

Televisión y Cultura Visual. Las posibilidades de la serie infantil Bob Esponja desde la Educación Artística.

Televisão e Cultura Visual. As possibilidades da série infantil Bob Esponja a partir da Educação Artística.

Television and Visual Culture. The possibilities of the cartoon series SpongeBob from Art Education.

Rafael Marfil Carmona y Pedro David Chacón Gordillo

Universidad de Granada.

rmarfil@ugr.es | pchacon@ugr.es

Esta propuesta didáctica fue presentada en el I Congreso Internacional Arte, Ilustración y Cultura Visual, celebrado en Granada (España), del 3 al 6 de noviembre de 2010.

Agradecimientos: A Aldeas Infantiles SOS de Granada, por hacer posible una primera aproximación y puesta en práctica de nuestra idea.

Tipo de artículo: Artículo de actualización.

RESUMEN

La transformación hacia una ciudadanía democrática necesita una educación que fomente una mirada crítica. Más aún cuando se trata del entorno audiovisual. Indagar, comprender, deconstruir y transformar deben ser actividades permanentes en cualquier etapa del sistema educativo. Por otra parte, nada más significativo en la enseñanza que acercarnos a la comprensión del mundo, a la desmitificación cultural y a la búsqueda de identidades culturales desde producciones audiovisuales cercanas a los jóvenes, como es el caso de los videojuegos o de las series televisivas de éxito. Siguiendo esa línea de trabajo, el presente texto propone un debate activo, basado en el análisis narratológico de Bob Esponja, reflexionando también sobre valores y estereotipos sociales. Una actividad que puede culminar o desarrollarse a través del proceso creativo en un pequeño taller, relacionado con la idea del héroe, del que se expone un pequeño estudio de caso basado en una experiencia didáctica con alumnado de primaria.

Palabras clave: Cultura Visual, Educación Mediática, series de televisión, Animación audiovisual, narrativa audiovisual.

RESUMO

A transformação para uma educação para a cidadania democrática deve promover um olhar crítico, especialmente quando se trata do meio ambiente visual. Inquirir, compreender, desconstruir e transformar as actividades em curso deve acontecer em qualquer fase do sistema de ensino. Por outro lado, nada mais significativo no ensino que aproximarmo-nos à compreensão do mundo, à desmistificação cultural e à procura das identidades culturais desde as produções audiovisuais para os próximos dos jovens, como jogos de vídeo ou as séries infantis de sucesso na TV. Deste modo, este trabalho propõe um debate ativo, com base na análise narratológica de Bob Esponja, refletindo também sobre os valores e estereótipos sociais. Uma atividade que pode culminar ou desenvolver-se através do processo criativo num pequeno "Atelier de heróis", do qual se dá conta num pequeno estudo de caso.

Palavras-chave: Cultura Visual, Media Education, séries de TV, animação audiovisual, audiovisual narrativa.

ABSTRACT

Transformation into a democratic citizenship requires an education which fosters a critical eye. Especially when referring to the audiovisual environment. Inquiring, understanding, deconstructing and transforming must be ongoing activities in every stage of the educational system. On the other hand, there is nothing more significant in teaching than approaching the understanding of the world, cultural demystification and the pursuit of cultural identities through audiovisual productions which are close to the youth, such as video games or successful TV series. This paper aims for an active debate, based on the narrative analysis of SpongeBob, also reflecting on values and social stereotypes. This activity can be completed or developed through the creative process in a small workshop about "heroes", of which a short case study is shown.

Keywords: Visual Culture, Media Education, TV series, audiovisual animation, audiovisual narrative.

INTRODUCCIÓN

Bob Esponja (*Sponge Bob*, Stephen Hillenburg, United Plankton Pictures, 1ª temporada en 1999) ha sido un boom en audiencia en numerosos países durante la última década. Junto a otros personajes del imaginario audiovisual, un fenómeno social de estas características ha de ser tenido en cuenta por el profesorado que desea hacer real una enseñanza significativa, dirigiendo su mirada a la realidad cotidiana y a las pautas de consumo televisivo de la población infantil. Hay unos cimientos construccionistas en este planteamiento didáctico, sin perder de vista la importancia de la Educación Mediática, la Cultura Visual y las Metodologías Artísticas de Investigación. En este sentido, solo por basarnos en un producto de consumo audiovisual de niños y niñas, ya estamos continuando un proceso educativo que había comenzado en casa, frente al televisor. Ya reconocemos que ha existido un aprendizaje inicial en el ámbito, cada día más importante, de la educación no formal y de los medios de comunicación. Afirmamos que es construccionista porque está basado en la coherencia argumental de aprender partiendo de lo que ya se conoce. Y a tan temprana edad, si algo se conoce bien, son los personajes televisivos.

