

Angélica García-Manso

angmanso@unex.es

Universidad de Extremadura

(Recibido 14 abril 2016 / Aceptado 18 julio 2016)

LA EXPERIENCIA DEL TEATRO A TRAVÉS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS: UNA PROPUESTA DE ANÁLISIS DIDÁCTICO

*THEATER EXPERIENCE BY MEANS OF CARTOONS: A
TEACHING ANALYSIS PROPOSAL*

Resumen

En la actualidad, la experiencia teatral de los niños tiene lugar en buena medida a través de la pantalla televisiva. En el presente estudio se analizan las formas que adquiere el teatro en cinco series contemporáneas de dibujos animados dirigidas al público infantil en distintos segmentos de edad, desde bebés a preadolescentes: *Egg Birds*, *Peppa Pig*, *Calimero*, *Henry*, *el monstruo feliz* y *La princesa Sofía*. Estas series ofrecen particularidades sobre la percepción del fenómeno teatral, y abarcan desde la identificación de elementos básicos del escenario hasta, en las series para niños de más edad, la importancia de la transformación y el cambio de identidad. El conjunto permite postular una aplicación didáctica sobre las competencias que adquieren los niños al respecto del espectáculo teatral.

Palabras clave: Teatro; dibujos animados; análisis didáctico; escenario; material audiovisual.

Abstract

Currently, theatrical experience for children takes place largely by means of television screen. The present study analyzes the forms that theater acquires in five contemporary cartoon series aimed at children in different age groups, from babies to preteens: *Egg Birds*, *Peppa Pig*, *Calimero*, *Henry Hugglemonster* and *Sofia the First*. These series offer special features concerning the perception of theatre; they range from the identification of basic stage elements to the importance of transformation and change of identity in the series for older children. Thus, this study allows to propose a didactic application on the skills that children can acquire.

Keywords: Theatre; cartoon; teaching analysis; stage; audiovisual material.

1. Introducción

Puede decirse que prácticamente desde el último tercio del siglo XX predomina un ocio basado en percepciones virtuales o de imágenes, es decir, no palpables ni físicas. En este contexto, las generaciones infantiles del último medio siglo suelen entrar en contacto antes con proyecciones de la realidad –a través del cine, la televisión o los distintos formatos de pantalla en los nuevos medios (Aguaded, 2002)– que con la experiencia tangible que encarna el espectáculo teatral. En otras palabras, los niños conocen con antelación el registro de lo inexistente que la aprehensión material que supone el teatro. De esta forma, y en líneas generales, el teatro como forma de ocio no pertenece a la cotidianeidad de los niños (Granado, 2008: 566-567), excepción hecha de las representaciones escolares (o de aquellas

celebraciones festivas en las que se recurre a máscaras y disfraces, caso del Carnaval o del importado Halloween, entre otras), en las que los niños sí son partícipes. Como espectadores, sin embargo, los pequeños han de aguardar a períodos vacacionales en los que, de forma ciertamente esporádica e irregular, pueden asistir a algún espectáculo en el ámbito arquitectónico de un teatro. Ni siquiera los desfiles o procesiones son legibles sin la intermediación de un adulto acompañante que comente a los pequeños el sentido de lo que ven, dependiendo así del filtro de alguien ajeno a la representación, que les aleja de la experiencia inmediata que caracteriza lo teatral.

De ahí la importancia que adquiere examinar las formas en las que los menores descubren los entresijos del espectáculo propio del teatro, sea éste de la índole que fuere. Entre éstos, por poner un único ejemplo, la importancia del cortinaje que cubre un escenario. En efecto, no es usual que los pequeños cuenten en la actualidad con juguetes-herramienta, como un teatrillo de marionetas [Fig. 1], o lleguen a sus manos libros-escenarios –desde los clásicos de Lothar Meggendorf a los contemporáneos de Anthony Maitland o de Tor Lokvig–, que les permitan comprender la configuración del espacio teatral y de las técnicas de la representación. Tales conocimientos les son aportados hoy día a través de unos mecanismos distintos, ajenos precisamente a lo teatral como son los mecanismos de la imagen (aunque, en sus orígenes, nacieran del mismo teatro). A este respecto, nuestro estudio parte de las premisas de los trabajos de J. W. Stewig sobre el recurso al teatro en los cuentos infantiles contemporáneos (Stewig, 2003: 248-251).



