

FUNCIÓN ACTANCIAL DE LOS PERSONAJES EN UNA NARRACIÓN: EL MODELO ACTANCIAL DE GREIMAS

ACTANTIAL ROLE OF CHARACTERS INTO A NARRATIVE: GREIMAS'S ACTANTIAL MODEL

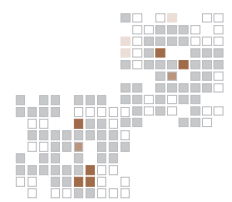
FUNÇÃO ACTANCIAL DAS PERSONAGENS EM UMA NARRAÇÃO: O MODELO ACTANCIAL DE GREIMAS

Valerio Fuenzalida Fernández

■ Magíster en Ciencias Bíblicas, Instituto Bíblico de Roma (Italia). Licenciado en Teología, Pontificia Universidad Católica de Chile. Con estudios de producción de televisión, Escuela de Artes de la Comunicación, Pontificia Universidad Católica de Chile. Profesor de los cursos "Audiovisual, TV y Niños 0-6 Años" y "Seminario de Sistemas de Comunicación".

Áreas de investigación: Televisión, recepción y audiencia de televisión; televisión Pública; TV infantil.

■ E-mail: vfuenzal@uc.cl



RESUMEN

Este texto acerca del esquema actancial de Greimas tiene la finalidad de ayudar en el trabajo de análisis de textos narrativos y como un recurso para construir escaletas y guiones narrativos audiovisuales. Algirdas Julius Greimas, (ruso, 1917-1992), trabajó en París y reelaboró las funciones narrativas de V. Propp formuladas en base al estudio de los cuentos populares rusos. De 31 funciones iniciales, Propp las redujo a siete esferas de influencia. Greimas formula una reducción a seis actantes o categorías de personajes (personas, objetos, fuerzas, problemas, adversarios) que constituyen estructuralmente las funciones semióticas narrativas en una historia ficcional. Los personajes pueden ser múltiples, pero Greimas estima que ellos desempeñan alguna de las seis funciones estructurales en una narración. El esquema actancial de Greimas es puesto aquí en diálogo con la neurociencia y con teorías del desarrollo del niño, con la tradición narrativa del Bildungsroman, con la representación audiovisual del niño, y con las nuevas ideas de educación socio-emocional del niño y del joven.

PALABRAS CLAVES: PERSONAJE Y ACTANTE; FUNCIÓN NARRATIVA; REPRESENTACIÓN ACTANCIAL DEL NIÑO; EDUCACIÓN SOCIO-EMOCIONAL.

ABSTRACT

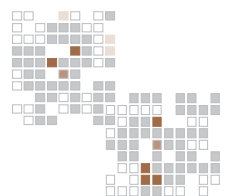
This text about Greimas' actantial scheme has the purpose of helping in the analysis of narrative texts and as a resource to write audio-visual narrative scripts. Algirdas Julius Greimas, (russian, 1917-1992), worked in Paris and re-elaborated the narrative functions of V. Propp based on the study of the popular Russian stories. From 31 initial functions, Propp reduces to seven spheres of influence. Greimas formulates a reduction to six actants or categories of personages (persons, objects, strengths, problems, adversaries) that structurally have narrative semiotic functions in a fictional history. Characters can be multiple, but Greimas estimates that they perform some of the six structural functions in a narration. Greimas' actantial scheme is in dialogue here with neuroscience and theories of the child development, with the narrative tradition of the Bildungsroman, with the child audio-visual representation, and with the new ideas of socio-emotional education of the child and the youth.

KEYWORDS: CHARACTERS AND ACTANTS; NARRATIVE FUNCTIONS; CHILDREN ACTANTIAL REPRESENTATION; SOCIO-EMOTIONAL EDUCATION.