Este artículo propone un análisis crítico que pueda ser aplicado, como filosofía de trabajo docente, en diferentes franjas de edad. Se trata, en resumen, de un conjunto de actividades basadas en la observación y en el debate o, como parece propio en el ámbito de educación plástica, en la propia puesta en marcha de procesos creativos, que pueden ir desde el ejercicio narrativo hasta el dibujo infantil o la producción audiovisual, canalizando de forma expresiva y crítica determinadas preguntas sobre nuestro modelo de sociedad, del que la televisión es un claro reflejo. En el caso concreto de la serie Bob Esponja, sobre quiénes y cómo son los héroes con los que se crece y se aprenden valores en la actualidad¹. La importancia del concepto de héroe y de su aplicación en la experiencia descrita se basa en la influencia

¹La idea del héroe es el eje central de la narratología clásica. Así, cuando nos referimos a las posibilidades con un alumnado infantil, no debemos obviar lo atractiva e interesante que puede resultar aplicar esta idea en Educación de Adultos, en cuyas pautas de consumo también encontraríamos múltiples textos audiovisuales con los que trabajar, como las series de televisión.

de los personajes televisivos en la identidad y en los procesos de aprendizaje durante la infancia. Cada vez que trabajamos con una narración audiovisual estamos enfrentándonos a una oportunidad para la desmitificación y humanización de esos héroes televisivos, desarrollando una actuación decidida para favorecer la educación en valores y aprovechando las posibilidades que nos ofrece la Cultura Visual. El héroe televisivo, como es Bob Esponja en este caso, es humanizado a través de la experiencia didáctica. Sus rasgos positivos son llevados al entorno cotidiano, encontrando rasgos heroicos en personajes y situaciones cotidianas.

La propuesta específica sobre esta serie de televisión es, además, una defensa del diálogo interdisciplinar, de la integración entre sistemas de trabajo que no tienen por qué ser incompatibles. Es el caso de las tradicionales perspectivas estructuralistas y narratológicas, que pueden fundirse de manera interesante con visiones postestructuralistas y centradas en la cultura que genera esas producciones audiovisuales. ¿Por qué no analizar la narración formal para aplicar esos argumentos a técnicas creativas más próximas a la deconstrucción o a la crítica de y desde la sociedad posmoderna? Desde una necesaria didáctica de la sospecha, término utilizado por la profesora de la Universidad Complutense de Madrid, María Acaso, partiríamos de una realidad fundamental para el sistema educativo: “Si aprendes a leer, tú tienes el control; si sólo ves, lo tienen otros” (ACASO, 2007: 90). El presente artículo finaliza aportando brevemente un caso concreto de experiencia docente basada en el dibujo, resultado de la realización de un “taller de héroes” en una sola sesión.

En un principio, los planteamientos formalistas nos llevan a identificar colores, pesos visuales, etc, en una incesante corriente de símbolos planteados desde la perspectiva de la semiótica textual (BARTHES, 2005; ECO, 1977). Desde la Teoría del Cine y la Narrativa Audiovisual, aprendemos a identificar los elementos de la historia narrada, a comentar las estrategias utilizadas para hacer atractiva la serie (PROPP, 1985; CHATMAN, 1990; GARCÍA JIMÉNEZ, 1993; ZUNZUNEGUI, 1998). Nada tendría sentido, sin embargo, sin la implicación creativa durante el proceso, fomentando

el tipo de inteligencia más vinculado a la expresión artística al que hizo referencia Howard Gardner: “...los individuos que quieren participar en la creación artística tienen que aprender de qué modo manipular, de qué modo ‘escribir con’ las diversas formas simbólicas presentes en su cultura.” (1990: 30). Mediante esta propuesta, lo que es una iniciativa audiovisual que incluye estrategias de marketing, debe convertirse en una herramienta para la pedagogía crítica (GIROUX, 1994; MCLAREN, 2008).

