

Otfried Preußler

Nueva
traducción

El Bandido
Saltodemata

MAEVA  young

Otfried Preußler

El Bandido Saltodemata

Un cuento de títeres

Guía de lectura

El Bandido Saltodemata

Resumen

Los protagonistas del libro son el bandido Saltodemata, que sería el villano, y los héroes, Jaimito y Pepe. Estos dos niños regalaron a la abuela por su cumpleaños un molinillo de café que cuando daba vueltas cantaba una bonita canción: «Mayo hace que todo sea nuevo».

Un día, cuando la abuela estaba moliendo café, apareció el bandido Saltodemata que se encaprichó del molinillo y sin más se lo robó. A partir de aquí comienza la aventura de Jaimito y Pepe, que se propondrán recuperar el molinillo. Para ello tendrán, primero, que encontrar al ladrón. No será sencillo porque el bandido Saltodemata los capturará. A uno lo venderá como criado a un malvado mago llamado Petrosilio Atenizador, quien, a su vez tiene prisionera al hada Amarilis; al otro se lo quedará como criado.

El ingenio, la suerte y la magia harán posible que los niños consigan recuperar el molinillo de la abuela, liberar del embrujo al hada y entregar a Saltodemata al policía Matamicrobios para que no pueda volver a robar. ¡Ah! y comer tarta de ciruelas con nata.

Los personajes de este cuento

Los protagonistas de *El bandido Saltodemata* pertenecen a la tradición del títere de guante centroeuropea, en cuyas piezas siempre presentan los mismos personajes: dos amigos Punch y Seppel, unos ladrones, un policía, un mago, un hada... Todos ellos responden a caracteres fijos (siempre idénticos, sin evolución psicológica), que aquí vamos a reconocer y a identificar. Se trata de obras similares a la tradición española del títere de cachiporra.

El autor Otfried Preußler ha recreado estas piezas teatrales de guiñol y las ha convertido en una narración en la que hay una aventura de enfrentamiento entre el bien y el mal, humor y final feliz.

- **Jaimito y Pepe**

Estos dos personajes funcionan en el cuento como una pareja de amigos de personalidades diferentes y complementarias. Conocemos otras parejas como estas también en la literatura (don Quijote y Sancho Panza) y en el cine (el Gordo y el Flaco). Hay que tener en cuenta que a los dos niños protagonistas se los identifica muy bien en la cultura alemana por sus sombreros, y que una parte del embrollo de esta aventura se centra en el cambio de los sombreros que dará lugar a equívocos.

- **Jaimito**

Es el trasunto de Kásper o Punch, un personaje de la tradición del títere de guante centroeuropea, que lleva un gorro rojo característico con una borla en la punta. Creativo y decidido. Imagina soluciones y se anticipa a lo que puede pasar. Hace bromas y juega a los equívocos, transformando los nombres propios de los adversarios y enfureciéndolos. Sabe hacerse el tonto para ganarse la confianza de los que se creen más listos que él.

- **Pepe**

Sería el personaje que corresponde a Seppel en las obras de títeres. Es el mejor amigo de Jaimito, y en las obras de títeres lleva un sombrero tirolés de color verde. Es colaborador, bondadoso y prudente. Menos activo que Jaimito, siempre lo acompaña en sus aventuras.

- **El bandido Saltodemata**

Un villano fanfarrón y colérico, muy malo, tanto que es capaz de robar incluso a una anciana. Es ingenioso y no cae en la trampa que le preparan Jaimito y Pepe. Cuando captura a sus víctimas no tiene compasión. A Pepe lo trata como un esclavo, obligándolo a trabajar sin darle nada de comer, y quema su gorro. Vende a Jaimito al mago Petrosilio Atenizador a cambio de una bolsa de rapé.

- **El mago Petrosilio Atenizador**

Se trata de un mago malvado con una gran debilidad: le encantan las patatas, pero, a pesar de su magia, no ha conseguido ninguna fórmula mágica para pelarlas. Así que debe ponerse el mandil y entrar en la cocina para comer lo que le gusta, lo que le convierte en un personaje cómico. Busca un criado simple que no le cause

problemas y se deja engañar por Jaimito, que se hace el tonto. Descuida así la vigilancia del castillo y Jaimito podrá escapar y liberar al hada.