RESUMO

Este texto sobre o esquema actancial de Greimas tem como objetivo auxiliar no trabalho de análise de textos narrativos e como recurso para a construção de roteiros narrativos audiovisuais. Algirdas Julius Greimas, (russo, 1917-1992), trabalhou em Paris e retrabalhou as funções narrativas de V. Propp formuladas com base no estudo dos contos populares russos. Das 31 funções iniciais, Propp reduziu-as a sete esferas de influência. Greimas formula uma redução a seis actantes ou categorias de personagens (pessoas, objetos, forças, problemas, adversários) que constituem estruturalmente as funções semióticas narrativas em uma história ficcional. Os personagens podem ser múltiplos, mas Greimas estima que eles desempenhem uma das seis funções estruturais de uma narrativa. O esquema actancial de Greimas é colocado em diálogo com a neurociência e as teorias do desenvolvimento infantil, com a tradição narrativa do Bildungsroman, com a representação audiovisual da criança e com as novas ideias de educação socioemocional da criança e do jovem.

PALAVRAS-CHAVE: PERSONAGENS E ACTANTES; FUNÇÃO NARRATIVA; REPRESENTAÇÃO ACTANCIAL DA CRIANÇA; EDUCAÇÃO SOCIOEMOCIONAL.



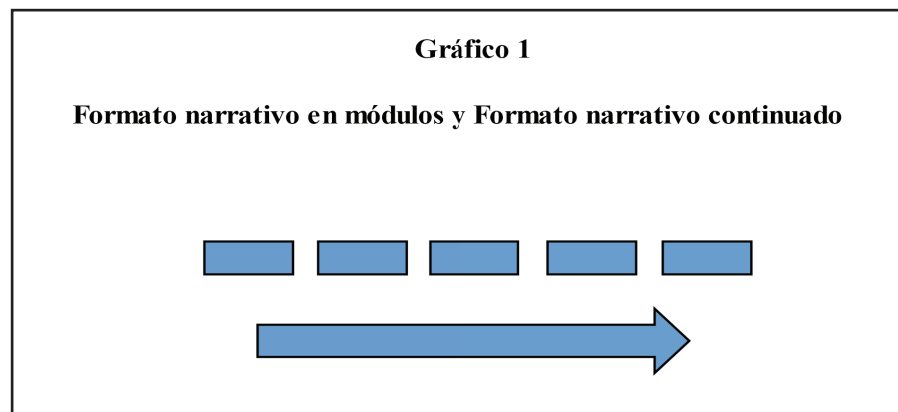
1. Formato de historia y Actante Sujeto-protagonista

Este texto tiene la finalidad pragmática de ayudar en el trabajo de análisis de textos narrativos y como un recurso para construir escaletas y guiones narrativos audiovisuales. La TV paga a amplificado la presencia de canales segmentados para niños: en casi todas las TV pagas hay 10-12 canales para niños. Ello crea una gran demanda por realizaciones televisivas y en muchos países latinoamericanos se percibe una mayor producción de programas televisivos para niños (Fuenzalida, 2016). En este texto se aplicará el esquema actancial como recurso para la creación de guiones en narraciones audiovisuales para niños. Estas son narraciones simples, adecuadas a la capacidad de atención y comprensión

del niño; posteriormente los niños van disfrutando con narraciones más complejas.

El modelo de Greimas (1973) introduce varios cambios en la construcción narrativa de historias. En primer lugar, ofrece un modelo de construcción narrativa que ayuda en el cambio desde la narración en módulos breves y autónomos hacia el formato de narración continuada de una historia en un episodio o en una serie. Este cambio ocurre hacia finales de los '60 y plantea otra concepción de la capacidad de comprensión de un relato por parte de la audiencia de niños (como se verá más adelante).

El formato televisivo continuo de una historia se grafica de modo diferente al formato con módulos autónomos.

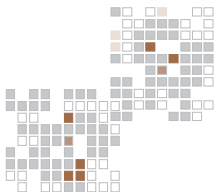


Fuente: Propio autor

El formato continuado de historia ficcional constituye una unidad estructural de narrativa en donde el **significado surge de la totalidad narrativa**. A diferencia del formato de módulos, donde cada módulo tiene una historia que se presenta y termina en los minutos de duración del módulo, que puede fluctuar entre 2-5 minutos (es el formato escogido inicialmente para el programa Plaza Sésamo). El formato de relato continuado de una historia introduce una novedad narrativa: el programa narrativo completo es la unidad semiótica de significa-

ción, con exigencias para la audiencia de asociar las escenas y personajes para construir el sentido total.