Fig. 1.- Fotograma del filme *Fanny y Alexander* (*Fanny och Alexander*, 1982), de Ingmar Bergman, en el que no solo se aprecia un teatrillo de marionetas, sino que éste se presenta como metáfora del conjunto del relato.

En la actualidad, la pantalla constituye el cauce por el que la experiencia de las tablas llega a los niños (Cantillo, 2015). Y lo hace a través de tramas que se hacen eco del fenómeno teatral de forma secundaria, como apoyo del relato. Su aparición se adapta a cada grupo de edad, desde el configurado para los bebés hasta el destinado a preadolescentes (Aguaded, 2005). Además, predomina el soporte de los dibujos animados, a través de series televisivas cuyos personajes descubren el mundo a través de diversas peripecias (Granado, 2008), entre las que se cuenta ocasionalmente el teatro.

Se analizan a continuación cinco propuestas acerca del recurso al teatro en la pantalla televisiva (Hidalgo & Pertíñez, 2005) a partir de otras tantas series de dibujos animados emitidas por canales especializados en el público infantil, si bien dependientes de grandes empresas corporativas

(Steinberg & Kincheloe, 2000). Se trata, no obstante, de canales destinados a grupos de edad diferentes y que siguen emitiéndose en el momento en que se redactan estas líneas (Marín, 2005; Llorent & Marín, 2013).

La singularidad del tratamiento del teatro en cada una de estas series permite descubrir las pautas didácticas subyacentes, dado que la aparición de la representación teatral varía de unas propuestas a otras. Se trata de *Egg Birds* (serie en la que lo teatral estructura cada capítulo), destinada a bebés; *Peppa Pig*, serie destinada a preescolares; *Calimero* y *Henry, el monstruo feliz*, pensadas para niños de Infantil y primeros cursos de Primaria; y *La princesa Sofia*, cuyo destinatario primordial está formado por preadolescentes. Ésta es, empero, una taxonomía difusa, por cuanto cualquier grupo de edad puede atender y entretenerse indistintamente con cada una de las series citadas.

2. Egg Birds

Un canal de televisión realmente sorprendente en el momento de su lanzamiento en el año 2003 fue "Baby Tv", perteneciente a la multinacional estadounidense Fox. Y es que este canal está destinado a un público sin aparente suficiencia de criterio y sin capacidad adquisitiva: se trata de los bebés, que no tienen un dominio contrastado del habla. La programación que ofrece no se basa exclusivamente en el entretenimiento –concepto de ocio que no se puede aplicar como tal a bebés–, sino que, de forma deliberada, permite a los adultos apreciar su soporte pedagógico y de proximidad a los más pequeños. En efecto, el formato evita la estridencia y muestra modelos de actuación y aprendizaje pensados para bebés, que pueden permanecer ante la pantalla durante períodos no muy prolongados de tiempo. La programación se organiza a base de *sketches*, predominantemente de dibujos animados, de muy pocos minutos de duración y que se repiten de forma continuada.