- **El policía Matamicrobios**

Representa la ley y el orden, pero vive rodeado de burocracia y le falta iniciativa. Cuando los niños le piden ayuda para detener a Saltodemata por el robo del molinillo, inicia todo el protocolo de toma de declaración a la abuela y pide la colaboración de los ciudadanos. Vocear un pregón es todo lo que se le ocurre para intentar encontrar a Pepe y a Jaimito. Cuando le entregan al bandido Saltodemata se preocupará sobre todo de levantar acta.

- **El hada Amarilis**

El hada responde al personaje de la tradición de los cuentos: un hada buena con poderes que ha sido capturada por el malvado mago y convertida en sapo. Cuando Jaimito consiga liberarla, a través de un elemento mágico, le entregará un anillo en agradecimiento para que pueda pedir tres deseos. Ella se encargará de destruir al mago y el castillo.

- **La abuela**

Un personaje bondadoso, anclado en el mundo real. Es frágil y se preocupa en todo momento por sus nietos, Pepe y Jaimito. Les preparará una gran recompensa final: una tarta de ciruelas con nata.

Sugerencias didácticas

1. Un cuento actual con origen popular

Escrita, como dice el propio autor, para divertir y entretener a los niños, esta narración tiene numerosas influencias de los cuentos tradicionales que Otfried Preußler escuchaba en boca de su abuela y que su padre recogía de la tradición popular de la zona en la que vivían. Podemos comprobar cómo su esquema narrativo se adapta al modelo que Vladimir Propp describió como paradigma del cuento popular (*Morfología del cuento*, Fundamentos, 2011). De las 31 funciones señaladas por V. Propp, que aparecen en los cuentos populares siempre en el mismo orden, se cumplen aquí varias, exactamente diez, que lo hacen reconocible como un cuento deudor de las narraciones orales tradicionales.

Aquí vemos cómo encajan las acciones de nuestro cuento en el esquema:

1. **Fechoría.** El antagonista causa algún perjuicio a uno de los miembros de la familia.
 - *Saltodemata roba a la abuela el molinillo de café*
2. **Mediación.** La fechoría se hace pública, se le formula al héroe una petición u orden, se le permite o se le obliga a marchar.
 - *Se comunica al policía Matamicrobios lo ocurrido, y este permite a Pepe y a Jaimito salir a buscar al bandido*
3. **Aceptación.** El héroe decide partir.
 - *Los niños, especialmente Jaimito, que es quien toma la iniciativa, deciden partir a buscar al bandido tendiéndole una trampa*
4. **Viaje.** El héroe es conducido a otro reino, donde se halla el objeto de su búsqueda.
 - *Los niños llegan hasta un bosque, muy alejado de sus casas, donde se encuentra la guarida de Saltodemata*
5. **Lucha.** El héroe y su antagonista se enfrentan en combate directo.
 - *Saltodemata captura a los niños y los hace prisioneros*
6. **Tarea difícil.** Se propone al héroe una misión difícil de cumplir.
 - *Jaimito se encuentra con el hada y esta le pide que le consiga las hierbas de las hadas para romper el hechizo*
7. **Cumplimiento.** El héroe lleva a cabo la difícil misión.
 - *Jaimito consigue las hierbas y rompe el embrujo*
8. **Reconocimiento.** El héroe obtiene reconocimiento.
 - *El hada premia a Jaimito con un anillo al que puede pedirle tres deseos*
9. **Castigo.** El antagonista recibe su castigo.
 - *Saltodemata acaba convertido en gorrión y encerrado en una jaula, el mago Petrosilio Atenazador muere*

Propuesta

Es interesante que los alumnos conozcan y puedan utilizar este esquema que resulta muy productivo para la construcción de narraciones, de manera que siguiendo las funciones enumeradas por V. Propp pueden inventar cuentos nuevos. Hay que destacar

que este esquema está en la base de muchas series de televisión y en muchas películas, también en muchos cuentos infantiles actuales que toman como base este modelo narrativo de la tradición popular.

En la clase, estas funciones se pueden utilizar didácticamente de forma individual o bien en grupo. Para la actividad individual, cada niño ha de inventar un cuento, siguiendo o completando con su imaginación estas funciones. En el caso de la colectiva, se pueden repartir distintas repartiendo las funciones entre los niños y construyendo el relato entre todos.