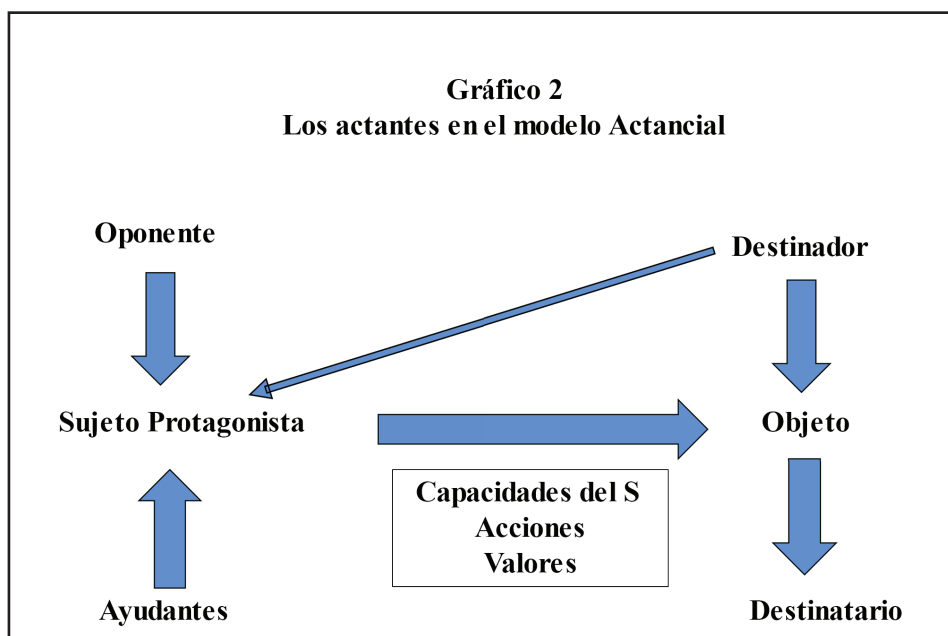
También el modelo de Greimas es muy relevante para **comprender la potencialidad narrativa de la introducción de un Sujeto protagonista de la historia**, quien buscará durante el tiempo narrativo una meta o un objetivo por lograr (Fuenzalida, 2016). Greimas reelabora el esquema aristotélico acerca del protagonismo. Para Aristóteles el protagonista en el teatro de la tragedia griega se definía por su lucha hasta



la aniquilación con el antagonista¹. Para Greimas, en cambio, el protagonista se constituye como actante por la **acción esforzada hacia la búsqueda de un Objeto valorado o meta por lograr**. El protagonista es definido como el **actante-Sujeto** (categoría de personaje) que pretende alcanzar un **actante-Objeto** a través de sus capacidades y acciones: el **Objeto a lograr** es muy amplio: puede ser realizar una tarea, o lograr una meta, o cumplir una misión. Greimas complejiza el concepto del modelo narrativo enriqueciéndolo con nuevos posibles actantes (categorías de actores o personajes, o fuerzas que intervienen en la narración); el **Sujeto-protagonista** en la búsqueda activa se enfrentará a fuerzas antagónicas (**actante**

Oponente, que no solo es una persona) y obtendrá también la ayuda del **actante Ayudante** (que pueden ser personas u objetos).

En el Gráfico 2 aparece que el actante Sujeto-protagonista se define por dos funciones esenciales y complementarias: por el **Objeto valorado por lograr** y por las **acciones** esforzadas emprendidas por el Sujeto para ese logro. En las acciones que emprende el **Sujeto** aparecen las competencias y las carencias del Sujeto. La relación Sujeto-Objeto en Greimas es más amplia que la relación conflictiva aniquiladora entre el Protagonista-Antagonista en la formulación clásica de Aristóteles, tomada de la tragedia teatral griega contemporánea.

