en la que se espera que actúe esa persona, como por ejemplo la reina, que tiene un habla muy coloquial.

10. La adecuación al destinatario y los valores

Al ser un libro que pertenece a una colección, podemos decir que abarca diversidad de temas, ya que en cada libro se habla de un tema distinto que se puede adaptar muy bien a los gustos particulares de cada niño o niña. Algunos ejemplos podrían ser: *El pirata Garrapata es faraón en tiempos de Tutankamón*, *El pirata Garrapata en África*, *El pirata Garrapata en la Luna*, *El pirata Garrapata en los países subterráneos*.

Posee un lenguaje sencillo que se adecúa al destinatario. Sin embargo, creemos que el autor del libro aporta muchos conocimientos, peculiaridades y referencias textuales que al no conocerlas de antemano te imposibilita llegar a la comprensión total del texto, como el autor querría. Hay referencias que el autor realiza que igual no captamos como se debería. Un ejemplo es que al entrar al museo, el pirata Garrapata y su pandilla se encuentran con un "botellón" que proviene del cuadro de "Los borrachos" o que los diversos personajes de los cuadros que están desnudos se mudan a "La fragua de Vulcano", ya que allí hace calor. Otro ejemplo serían aquellos momentos en los que se hace referencia al Museo del Prado como un lugar en el que hay vacas.

También encontramos variedad de referencias a otras obras y escritores, como "La canción del Pirata", la famosa frase de Sócrates "solo sé que no sé nada" o de Shakespeare, ligeramente adaptada: "Un ser o no ser... he ahí "the problem". Sobre todo encontramos multitud de referencias a obras artísticas, que al ser conceptos de mayor dificultad, el propio libro incluye información sobre los distintos cuadros para comprenderlos y ampliar conocimientos.

Es de destacar que no solo hay referencias a otras obras externas, sino que hay una intertextualidad con su otra colección de obras importante de Fray Perico.



Otra idea que queremos destacar es la enseñanza de valores que nos aporta este libro, como por ejemplo, el amor y el saber perdonar, tal y como ocurre al final de la historia cuando el pirata Garrapata y su pandilla perdonan a los malhechores.

11. Opinión personal / Valoración

Creemos que es un libro muy didáctico con el que se puede trabajar fácilmente con los niños, porque es muy divertido y a la vez aprenden multitud de contenidos nuevos, como por ejemplo de historia, arte, geografía y literatura. Además, el formato cómic facilita la comprensión del texto, del contenido de la historia, ya que es mucho más dinámica. A la hora de imaginarte la historia y los acontecimientos que suceden te posibilita reconocer a los distintos personajes gracias a las ilustraciones.

También es interesante que realice esos juegos de palabras, ya que le da más entretenimiento a la historia y la hace más amena.

Como conclusión, opinamos que es un libro que se adapta muy bien a los gustos de los niños y que van a aprender muchos conocimientos a través del juego.

12. Aplicación al aula

Pensamos que es un libro que se puede aprovechar muy bien para inculcar nuevos conocimientos en diferentes áreas. Podríamos trabajar el libro de muchas maneras diferentes. A continuación proponemos una serie de actividades, de las cuales elegiremos las que mejor se adapten a las circunstancias y condiciones del centro y del aula. Las actividades que podríamos realizar son:

- Tras la lectura individual del cómic, realizaríamos una serie de preguntas sobre el mismo. Les preguntaríamos cosas acerca de la comprensión global del texto y de su opinión y cómo lo han interpretado. También les pediríamos que seleccionaran el personaje que más les haya gustado o que más les haya llamado la atención y que nos digan por qué.
- Otra actividad que llevaríamos a cabo sería juntar a los alumnos en grupos de 4 personas y hacer que inventen otra aventura diferente para el pirata Garrapata y su pandilla, dejándoles total libertad. Tendrían que presentarla en formato cómic, ya que así trabajarían más este tipo de libros tan peculiar.
- Haríamos pequeños trabajos de investigación sobre las obras que aparecen en el libro, para que los alumnos comprendan mejor lo que ocurre a lo largo de la historia.
- Trabajaríamos otros temas literarios, como son los autores o la poesía, ya que a lo largo de la historia nos encontramos con diferentes personajes literarios.
- Por último, podríamos organizar una excursión a Madrid y al Museo del Prado. Iríamos de visita al museo y así los alumnos podrían apreciar todos aquellos elementos que habían visto previamente en el libro. Además, les enseñaríamos los lugares de Madrid que también aparecen en el libro, donde se llevan a cabo las aventuras del pirata y su pandilla.

BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Lindekin.com. (s.f.). *Antonio Tello Gil*. Disponible en:

<https://es.linkedin.com/in/antoniotellogil>

Antoniotello.com. (2016). *Acerca de Antonio Tello Gil*. Disponible en:

http://www.antoniotello.com/abstracciones-y-regresiones/acerca_de.php

Literatura Infantil y Juvenil SM. (2016). *Juan Muñoz Martín*. Disponible en:

<https://es.literaturasm.com/autor/juan-munoz-martin>

Muñoz, J. y Tello, A. (2008). *El pirata Garrapata en el Prado*. Madrid: Estudio SM.