Entre dichas series de animación se encuentra *Egg Birds* (producida por Shortcut Animation y Talit Communications Ltd. 2007 para el canal Baby Tv), emitida en la programación habitual del canal. Se trata de pequeñas historietas protagonizadas por huevos de colores, con animación tridimensional, que se presentan en calidad de pájaros que no han roto aún el cascarón. El esquema argumental es siempre idéntico: los huevos caminan al ritmo de la sintonía de la serie y se detienen para adivinar objetos a través de los disfraces que uno de ellos irá vistiendo por partes. De esta manera, surgen cuatro figuras: el ya citado huevo que se disfraza, el huevo líder que descubre el lugar para jugar al disfraz y que valora los errores de los huevos acompañantes y, finalmente, del grupo de huevos acompañantes emerge un huevo más pequeño y sin colores que es quien acierta la adivinanza, momento que todos festejan. Son huevos sin habla, aunque emiten leves ruiditos y sonidos; sus intervenciones son gráficas, a través de globos-bocadillos donde, mediante dibujos bidimensionales, hacen tres propuestas, dos incorrectas y, por último, la correcta.

Lo teatral se muestra también a través de cuatro referentes:

- El lugar: los huevos se detienen ante un tendedero con ropa, que encuentran casualmente y como por sorpresa, y cuyas ropas, tendidas a modo de cortinas de un escenario, se abrirán y cerrarán alternativamente, según los momentos del proceso.
- Los disfraces del "huevo-actor": diferentes en cada capítulo y referidos a objetos y animales.
- La figura de un director: éste se presenta a un lado del cortinaje-escenario para supervisar con sus miradas y risas tanto al que se disfraza como al grupo.
- El público: situado frente al escenario, dispuesto como platea; posee un criterio singular para desentrañar el sentido de lo que contempla y en lo que participa [Fig. 2].

Estos huevos animados responden a varias pautas: de un lado, a un diseño de figuras sencillas y pintadas con geometrías coloreadas; en segundo lugar, ofrecen una metáfora de los propios bebés; y, en tercer y último lugar, su maleabilidad como bola de plastilina, sobre todo en la figura del "huevo-actor", que muta al tiempo que presenta objetos. Dicha maleabilidad posee un carácter teatral en lo que se refiere a la adopción de personalidades diferentes a la propia.

De alguna manera, el propósito es el de un temprano proceso de enseñanza-aprendizaje de la identificación: en el teatro de *Egg Birds* no cabe más trama que la metamorfosis de unos seres/objetos en otros, que el pequeño espectador puede empezar a identificar tanto como concepto como palabra.



Fig. 2.- El entorno teatral y la metamorfosis sintetizadas en un fotograma de *Egg Birds*.

3. Peppa Pig

Peppa Pig es una serie de animación británica creada inicialmente por Mark Baker y Neville Astley para Channel 5, cuyos episodios han ocupado las temporadas de 2004 a 2013 y se siguen emitiendo en la actualidad en canales temáticos infantiles. Los dibujos son bidimensionales y de trazo sumario, con una sencilla paleta de colores. Cada capítulo, de diez minutos de duración, es autónomo y presenta una anécdota en torno a una familia de cerditos antropomórficos. La familia habita en una casa instalada sobre una empinada colina, y está formada por Peppa, la protagonista, en edad preescolar, sus padres y un hermano bebé, que aún no habla. El contexto es, empero, más amplio, tanto en personajes como en entornos, situaciones y profesiones. Uno de tales entornos es la escuela.

En el capítulo "School Play" (número 13 de la temporada de 2004) se celebra, como su propio título indica, una fiesta escolar, con una representación dirigida por Madame Gazelle, la maestra. El momento está repleto de "ironía británica", sobre todo en lo que se refiere al comportamiento de unos padres preocupados más por fotografiar a sus vástagos que por contemplar la obra. Es un rincón del aula el que se convierte en teatro. Éste consiste en una tarima a la que se accede por unos escalones laterales, más la embocadura del escenario y los cortinajes; el decorado en sí aparece pintado en el fondo, resaltado en el dibujo por las sombras de los motivos [Fig. 3].