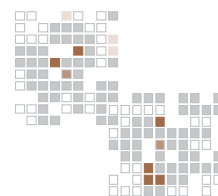


Fuente: Propio autor

¹ En Tebas ocurre la tragedia de Antígona (Sófocles, 441 AC). Antígona es hija de Edipo y hermana de Ismene, Eteocles y Polinices. Eteocles y Polinices se enfrentan por el trono de Tebas y se matan mutuamente en una batalla. Creonte, rey de Tebas es tío de los hermanos. Creonte decreta que Polinices no debe ser enterrado por traición (ley civil humana); Antígona desobedece y lo entierra para cumplir la ley divina; Creonte decreta su muerte, pero ella se suicida. Luego vienen otras muertes de personajes. En la tragedia el protagonista y el antagonista luchan hasta aniquilarse, y desencadenan otras muertes.

1.1. El Actante-Oponente

En el Gráfico 2 con el esquema narrativo de Greimas aparece más nítido que la acción del protagonista tiende primariamente a la búsqueda activa de un **Objeto valorado** como digno de ser obtenido. **La lucha del Sujeto-Protagonista se desenvuelve primariamente en torno a un Objeto valorado, que es preciso obtener a través**



de la acción esforzada del Sujeto. El Objeto valorado puede ser una meta existencial, un bien positivo, o enfrentar transformadoramente una adversidad personal o social. El Objeto actancial constituye una meta de búsqueda mucho más amplia que la conceptualización aristotélica del conflicto antagonista-protagonista. Los personajes, fuerzas y situaciones opositoras a la actuación del Sujeto constituyen el actante **Antagonista u Oponente**; pero también aparecen fuerzas y energías positivas en el actante **Ayudante**, que el sujeto deberá articular con su acción para obtener su Objeto. Los seis actantes se organizan en torno a tres ejes de acción dramática:

El eje del deseo y búsqueda que articula al Sujeto con el Objeto: **eje de la motivación-movilización.**

El eje del poder que articula al Oponente y al Ayudante con el Sujeto: **eje del enfrentamiento y ayuda.**

El eje de la comunicación que articula al Destinador (suscitador o motivador de la acción del S) con el Destinatario receptor: **entrega del objeto valorado** obtenido al Destinatario.

Gráfico 3

Los actantes se articulan en tres ejes narrativo-relacionales

Sujeto-Objeto: eje del querer y del actuar del S para lograr Objeto

Oponente-Ayudantes: eje del poder (oposición y ayuda)

**Destinador-Destinario: eje de la comunicación
(Motivador y Beneficiario)**

Fuente: Propio autor

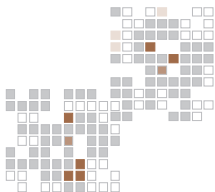
En el modelo de Greimas aparecen los valores narrativos encarnados en la actuación del actante-Sujeto, quien para lograr el Objeto valorado emprende acciones; esto es, en el esquema narrativo actancial las competencias y los valores del Sujeto no están enunciados con palabras sino aparecen representados **en las acciones emprendidas por el Sujeto-Protagonista para lograr el Objeto.** En las acciones del protagonista por obtener ese objeto aparecen las **competencias y virtudes, y también las incapacidades** del Sujeto activo². En el esquema aristotélico el Antagonista

toma la iniciativa de destruir al Protagonista; éste lucha para defenderse de la aniquilación. Y viceversa. En el esquema de Greimas, **el Protagonista es un Sujeto proactivo en búsqueda de una meta valiosa, el Objeto actancial.**

En torno al actante Objeto, Greimas introduce dos nuevos actantes: el **Destinador** que puede tener la capacidad de proponer o motivar la misión del Sujeto para lograr el Objeto, y el actante