1. BOB ESPONJA, PROTAGONISTA DE UNA HISTORIA AUDIOVISUAL

Un sistema de trabajo aplicable en el aula, con niños y niñas del primer ciclo de Primaria (de 6 a 10 años) es acotar el universo textual analizado a un capítulo específico, aplicando las conclusiones por extensión a la narrativa global de la serie televisiva. Desde la perspectiva del análisis audiovisual, se puede desarrollar un microanálisis, es decir, analizar en profundidad un capítulo y extraer conclusiones a la globalidad de la narración seriada. Frente a una visión en plano general, sería una perspectiva basada en una “mirada cercana” (ZUNZUNEGUI, 1996: 16). En este sentido, se propone el análisis del primer capítulo de la temporada 1 de *Bob Esponja*², titulado *amistad interesada* (11’ 02”). Como sistema de trabajo, se sugiere un visionado activo, dirigido a través de preguntas que incidan, en un principio, en los elementos de la narración o diégesis: Quién (personajes, diferenciando principal y secundarios), Qué hace y cuál es su objetivo (acciones), dónde se desarrolla la acción (país, ciudad, escenario, lo que permite trabajar diversos contenidos vinculados al medio social y natural), en qué momento se desarrolla y cuánto tarda en hacerlo (uso narratológico de los conceptos tiempo – tiempo diegético y tiempo de la narración-). Si es posible, es conveniente utilizar imágenes en la pizarra digital, pizarra tradicional o mapa gráfico con el uso de iconos que representen los conceptos principales. Por ejemplo, la agrupación de personajes, escenarios, elementos que evidencien una fecha y acciones concretas, tal y como aparece en las figuras 1 y 2.

²Se trata de una serie de fácil acceso, ya que puede visionarse on line o descargar en www.mundobobesponja.com



Figuras 1 y 2. A la izquierda: Imagen de Bob Esponja sirviendo cangre-burger. Galería de imágenes en la web oficial. Creación de Stephen Hillenburg, derechos de Vircom Internacional Inc. Disponible en <<http://www.mundobobesponja.com/imagenes/secciones/imagenes/8.jpg>>

Último acceso: 04/05/2010. A la derecha: Calamardo. Otro personaje por descubrir que aparecerá en siguientes capítulos. Galería de imágenes en la web oficial. Creación de Stephen Hillenburg, derechos de Vircom Internacional Inc. Disponible en <<http://www.mundobobesponja.com/imagenes/secciones/imagenes/1.jpg>> Último acceso: 04/05/2010.

Personajes como Plankton o Calamardo (en siguientes capítulos) sirven como ayudante y oponente según el esquema semiológico-actancial³ (GARCÍA JIMÉNEZ, 1993: 43), siempre en relación con los fines que se propone Bob Esponja. Tiene un peso importante también Don Cangrejo –empresario desconfiado-. Otros serán amigos, como Patricio Estrella, Arenita Mejilla, Ardilla Surfer. Esta serie es, en definitiva, una obra coral en la que los personajes aseguran que no haya momentos de vacío en la acción. Ese planteamiento narrativo permite un interesante uso didáctico a través de preguntas sencillas sobre las acciones de los personajes. Nuestro planteamiento se centra en Bob Esponja como protagonista. En el episodio analizado destaca la acción de héroe⁴ compasivo que pretende recuperar la cangre-burger robada e iniciar una amistad. La persecución y un alto componente de expresividad componen la acción principal de Bob Esponja, además de la finalización con un juicio moral en el que se pone a prueba la condición

³El esquema semiológico-actancial es una referencia en el análisis narratológico, aplicable tanto a formatos literarios como al estudio de la narración audiovisual. Establece la existencia de un sujeto protagonista que persigue un objeto de deseo. En la dinámica argumental intervienen un destinatario y un destinatario, así como un ayudante y un oponente. Se trata de una adaptación semiológica del clásico modelo de análisis comunicacional, diseñada por A.J. Greimas (1983), referencia clásica del análisis del relato, de gran utilidad y aplicación en el análisis fílmico.