Una buena idea

<https://elmarescolorazul.blogspot.com.es/2011/09/las-funciones-de-propp.html>

2. Un lenguaje muy espontáneo

Este tipo de narración se construye, principalmente, con diálogos. A través de sus palabras, conocemos no solo lo que los personajes hacen y piensan, también cómo son. El diálogo le imprime un ritmo vivaz al relato y la ausencia de largas descripciones hace que la lectura del cuento resulte amena.

En *El bandido Saltodemata* se escucha también la voz del narrador, que se dirige a los lectores con frecuencia y les pregunta sobre la evolución de la acción o los invita a anticipar sus pensamientos, incluso a introducir cierta dosis de misterio:

«Entonces la abuela dio un profundo suspiro y se lo entregó, ¿qué iba a hacer si no?»

«Y ¿se puede saber por qué no tenía criado?»

El autor utiliza el diálogo en varias modalidades:

- **Estilo directo**

Se citan las palabras o pensamientos de los personajes de manera textual, tal y como se supone que ellos mismos los han formulado:

«—¿Es usted por casualidad el bandido Saltodemata?»

—Efectivamente, soy yo —dijo el hombre de los siete cuchillos—. No me venga con historias. No las soporto. Así que déme enseguida el molinillo.

—Pero si no es suyo.

—¡Pamplinas! —exclamó el bandido Saltodemata—. Hágame el favor de hacer lo que le estoy diciendo. Contaré hasta tres...»

- **Estilo indirecto**

Las frases o pensamientos de los personajes se incorporan al discurso del narrador, quien, con sus propias palabras, los resume en primera o tercera persona narrativa.

«Jaimito se dejó poner el anillo en el dedo anular. Luego dio las gracias al hada; pero el hada Amarilis le respondió que si alguien debía de estar agradecido, ese alguien era ella.»

- **Estilo indirecto libre**

Refleja el pensamiento del personaje sin que el narrador abandone su presencia:

«Por tonto —pensaba Jaimito, mientras inspeccionaba la trampa—. Cuatro paredes lisas cortadas a pico. ¿Cómo me las arreglo para salir de aquí? (...) Pero ¿qué era aquello? Jaimito aguzó el oído. (...)

Desde aquella mañana no había probado bocado y estaba muy débil. ¿Le dejaría el bandido Saltodemata un trocito para él? (...)

Este estilo narrativo basado en el diálogo nos recuerda que la historia tiene su origen en las obras de teatro de títeres y también que *El bandido Saltodemata* ha sido adaptada como pieza teatral y representada en teatros de Alemania.

Propuesta

Elegir alguno o varios capítulos para leerlos en voz alta, como si se tratara de una obra de teatro. Se reparten los personajes entre los niños y se realiza una lectura dramatizada pidiéndoles que entonen asumiendo la personalidad de los protagonistas.

Una buena idea

<http://revistaperspectiva.cl/una-guia-para-la-lectura-dramatizada/>

3. El recurso del humor

El humor es un ingrediente clave en este relato y responde al origen del texto como pieza de teatro de guiñol, cuyo fin es divertir al público asistente a la función. Podemos revisar dónde residen los elementos literarios humorísticos puestos en marcha por el autor que le dan a esta obra un tono cómico, aunque lo que aquí se relate sea un robo, un secuestro, un embrujamiento, una muerte y la captura final del malvado bandido.

La complicidad con el lector. Al comienzo del relato los protagonistas se disfrazan de una manera muy simple: intercambiando sus gorros. Pero no hay que olvidar que a estos personajes se les reconoce por esta prenda, al igual que reconocemos al payaso tonto y al listo solo por sus ropas, o a Charlot por su sombrero. Este intercambio se realiza ante los ojos del lector que sabrá en todo momento que Saltodemata se equivoca cuando cree saber quiénes son Pepe y Jaimito. Esto da lugar a un juego de apariencia/realidad que siempre está presente en la narración y que consigue que el lector se sienta superior al bandido, pues conoce la verdad, sonría ante el equívoco y, además, genere expectativas sobre este error. ¿Qué pasará cuando el bandido se dé cuenta?