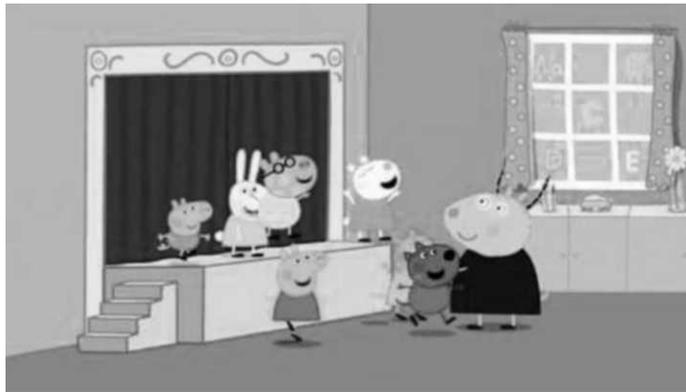


Fig. 3.- Teatrillo en el aula de Madame Gazelle.

Los personajes adoptan papeles procedentes de cuentos infantiles, con el hilo conductor de Caperucita Roja –encarnada por Peppa, la cerdita protagonista–, aunque los personajes no actúan sino que, sobre todo, llevan disfraces (como motivo reiterado en la serie, por otra parte) [Fig. 4]. La estrategia de encadenar diversos cuentos infantiles se conoce como "cuentoteca", de forma que en realidad no se ofrece trama alguna, sino la mostración en el escenario –y, en general, en la serie– de actitudes didácticas muy elaboradas, en torno a la timidez y a la necesidad de acompañamiento en niños de primer ciclo de Educación Infantil. La capacidad de proyección en personajes de cuento al tiempo que los actores conservan su propia personalidad constituyen las pautas del teatro en un capítulo en el que la maestra se presenta como el personaje central en calidad de directora de la representación.



Fig. 4.- Peppa y sus compañeros reciben los aplausos del público tras su actuación.

Así pues, el teatro se presenta como una actividad escolar, como una herramienta de aprendizaje en sí misma, al margen de la obra representada. Los infantes ocupan el centro de atención, el foco de la mirada, y la representación exige que todos colaboren. No existe, ni siquiera importa, una proyección posterior, fuera del aula: se trata de una única y coyuntural representación, ofrecida como juego educativo. Todo ello lo retrata el capítulo con pinceladas certeras y sencillas.

De acuerdo con las pautas pedagógicas correspondientes a un nivel preescolar, basta con que el pequeño espectador descubra el teatro como elemento lúdico, o, a la inversa, el juego como teatro, en el que, a pesar de que puedan adoptarse diferentes roles, se mantiene la personalidad¹.

4. Calimero

La historia de este personaje viene de lejos, de principios de los años sesenta: fue creado por los hermanos Pagot como publicidad serializada de un detergente, si bien pronto se fue transformando de forma paulatina en una serie propiamente televisiva al aumentar la duración de sus episodios. Posteriormente, fue rediseñada en los años setenta por la productora japonesa Toei con enorme éxito ya fuera de Italia. La serie tuvo su prolongación en los años noventa con una nueva tanda de episodios que buscaban revitalizar el modelo y su antiguo éxito. Veinte años después, en 2014, y gracias a las nuevas tecnologías de animación tridimensional por ordenador, se recuperaba al personaje en una coproducción comandada por la productora francesa Gaumont –además de otras productoras italianas– pero que sigue contando con participación nipona. Dirigida por William Renaud, goza de una buena aceptación. Es a esta última tanda de episodios a la que nos vamos a referir seguidamente.