⁴El concepto héroe debe entenderse en el contexto metodológico de la narrativa audiovisual. En nuestro caso, a grandes rasgos, podríamos utilizarlo como protagonista principal de la trama. La esencia del término héroe viene definida por los rasgos de acción y personalidad, en contraste con villano y anti-héroe.

bondadosa o maligna de Plankton. Un tercer factor, como la ciudad donde se desarrolla la acción: *Fondo de bikini*. Ese universo propone un sugerente mundo creativo y deconstructivo en el aula.

Hay también una base de enseñanza formal relativa al propio dibujo, ya que el propio diseño de Bob Esponja es, en sí, una deconstrucción con aire cubista que puede dar mucho juego. Nuestro protagonista no es más que una combinación de geometrías. En esa sencillez, tanto en el ámbito plástico como narrativo, radica el éxito y la empatía de su público objetivo, que en teoría debe tener pocos años, aunque es seguido por diferentes franjas de edad. En ese estudio de trazos, hay que tener presente que Bob Esponja es un dibujo.

Desde el punto de vista narratológico, ocupa un lugar destacado la Banda Sonora Audiovisual, que ofrece la posibilidad de establecer sinergias con la didáctica musical. El primer capítulo ofrece repetidos ejemplos, como el sonido caribeño de marimba o el código jazzero de una Big Band. Todo combinado con poco diálogo para mantener la atención de los más pequeños. Hay que recordar que no existen medios exclusivamente visuales. El sonido tiene una gran importancia en cine y televisión⁵.

2. SISTEMA CULTURAL Y VALORES

La información contextual relativa a la serie nos dice que Bob Esponja ha llegado a millones de personas, a pesar de iniciar su andadura como serie de bajo presupuesto. Ha ganado premios Emmy y de la crítica televisiva en Estados Unidos (ambos en 2002, 2005 y 2007). Como fenómeno televisivo es, sin duda, el reflejo de qué se produce y qué interesa a una sociedad, en este caso a la sociedad occidental y, sobre todo, a la estadounidense y anglosajona. En el episodio analizado encontramos diferentes posibilidades para trabajar contenidos transversales, sobre todo en lo que

⁵“Medios visuales es una expresión coloquial que se usa para designar cosas como la televisión, las películas, la fotografía, la pintura, etc. Pero es un término muy inexacto y engañoso” (MITCHELL, 2005: 17). Tengamos presente, por tanto, que en lo relacionado con medios audiovisuales, no podemos perder de vista la importancia del sonido.

supone *Fondo de Bikini* como reflejo del mundo y metáfora social. Se trata de un universo paralelo y subacuático. La letra de la sintonía inicial de las siguientes temporadas dirá “Si lo que queréis es un mundo al revés”. Símbolo de un modo de vida, el tradicional burger del estilo de vida norteamericano encuentra su cangre-burger como clon, lo que supone un mensaje muy interesante para ser analizado en un contexto educativo.

Sin embargo, es en los personajes donde encontramos más posibilidades educativas. Cómo son, qué y por qué hacen lo que hacen. En Bob Esponja, su expresividad humaniza. ¿Es un niño adulto o un adulto infantilizado? ¿Nos identificamos con él? ¿dos paletas separadas en su rostro favorecen la identificación de su público objetivo-. ¿Seríamos tan nobles o tan valientes? ¿Nos sentimos perdedores como Plankton? ¿Qué hemos de hacer si nos sentimos así? Se despliega un universo de posibilidades en lo que a valores concierne. En nuestro episodio, Bob, frente a la amargura piensa en la amistad, asegura con moralidad que “no se trata de ganar, sino de gozar”. Mientras tanto, Plankton asegura que “ser malo es demasiado divertido”. Su jefe, Don Cangrejo, afirma de forma materialista que “la amistad no puede más que una cangre-burger”. El malo termina humillado y recibe su merecido. Aparece un mensaje maniqueo, propio de su elaboración desde una moralidad cultural concreta, pero arraigado en una particular esperanza en los valores positivos y en la amistad. El estereotipo social está, inevitablemente, presente, y hay que aprovecharlo para trabajar con él a través de una vía conceptual o de la propia expresión artística. En este sentido, se propone la puesta en marcha de un taller para crear héroes diferentes, personalizados, que respondan realmente a la sociedad que los niños y niñas de nuestro siglo pueden y deben soñar.