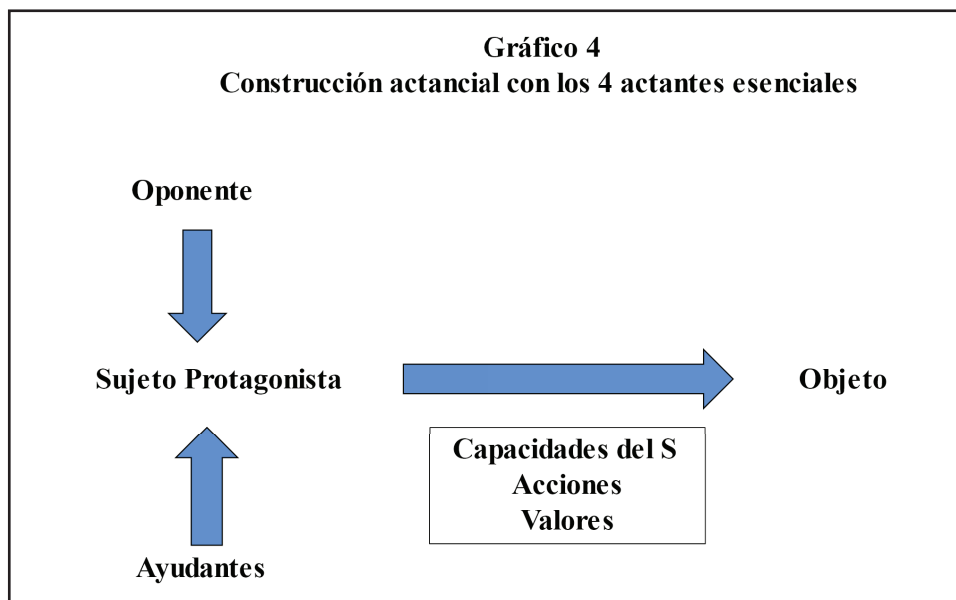
mo subraya la lucha destructora de unos personajes-enemigos de los gatos en esta serie. En este caso, en los protagonistas no aparece con claridad su lucha para lograr una meta positiva. El concepto dramático de Greimas del Sujeto amplía el campo del creativo para imaginar metas y logros que debe buscar el Protagonista-Sujeto.

² Existe una reciente serie italiana para niños (44 Gatos – 2018. Discovery Kids y Nick Jr.) donde aparece explícitamente el concepto clásico aristotélico de antagonista. El concepto clásico de antagonis-



Destinatario que recibe el Objeto. Estos actantes son adicionales a los 4 primarios, y a veces se omiten en algunas narraciones; el Destinador puede estar implícito en una serie policial donde una agencia institucional ordena su misión al detective encargado de la pesquisa (S). Estos dos actantes son más propios de narraciones unita-

rias y no tanto de narraciones seriadas. Por ello en el Gráfico 4 aparece el esquema simplificado a los 4 actantes esenciales. Estos 4 actantes esenciales constituyen el núcleo de la tarea creativa de un guionista: imaginar las funciones narrativas del eje **Sujeto-Objeto** y crear el eje de las oposiciones-ayudas.

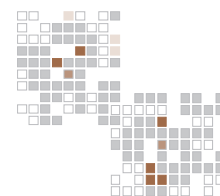


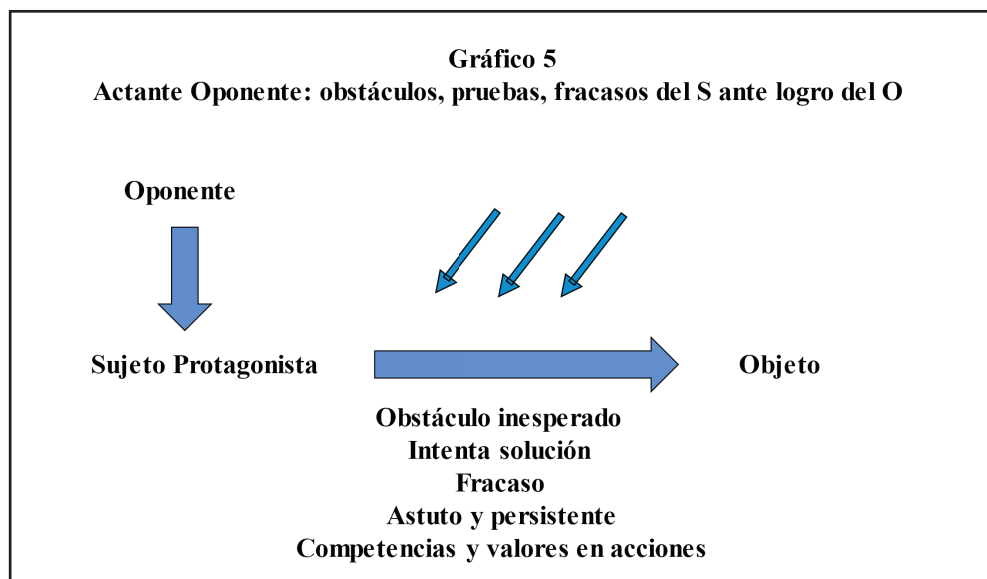
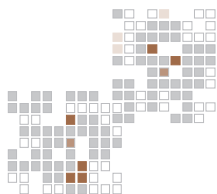
Fuente: Propio autor