El pollito Calimero, en un entorno predominantemente de aves (aunque también hay pequeños mamíferos, de hecho, las ratas desempeñan el papel de malvadas de la serie), es la figura central de una pandilla de amigos. De color negro, y caracterizado por llevar media cáscara de huevo como gorro, Calimero vive en cada episodio una experiencia que, aunque en apariencia infortunada, transforma con su pericia y optimismo en favorable y aleccionadora. Llama la atención la importancia que se concede a los exteriores, desdibujados como fondo, pero perfectamente delineados cuando se convierten en escenario de la peripecia de Calimero y sus amigos. Además, los dibujos de los exteriores están tratados de una manera cinematográfica en sus encuadres. Se trata de exteriores que tienen un carácter predominantemente urbano y giran en torno a la plaza mayor de una pequeña población de aire europeo, francesa o italiana, escoltada por edificios públicos: el ayuntamiento, la biblioteca, y, por desdoblado, el cinematógrafo y el teatro, fundidos o separados entre sí. Es decir, a veces aparecen como si del mismo inmueble se tratara y otras se muestra el cine como un edificio de arquitectura más contemporánea, en función de la trama, pues hay episodios en los que el argumento gira en torno al rodaje de una película o al estreno de un filme de ciencia ficción terrorífica.

De esta manera, el teatro se presenta como un elemento urbano central en las historias: ocupa un edificio de envergadura elegante con fábrica de inspiración neoclásica, con columnas y, sobre todo, vanos en los que se adivinan carteles publicitarios de las obras en representación. Calimero y sus amigos conocen el edificio tanto por fuera como lo que se refiere a sus estancias interiores, que recorren y ocupan en sus aventuras: el patio de butacas, el escenario, el ambigú etcétera. Entre los episodios en los que el teatro ocupa un papel primordial se cuenta el número 9 de 2014, "Rendez-vous au theatre"².

El teatro se presenta, pues, como edificio pero también como entorno para las andanzas infantiles. De esta manera, por una parte se descubre a los niños la necesidad de contar con un público y formar parte de éste (pues los personajes adoptan el papel de espectadores) y, por otro, se confiere

1 El episodio 45 de la serie también explora la idea de teatro, esta vez en un edificio construido como tal. A la maestra le suena el móvil momentos antes de comenzar la representación (simpático momento equivalente al de los padres con las cámaras fotográficas y de vídeo en la obra escolar), la cual responde al desarrollo de un espectáculo navideño y cuyos personajes están interpretados por frutas y verduras, en contraste, pues, con los animales que encarnan a los protagonistas de la serie.

2 Existe otra numeración que computa los episodios de forma continuada desde 1973.

al espacio teatral una invitación al misterio y a la aventura. El destinatario fundamental está formado ya por niños que juegan en pandilla, que actúan por iniciativa propia y que pueden actuar sin la vigilancia permanente de un adulto. Teatro y cine se convierten en una actividad de grupo y se hace de forma consciente al descubrir un ocio que puede estar destinado específicamente para ellos, con el que se identifican y que los convierte en público independiente [Figs. 5 y 6].



Figs. 5 y 6.- El edificio del teatro inserto en el contexto urbano de la población donde viven Calimero y sus amigos.

5. Henry, el monstruo feliz

Henry, el monstruo feliz (*Henry Hugglemonster*, 2013) es una serie de dibujos animados elaborada mediante animación digital en 3D y coproducida entre Brown Bag Films, de Irlanda, y el canal Disney Junior, perteneciente a la multinacional The Walt Disney Company. Los protagonistas forman una familia de seres fantásticos, monstruos amables y risueños en calidad de coloristas dragones antropomorfos, en un entorno en el que conviven con otras formas de cordiales quimeras y basiliscos, los cuales, en cada episodio –cuyas tramas son autónomas– viven incidencias humanas de toda índole (tal y como se ha señalado en líneas anteriores a propósito de *Peppa Pig*, si bien en *Henry* existe un enfoque más infantil que preescolar, y, por tanto, más abierto a la fantasía).

El protagonista es el que da nombre a la serie y se caracteriza por su iniciativa, tesón y, sobre todo, resiliencia. Así, además de presentarse y presentar cada situación, comenta continuamente con los espectadores –mirando hacia cámara– sus sentimientos y los de cuantos le rodean. Asimismo, cabe señalar que uno de los elementos más llamativos y singulares de la serie posee relieve lingüístico, pues se refiere a la capacidad de componer palabras como un juego léxico relacionado con el entorno de los “monstruos” y sus diferentes caracterizaciones³.