3. TRAZOS PARA UN TALLER DE HÉROES. LA APORTACIÓN DE UN CASO ESPECÍFICO.

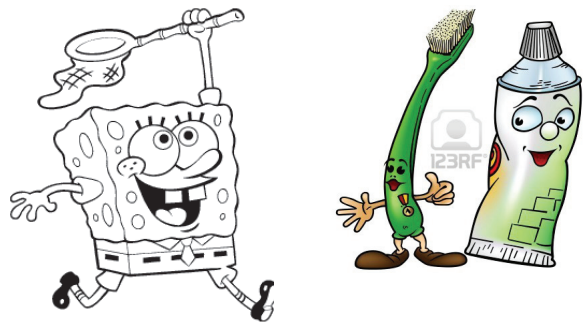
¿Por qué no racionalizar nuestro pensamiento a través de las propias imágenes? Se trata de dibujar, pero respondiendo a un uso expresivo, racional y crítico de la imagen, una vez que hemos aprendido qué estrategias, valores o identidades culturales encontramos, ocultas en muchos casos, en una

serie infantil de televisión. No sólo dibujar después de comprender, sino comprender y expresar ese pensamiento dibujando. Creer en las posibilidades del dibujo, desde este punto de vista, puede suponer una apuesta por la Metodología Artística de Investigación, desde una perspectiva que considera la propia creación y la imagen como una herramienta para la investigación científica y la transmisión conceptual: "... de tal modo que en lugar de considerar la actividad científica como contradictoria y opuesta a la actividad artística, lleguen a verse no solo como complementarias, sino también como equivalentes en cuanto a los logros cognoscitivos que pueden alcanzarse con unas y otras". (MARÍN VIADEL, 2011: 226).

En este sentido, se ofrecen algunas conclusiones y resultados parciales de una puesta en prueba de esta línea de trabajo, centrada en una sola sesión en la que se desarrolló un taller de héroes a través del dibujo infantil, desarrollado con 6 niños y niñas de entre 6 y 9 años, que son usuarios de Aldeas Infantiles SOS de España, una Organización No Gubernamental, privada, de ayuda a infancia que desarrolla diversas actividades educativas destinadas a niños y niñas en situación de exclusión social⁶. Como actividad de verano, esta experiencia se realizó en las instalaciones del Centro Cultural CajaGRANADA, con la colaboración del equipo educativo de Aldeas Infantiles.

Como propuesta creativa, partir de lo cotidiano, de otras fórmulas alternativas, cercanas al alumnado. Es el inicio de una actividad en la que nos convertimos en "espigadores y espigadoras de la Cultura Visual" (HERNÁNDEZ, 2007). En este sentido, puede ser motivador distribuir las tareas para crear una gran narrativa (escenarios, personajes, tramas). Sólo pensando en los personajes o, en un solo héroe de nueva creación, hay muchas decisiones que tomar: vestuario, color, raza, edad, género, acciones –profesión, qué hace en el dibujo-, vinculación a los valores como violencia, paz, clase social a la que pertenece, etc. La importancia que se otorga a la creación les ayuda a valorar el proceso frente a los resultados, trascendiendo conceptos desfasados de

⁶La URL de Aldeas Infantiles SOS de España es www.aldeasinfantiles.es



Figuras 1 y 2. A la izquierda: Imagen de Bob Esponja sirviendo cangreburger. Galería de imágenes en la web oficial. Creación de Stephen Hillenburg, derechos de Vircom Internacional Inc. Disponible en <<http://www.mundobobesponja.com/imagenes/secciones/imagenes/8.jpg>>

Último acceso: 04/05/2010. A la derecha: Calamardo. Otro personaje por descubrir que aparecerá en siguientes capítulos. Galería de imágenes en la web oficial. Creación de Stephen Hillenburg, derechos de Vircom Internacional Inc. Disponible en <<http://www.mundobobesponja.com/imagenes/secciones/imagenes/1.jpg>> Último acceso: 04/05/2010.

educación artística y vinculando el proceso educativo a su implicación crítica en la cultura que genera y difunde esas producciones audiovisuales.