El esquema narrativo incluye en el desarrollo de la acción el enfrentamiento con el actante-**Oponente** (personajes, fuerzas, o condiciones adversas), y la búsqueda de ayudantes adecuados. Este eje es muy importante para la audiencia, pues los enfrentamientos con los oponentes

introducen la **incertidumbre** acerca del logro del Objeto; la multiplicación de obstáculos en el tiempo narrativo (obstáculos en espiral de diferencias e intensidad) demanda la creatividad y persistencia del S para superar la oposición reiterada a su búsqueda³.

³ En relación con la lucha para lograr el Objeto, Greimas introduce tres pruebas canónicas: la prueba cualificante del Sujeto, la prueba principal, y la prueba glorificante final (Greimas, op. cit. p. 294 ss). En el relato audiovisual de serie con episodios la prueba cualificante se supone efectuada y que ya calificó al Sujeto para desempeñar su función de protagonista; así aparece en la construcción en las historias de detectives, policías, jueces, y otros S calificados en una función. Tampoco aparece la prueba glorificante final, pues se supone que la serie puede continuar. Lo que aparecen en cada episodio son las pruebas principales, donde el S busca el O y lucha venciendo las Oposiciones a su logro. El modo narrativo escrito o audiovisual, y el formato unitario o de serie en episodios influye en flexibilizar estas categorizaciones canónicas.





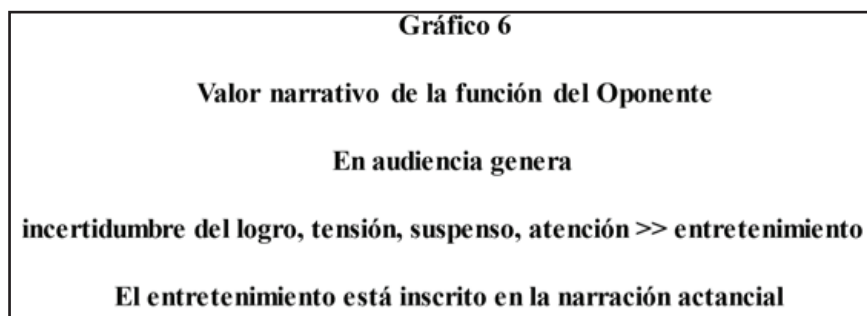
Fuente: Propio autor

Tanto el actante Sujeto como el actante Oponente pueden ser unipersonales (Dora versus el Zorrito villano); pero varios personajes pueden compartir la misma función actancial. Si la historia es una competencia futbolística, seguramente existirá un equipo con la función de protagonista en competencia con equipos oponentes; el equipo de varios jugadores constituye el Sujeto actancial plural, que se enfrenta a un actante Oponente también plural. En la serie *Backyardigans*, la función actancial de Sujeto va rotando en los episodios entre los diversos amigos del grupo; así mismo los roles actanciales de ayudantes y oponentes van rotando dentro del grupo.

En narraciones más complejas, el actante Oponente puede ser el mismo Sujeto que aparece con actitudes y conductas auto opositoras a sus deseos de búsqueda; esta auto oposición puede ser

impensada, no advertida por ingenuidad o por inmadurez. Ello enriquece la narración con el aspecto de la transformación (T) del Sujeto, necesaria para alcanzar sus metas más deseadas.

El Oponente en la narración actancial propone a la audiencia **incertidumbre** por la oposición a la acción al logro del Objeto de búsqueda; con el consiguiente suspenso hacia la obtención del Objeto: suscita **tensión** lúdico-dramática y **atención** en la audiencia; esto es, genera **el sentimiento de entretenimiento**. El entretenimiento de la audiencia surge en el esquema actancial desde el interior de una historia en donde hay un tiempo narrativo con stress lúdico para superar los obstáculos y lograr la meta deseada. El sentimiento de entretenimiento brota del interior del esquema narrativo actancial por la serie de oposiciones para impedir la acción del Sujeto.