En lo que se refiere al ámbito teatral, éste en principio no posee un papel predominante salvo por el interés que despierta el mundo del espectáculo en la hermana de Henry, Summer, que tiene vocación de artista. Es precisamente ella la que en el capítulo titulado “*Promises, Promises*” (número 17 de la primera temporada) organiza una representación teatral en la que ha de actuar también Henry, aunque éste se despista. Al final, Henry intervendrá con una aparición estelar, cambiando el sentido de la trama e incluso mejorándola de forma irónicamente *sui generis*.

El argumento responde al esquema tradicional de princesa liberada de un castillo donde la tiene retenida un dragón que lanza fuego por la boca. Summer es la actriz protagonista, además de la directora del montaje. La escena posee distintas reminiscencias medievales: se organiza al aire libre, sobre una tarima de madera en la que se instala una tienda con cortinajes que se abren con poleas; en

3 Se trata de una propuesta lingüística que merecería un estudio aparte, tanto en lo que se refiere a la versión original como a los doblajes, sea al español peninsular o al llamado “español latino” o “latinoamericano”.

el frontón triangular del techo de la embocadura se instalan dos personajes, cuyo papel es encarnar la tradicional dualidad entre las máscaras de la comedia y la tragedia, a la vez que soportan los cordajes *ex machina* de la escenografía. El decorado, en fin, se encuentra como fondo, con un castillo, un árbol, montes y estrellas pintados de manera bidimensional. La aparición estelar de Henry se producirá, sin embargo, en el espacio entre el escenario y la informal platea, ya que emerge desde un agujero que se abre en la tierra. El cambio de trama es recibido con aplausos por el público [Fig. 7].



Fig. 7.- Henry y su hermana Summer sobre el escenario de su particular teatro.

La percepción del espectáculo teatral que experimentan los niños incide en la recreación de la fantasía dentro de la fantasía: monstruos que se enfrentan a dragones en un cuento de princesas. Solamente desde la fantasía se puede asumir que el dragón malvado sea igual y al tiempo diferente que los risueños monstruos protagonistas. La fantasía refuerza la capacidad de aceptar el punto de vista de la trama, aun siendo ésta irreal y contradictoria.

6. La princesa Sofía

La serie de dibujos animados *Sofía the First* (Walt Disney Productions, 2013) se inscribe en el amplio marco de producciones Disney conocido como "género de princesas", que incluye largometrajes –animados o no–, producciones televisivas, secuelas, "precuelas" y series propiamente dichas. Si bien en ocasiones las series nacen de un personaje presente en un largometraje, en el caso de la serie *Sofía*, su protagonista nace inicialmente en 2012 en un largometraje televisivo (*Once upon a Princess*, dirigido por Jamie Mitchell) con el fin de comprobar la recepción de la primera "princesa niña" diseñada por la Factoría Disney y certificar su éxito en una continuidad mayor, dado que como serie se viene emitiendo desde el año 2013.

Sofía es un personaje humano, a pesar de contar con dotes mágicas, vivir en un entorno de hadas y caballos alados, amén de otros motivos de carácter nitidamente fantástico. De hecho, se produce la contradicción de que se oculte la capacidad que tiene Sofía de hablar con los animales gracias a un amuleto que mantiene en secreto, como algo extraño en un mundo repleto de seres fantásticos y de atribuciones maravillosas. En este contexto de convivencia de motivos paradójicos cabe destacar también cómo el dibujo de los niños es diferente estilísticamente del de los adultos: los primeros tienen formas redondeadas, con ojos grandes, de marcada influencia del manga japonés, en tanto los segundos son más estilizados, más próximos por edad al dibujo habitual Disney para sus princesas.