El "taller de héroes" se realizó, en el mes de julio de 2010, en el Centro Cultural CajaGRANADA (Granada, España), en el contexto de una actividad de verano de la organización Aldeas Infantiles SOS⁷. La esencia de este taller fue el visionado, su debate posterior y la creación de héroes a través del dibujo.

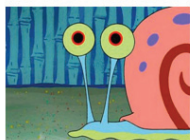
La figura 5 muestra las fases en las que se estructura el "Taller de héroes". Se trata de valorar de forma previa los conocimientos previos del grupo en torno a Bob Esponja, su interés por la serie, el conocimiento de los personajes, etc. Posteriormente, se procedió al visionado de dos capítulos para pasar a un debate con preguntas concretas sobre la estructura narrativa y a la creación, a través del dibujo, de héroes de invención propia.

⁷La actividad se realizó bajo la coordinación de dos educadores de Aldeas Infantiles SOS de Granada: José Nieto y Mónica Gómez, que hicieron posible la actividad, a los que agradecemos su colaboración y entusiasmo. No se aportan documentos gráficos por respeto a la identidad. Igualmente, la autoría de los dibujos se basa en nombres ficticios. Esta organización trabaja con infancia y juventud proveniente de familias desestructuradas o en riesgo de exclusión social. Más información en www.aldeasinfantiles.es

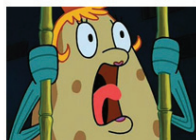
Conocimientos
previos del grupo



→ VISIONADO



→ DEBATE



→ Expresión
creativa



Figura 5. Proceso desarrollado durante el "taller de héroes". Galería de imágenes en la web oficial. Creación de Stephen Hillenburg, derechos de Vircom Internacional Inc. Disponible en <<http://www.mundobobesponja.com>>. Último acceso 04/05/2010.

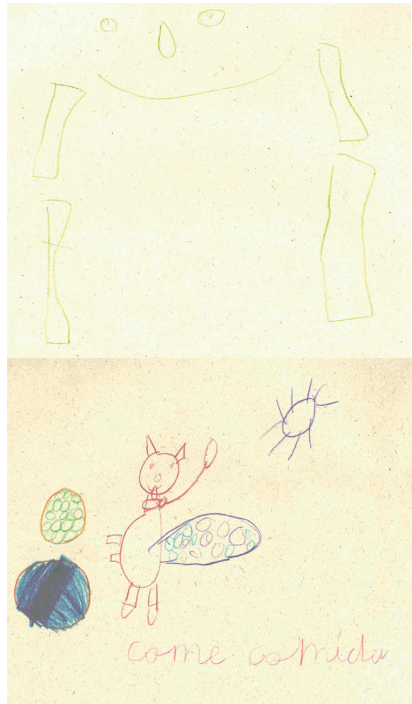
Tal y como se ha comentado anteriormente, se consideró oportuno acotar el corpus audiovisual analizado a un capítulo específico de toda la serie. En el taller se realizó el visionado y análisis del primer capítulo de la temporada 1 de *Bob Esponja*⁸, titulado *amistad interesada* (11' 02").

Con carácter previo, descubrimos que los seis niños y niñas conocían perfectamente la serie, los personajes, la trama y numerosos detalles de su argumento en profundidad, incluyendo simpatías previas y un grado importante de identificación afectiva hacia los personajes principales.

Se desarrolló un visionado activo, dirigido a través de preguntas que incidían, en un principio, en los elementos de la narración o diégesis: Quién (personajes, diferenciando principal y secundarios), qué características tiene ese personaje principal, qué hace y cuál es su objetivo (acciones), dónde se desarrolla la acción (país, ciudad, escenario, lo que permite trabajar diversos contenidos vinculados al medio social y natural), en qué momento se desarrolla y cuánto tarda en hacerlo (uso narratológico tiempo –tiempo diegético y tiempo de la narración-). Un apartado que tuvo especial relevancia era el valor de la identificación con el protagonista y con otros personajes principales de la serie, que se consideraban totalmente humanizados, con unos rasgos personales definidos. El valor de la bondad y de la amistad fueron algunos elementos destacados a través de un debate basado en preguntas, siempre dirigidas hacia la figura del héroe y qué era lo que lo diferenciaba con respecto al resto de personajes.