Los juegos de palabras. Jaimito, que tiene fama de listo, quiere hacerse el tonto para que sus rivales no estén pendientes de él y así poder actuar con más libertad. Por eso juega a confundir los nombres de los personajes. A Saltodemata lo llama: Matasaltos, Moscasmata, Saltodemosca y a Petrosilio Atenazador: Acoceador, Zeprodilio Abrumador, Epocilio Acariciador, Espetrofilio Achuchador. También cambia las órdenes que le da el mago para hacerse el despistado: «Serrar seis cubos de patatas, cortarlos y afilarlos; segundo, fregar tres troncos; tercero, pelar el suelo de la cocina y cortarlo en trocitos para la cena».

Los villanos son débiles. El tono de humor que destila la narración se consigue también cuando el autor muestra las debilidades de los personajes malvados que parece que estarían destinados a salirse con la suya. Saltodemata, que se cree muy listo, queda retratado no solo como un ladrón cruel sino también como un tonto que confunde a los dos protagonistas por sus sombreros, que se empeña en no salir de su error y que se deja llevar por sus arrebatos de cólera (quema el sombrero que lleva Pepe). Arrebatos que, en última instancia, lo llevarán a su perdición. Petrosilio Atenazador será retratado como un gran mago, pero sin los poderes necesarios para que las patatas —su plato favorito— se pelen con magia teniendo que meterse él mismo en la cocina con un mandil para hacer esta tarea.

Esta ironía rompe las expectativas entre lo esperado por los lectores sobre la idea de un malvado y lo que nos cuenta el libro ridiculizando a estos personajes.

Propuesta

La reflexión sobre el lenguaje literario y los recursos que el autor pone en marcha para dotar a la obra de humor pueden dar lugar a varios juegos de imitación de estos recursos. Se puede proponer a los alumnos lo siguiente:

Que inventen palabras nuevas a las que les otorguen significados también nuevos.

Que inventen debilidades ridículas para personajes de ficción, como los superhéroes. Superman, el Hombre Araña o el hombre invisible, un fantasma, Drácula, etcétera.

Una buena idea

<https://augustoserrano.com/recursos-didacticos-y-juegos-literarios/>

Conversar sobre el libro

Esta propuesta de actividad está basada en el libro *Dime* de Aidan Chambers (FCE, Col. Espacios para la lectura, 2007).

La conversación es un recurso para escuchar la experiencia del lector: gozo o falta de él, pensamientos, sentimientos, recuerdos. Se trata de posibilitar, en un ambiente distendido, una charla que invite al intercambio y que ayude a los niños a profundizar en la interpretación del texto, guiados por las preguntas de un docente y con la aportación de las opiniones de sus iguales.

Proponemos algunas preguntas que pueden guiar esta conversación.

- **Antes de leer el libro**

Los niños pueden hacer predicciones sobre la historia que van a leer a partir del título. ¿De qué tipo de libro se puede tratar? ¿El nombre del bandido les parece serio u humorístico? ¿Qué puede significar Saltodemata? ¿Han leído otros libros sobre bandidos?

- **Después de haber leído el libro**

- ¿Ha resultado cómo esperaban?
- ¿Qué es lo que más les ha gustado del libro?
- ¿Y lo que menos?
- ¿Ha habido algo que los haya desconcertado?

- **Durante la lectura del libro**

- ¿Ha encontrado palabras o frases que tuvieran que ver con el lenguaje, o con alguna cosa relacionada con el lenguaje, que les gustara o que no les gustara?
- Si el escritor les preguntara qué se puede mejorar del libro, ¿qué le dirían?

- Mientras leían, ¿«vieron» la historia en su imaginación? ¿Qué detalles o qué pasajes les ayudaron a visualizarla mejor?
- ¿Cuántas historias diferentes se pueden encontrar en esta historia?
- ¿Qué personajes les parecieron más interesantes? ¿Qué personaje no les ha gustado? ¿Alguno de los personajes les recuerda a alguien que conozcan?
- ¿Qué les dirían a sus amigos de este libro? ¿Conocen a alguien a quien podría gustarle especialmente esta historia?
- ¿Después de haber conversado y escuchado las opiniones de otros, ¿han sacado alguna enseñanza de la historia?
- ¿Alguien sabe algo sobre el autor? ¿O sobre cómo o dónde se escribió la historia?