Cada capítulo es temáticamente autónomo, si bien entre los personajes se teje un sutil encajamiento de actitudes, muy elaboradas en ocasiones, que pervive a lo largo de las distintas temporadas. Así, es posible que figuras secundarias (otros niños, principescos o no, que asisten a una Academia de la Magia claramente inspirada en la conocida saga de Harry Potter) ocupen el papel protagonista de capítulos concretos. Es lo que sucede con la Princesa Clío, compañera y amiga de Sofía, que desempeña el papel central en "Sidekick Clío" (nº 28, segunda temporada, 2015), un capítulo que tiene como *leitmotiv* argumental el teatro.

En efecto, al margen de cómo Sofía redime a Clío de su dependencia de la posesiva Hildegard, lo que se ofrece en el episodio es la organización de un espectáculo teatral, eso sí, con todo el boato aristocrático que impregna la serie. Además, se va a conferir tanto a Clío como a la obra que se representa una elaborada caracterización que afecta también a la arquitectura teatral.

En lo que se refiere a Clío, aparte de lo que sugiere este antropónimo, sus dependencias palaciegas están decoradas con motivos clásicos grecolatinos. En efecto, el nombre de la niña es el de una de las musas mitológicas (aunque no de las del teatro, de la tragedia o la comedia); sus orígenes también aluden a topónimos helénicos, pues es "Princesa de Corinthia"; las estancias de su dormitorio se adornan con las máscaras representativas de ambos géneros, además de un teatrillo de marionetas con fachada de columnas, una estatua de aire clásico, así como un busto de apariencia marmórea para colgar sombreros, y alicatados de azulejos que evocan el mundo antiguo. Es decir, se trata de una acumulación elocuente y significativa de elementos teatrales, presentados de manera sutil, para un espectador que puede empezar a conocer e incluso reconocer la iconografía teatral. Así pues, el dibujo que se hace de las aficiones del personaje resalta su patente vocación teatral [Fig. 8].



Fig.8.- Detalles teatrales en el dormitorio de Clío.

En relación con la obra, ésta resulta más visual que narrativa. Pero el hecho de que se pueda sobrevolar la platea (lo cual se presenta en el contexto de la serie como un motivo más de magia) responde a una propuesta de espectáculo ya conocida, ambientada en un paisaje amazónico y marcadamente influido por el carácter circense del "Cirque du Soleil". La arquitectura exterior es moderna, inspirada en el Royal Albert Hall de Londres, aunque en un entorno no urbano [Figs. 9 y 10].



Figs. 9 y 10.- Fotogramas que muestran el interior y el exterior del teatro en el que actúa la Princesa Clío.

Se propone, por consiguiente, una perspectiva moderna del teatro, con una iconografía reelaborada, un espectáculo colorista y una arquitectura contemporánea, acaso como otra de las paradojas con las que se enriquece la serie. Al cabo, se muestra a los espectadores un modelo atractivo de lo que es el espectáculo teatral, pero, en cierta forma, también inaccesible, donde solo cabe el papel de receptor.

7. Conclusión

Aparte de los descritos, es posible descubrir otros elementos teatrales en las series contemporáneas de dibujos animados, las cuales, además, se caracterizan por el dominio de las herramientas de modelado digital de los diseños. Entre tales elementos algunos son realmente inesperados, caso del recurso al coro en la serie *Callie en el Oeste* (*Sheriff Callie's Wild West*, 2013, de la productora canadiense DHX Media), pues se trata de un trío de personajes que repite cantando a capela las secuencias de la trama, como un estribillo en el que se reitera el porqué de cada situación y en cierta medida emulando la intervención de un coro clásico. Desde una perspectiva didáctica, sin embargo, lo importante no es tanto la constatación de cómo el fenómeno teatral aparece abordado en las series de dibujos, cuanto establecer la correspondencia entre edades y competencias sobre el conocimiento del teatro y, en general, los valores (Martín, 2005; Rajadell, Pujol & Violant, 2005). Así, entre los parámetros formales detectados se encuentran, en las edades más tempranas, la reiteración de los esquemas narrativos y la bidimensionalidad de los trazos, sin fondos paisajísticos ni, por consiguiente, de escenario; en edades preescolares se insiste en la personificación de los personajes principales en animales y seres de fantasía (cerdos, aves y pequeños mamíferos y monstruos), con escenografías más elaboradas; y, finalmente, ya en niños en ciclos escolares infantiles, la humanización total de los protagonistas, con un entorno gráfico ya complejo.