⁸Puede visionarse on line o descargar en www.mundobobesponja.com



Figuras 6 a 11. Imágenes resultantes del taller de héroes. De izquierda a derecha (nombres ficticios): Fátima, 8 años, "Estrella o corona"; Carlos, 9 años, "Superhéroe"; María, 7 años, "Gato con super cola que recoge la basura"; Sonia, 9 años, "Pantalones azules mágicos"; Juan, 6 años, "Hoja con poderes"; Miriam, 7 años, "Animal que come". Las imágenes se han contrastado para un mejor reconocimiento visual.

Aunque lo realmente interesante es el proceso, al menos desde el punto de vista educativo, el análisis de los resultados nos lleva a valorar la multiplicidad y heterogeneidad de respuestas por parte de cada niño o niña a la hora de "diseñar" un personaje. En este sentido, además de comprobar esa valoración y percepción por parte de niños y niñas, los objetivos principales de la actividad consistían en fomentar la desmitificación de los personajes televisivos, humanizar sus rasgos, encontrar la heroicidad en nuestro entorno más próximo y conectar el análisis reflexivo con la faceta creativa y expresiva. En este sentido, mientras que el desarrollo del debate llevaba a espacios comunes y a una participación notable a la hora de hablar de heroicidad, amistad, solidaridad y otros valores similares, se detectaron diferentes procesos constructivos en lo relativo al dibujo.

En unos casos se consiguió acercar esa idea de heroicidad a la faceta cotidiana, como la cola de un gato que recoge la basura (valor de preservación del medio ambiente) o algo tan cotidiano como unos pantalones, a los que se le ha otorgado el poder de coser en un instante, no se sabe bien si es un poder de la persona que usa esa prenda o, como es más lógico, la capacidad que otorga llevarla, tal y como sucede con grandes superhéroes de la historia del cómic. En esta línea, pero recurriendo más al estereotipo aprendido por la Cultura Visual, un héroe de creación propia es, en realidad, el Capitán América, por lo que comprobamos cómo muchos niños reproducen estos iconos sin ser conscientes de la influencia del peso que la tradición cultural y el imaginario infantil y juvenil ha ejercido ya en la propia capacidad creadora.

Algunos miembros del grupo necesitaron cierta ayuda durante el proceso creativo. No obstante, los dibujos resultantes indican una capacidad para encontrar la heroicidad en lo cotidiano, como el caso del gato o los pantalones vaqueros, que son elevados a la categoría de mito como resultado de una decisión personal de sus autoras, que han creado su propia iconografía.

Por último, como abstracción absoluta, una hoja –nada hay más cercano al alumno en ese momento– adquiere tintes de personificación y, por lo tanto, poderes humanos. En este último caso, es el resultado creativo del debate y la colaboración alumno/a-profesor frente al miedo al folio en blanco.

Como conclusión principal, la mayor dificultad llega en el tránsito que va desde el debate y la reflexión hacia la creación y el dibujo. Para el niño y la niña, es complicado asociar una narración televisiva con algo que puede ser mucho más cotidiano o que puede ser creado por ellos y ellas. Promover esa búsqueda de la heroicidad en el día a día, y de los recursos que ofrece nuestro entorno para la creación, es la esencia de esta propuesta, que solo constituye una sesión concreta con una puesta en práctica parcial de la línea de trabajo propuesta en este artículo. Según las características del grupo, donde se ha trabajado con el dibujo, la sesión podría haberse orientado hacia la creación de un storyboard, la elaboración de guión literario

y técnico o, en su caso, la grabación y montaje de alguna historia sencilla, profundizando fundamentalmente en los recursos que ofrece el lenguaje audiovisual.

CONCLUSIONES

Nuestra propuesta de trabajo, basada en la revisión de diferentes aspectos vinculados a la Cultura Visual y en las posibilidades de las series infantiles de televisión, nos lleva a sintetizar esta filosofía de acción docente en algunas ideas concretas, cuya aplicación ha sido contrastada solo parcialmente a través de la sesión descrita. Destacamos las siguientes conclusiones:

- Es importante aproximar la acción docente al imaginario cotidiano de los niños y las niñas, como esencia para una verdadera enseñanza significativa.
- El nivel de conocimiento previo de todos los detalles de la serie ofrece un marco de enorme interés para el debate. El nivel de participación es alto.
- La televisión ofrece una posibilidad de trabajo multidisciplinar, que integra aspectos formales y compositivos, recursos expresivos vinculados a la experiencia estética, análisis de la narración y de sus elementos, así como otras líneas transversales de trabajo como la educación en valores. Todo ello se puede producir en el marco de la Educación Artística y de la Educación Mediática.
- Junto al debate y a la palabra, o incluso sin ellos, la expresión visual permite la expresión de una línea crítica, y puede el elemento conceptual más importante de una acción docente.
- Más allá de los recursos técnicos, estéticos y formales, la educación en valores y el fomento de una ciudadanía crítica deben ser referencias fundamentales a la hora de trabajar en el aula con producciones propias de la cultura audiovisual.
- La utilización del dibujo en este proyecto permite observar y estudiar cómo los niños y niñas comprenden los significados culturales que ofrecen los medios audiovisuales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acaso, M. (2006). *Esto no son las torres gemelas. Cómo aprender a leer la televisión y otras imágenes*. Madrid: Catarata.
- Barthes, R. (2005). *Mitologías*. Madrid: Siglo XXI.
- Brea, J.L. (ed.), *Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización* (cap. 1, pp. 17-25). Madrid: Akal.
- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus.
- Eco, Umberto. (1977): *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen.
- Ferrés I Prats, J. (1994). *Televisión y Educación*. Madrid: Akal.
- García Jiménez, J. (1993): *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- Gardner, H. (1994): *Educación artística y desarrollo humano*. Barcelona: Paidós.
- Giroux, H. A. (1994). *Placeres inquietantes*. Barcelona: Paidós.
- Greimas, A.J. (1983). *La semiótica del texto. Ejercicios prácticos*. Barcelona: Paidós.
- Hernández, F. (2000). *Educación y cultura visual*. Barcelona: Octaedro.
- Hernández, F. (2007). *Espigador@s de la Cultura Visual*. Barcelona: Octaedro.
- Marín Viadel, R. (coord.). (2005). *Investigación en Educación Artística*. Granada: Universidad de Granada y Universidad de Sevilla.
- Marín Viadel, R. (2011). La investigación en Educación Artística. *Educatio Siglo XXI*, Vol. 29, nº 1: "La investigación en las didácticas específicas". Universidad de Murcia, 211-230.
- McLaren, P., & Incheloe J.L. (2008). *Pedagogía crítica. De qué hablamos. Dónde estamos*. Barcelona: Grao.
- Mitchell, W.J.T. (2005): No existen medios visuales, en Brea, J.L. *La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Cap. 1, p.17 a 25. Madrid: Akal.
- Propp, V. (1985). *Morfología del cuento*. Madrid: Akal.
- Smith-Shank, D. (Ed.). (2004). *Semiotics and Visual Culture: Sights, Signs and significance*. National Art Education Association.
- Zungunegui, S. (1996). *La mirada cercana. Microanálisis fílmico*. Barcelona: Paidós.
- Zunzunegui, S. (1998). *Pensar la imagen*. Madrid: Cátedra.

PRODUCCIONES AUDIOVISUALES

Bob Esponja (*Sponge Bob*, Stephen Hillenburg, United Plankton Pictures, 1ª temporada en 1999).

RECURSOS WEB

Bob Esponja. Camarero. [Consult. 2010 05 04]. Disponible en <<http://www.mundobobesponja.com/imagenes/secciones/imagenes/8.jpg>>

Bob Esponja para colorear. [Consult. 2010 05 04]. Disponible en <<http://www.mundobobesponja.com/imagenes/secciones/dibujos/18.gif>>

Calamardo. [Consult. 2010 05 04]. Disponible en <<http://www.mundobobesponja.com/imagenes/secciones/imagenes/1.jpg>>

Imágenes de Bob Esponja. [Consult. 2010 05 04]. Disponibles en http://www.mundobobesponja.com/multimedia_imagenes.php

Cepillo y pasta animada. . [Consult. 2010 05 04]. Disponible en <<http://us.123rf.com/400wm/400/400/derocz/derocz0902/derocz090200036/4327438.jpg>>

Página web de Aldeas Infantiles. [Consult. 2010 05 04]. Disponible en <<http://us.123rf.com/400wm/400/400/derocz/derocz0902/derocz090200036/4327438.jpg>>