Se avanza, por consiguiente, desde las figuras y volúmenes hasta una personificación en animales y seres fantásticos para, finalmente, depositarse el protagonismo en dibujos de seres humanos. El motivo teatral recurrente es el escenario: como juego de adivinanzas y disfraces destinado a edades preescolares; como participación en calidad de organizadores y de actores en las tramas teatrales, con reconocimiento del espacio arquitectónico y urbano del teatro, en niños de primeras etapas de escolarización; y, por último, como espectáculo que juega con la capacidad de transformación de las personas, los espacios y los tiempos, en niños de primaria.

En conclusión, y según se ha podido comprobar, el tratamiento destaca la identificación en los más pequeños (*Egg Birds*), el juego en niños de preescolar (*Peppa Pig*), la aventura en pandilla (*Calimero*) y el gusto por la fantasía (*Henry, el monstruo feliz*) en los niños de Infantil, mientras que los de los

primeros cursos de Primaria perciben el teatro como una forma de metarrealidad (*La princesa Sofía*). Se trata de una correspondencia importante para el docente a la hora de abordar con los escolares el sentido de las series a partir del detalle del teatro, sea porque se represente una obra, se asista a una representación en un teatro real o, finalmente, se desentrañen iconográficamente los detalles de un episodio como el analizado a propósito de la serie *la princesa sofía*.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGUADED, J. I. (2002). *Aulas en la pantalla. Presente y futuro de la televisión educativa*. Huelva: Grupo Comunicar.
- _____. (2005). Enseñar a ver la televisión: un aspecto necesario y posible. *Comunicar: Revista iberoamericana de comunicación y educación*, 25, 51-55.
- CANTILLO VALERO, C. (2015). The Story to Film Animation: Semiology of Digital Storytelling. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 38, 240-252.
- GRANADO PALMA, M. (2003). Educación audiovisual en educación infantil. *Comunicar: Revista iberoamericana de comunicación y educación*, 20, 155-158.
- _____. (2008). La otra educación audiovisual. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 31, 563-570.
- HIDALGO RODRÍGUEZ, M. C. y PERTÍÑEZ LÓPEZ, J. (2005). La calidad de los dibujos animados en televisión. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 25. Consultada el 23 de marzo de 2016, http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6916/Localidad_en_los.pdf?sequence=2.
- LLORENT, V. y MARÍN, V. (2013). La integración de los dibujos animados en el currículo de Educación Infantil. Una propuesta teórica. *REICE: Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 12, 73-82.
- MARÍN DÍAZ, V. (2005). Las series animadas de televisión y su valor educativo. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 25. Consultada el 1 de abril de 2016, http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6923/Las_series_animadas.pdf?sequence=2.
- RAJADELL I PUIGGRÒS, N., PUJOL, M. A. y VIOLANT HOLZ, V. (2005). Los dibujos animados como recursos de transmisión de los valores educativos y culturales. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 25. Consultada el 1 de abril de 2016, http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6943/Los_dibujos_animados_como.pdf?sequence=2.
- STEINBERG, R. y KINCHELOE, J. L. (2000). *Cultura infantil y multinacionales*. Madrid: Morata.
- STEWIG, J. W. (2003). Drama. En Cullinan, B. E. y Person, D. G. (Eds). *The Continuum Encyclopedia of Children's Literature* (pp. 248-251). New York & London: A Giniger Book Continuum.