Fuente: Propio autor

El actante oponente puede ser un obstáculo natural por vencer, una carencia personal, una adversidad física o sociocultural. El zorrito oponente de *Dora la exploradora* es un villano que intenta robar pasteles y acciones similares, que Dora debe prever y actuar para evitarlas. En narraciones para niños mayores pueden aparecer oposiciones de mayor agresividad como *bullying*, insultos verbales, peleas **físicas**, **robos**. El actante oponente puede intensificarse desde obstáculos hacia agresiones y hacia acciones destructivas constitutivas de delito. Este tipo de actante oponente complejo introduce el concepto de crimen y maldad socio-moral; y genera ficciones en el género policial-detectivesco para descubrir al hechor, así como el género judicial de enfrentamiento entre acusadores y defensores de un presunto delincuente.

1.2. La capacidad infantil de comprender historias

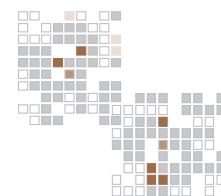
La concepción del niño **capaz de seguir una historia** simple se alejó de la concepción imperante en psicología (hasta los '60), la cual consideraba que los niños no tenían capacidad interna para relacionar unidades narrativas continuadas, sino que percibían fragmentos audiovisuales inconexos, como fotografías aisladas; de ahí el diseño de programas televisivos con módulos breves y autónomos, como Plaza Sésamo. La sicología cognitiva, que se interesaba por los procesos internos de conocimiento, fue descubriendo que las personas construyen “guiones” o “scripts” o esquemas para organizar/comprender la experiencia temporal cotidiana con un sentido unitario; es decir, la percepción humana cotidiana necesita construir una totalidad significativa temporal en lugar de percibir solo fragmentos aislados.

Hoy se estima que es una capacidad perceptual innata (y perfeccionable por la experiencia) para afrontar el transcurso temporal cotidiano de los

seres humanos, que viven en el tiempo con diversos acontecimientos sucesivos. La vida cotidiana temporal demanda percibir/construir un relato con sentido de totalidad unitaria en el tiempo. En el caso de la percepción infantil se ha constatado que un niño desde muy pequeño construye un “guion” acerca de cómo transcurre un cumpleaños en el espacio-tiempo de su desarrollo: la llegada de los invitados – la entrega de los regalos – el pastel de cumpleaños – juegos. Según las experiencias y culturas cambian estos factores salientes y su orden; pero el niño va construyendo una secuencia unitaria para comprender el desarrollo temporal de los acontecimientos donde vive inmerso. La madurez permite comprender secuencias narrativas más complejas, la comprensión del protagonismo y la formulación de planes para alcanzar objetivos (Nieding, 2013)⁴. Es la base también de la planificación anticipada (y previsión de obstáculos y desorden) en acciones que se descomponen en unidades temporales (Gardner, 2002).

El actante Objeto que desafía al Sujeto para su obtención **también ha sido conceptualizado por las ciencias del desarrollo** en el ciclo de vida por etapas del ser humano y en especial del niño (Freud, Piaget, Erickson). Erickson (2000) plantea ocho etapas para el ciclo temporal humano; para el niño y el joven formula cuatro diferentes etapas de desarrollo, en cada una de las cuales se plantean desafíos internos programados genéticamente para articular el soma y el ethos socio-cultural en un yo activo. Esos desafíos-objetos de logro plantean conflictos dialécticos entre tensiones hacia el logro y no-logro; en donde la ayuda ambiental (familia, escuela, cultura, TV) es decisiva para el logro de la meta genéticamente programada (desarrollo epigenético). El logro de las

⁴ En algunas narraciones complejas los oponentes pueden transformarse en ayudantes; y ayudantes iniciales se develan como oponentes encubiertos. Son juegos narrativo-lúdicos.



metas de cada etapa constituye la base de aprendizaje para la siguiente etapa; su logro deficiente o fracaso deja huellas de carencias en el Sujeto (Verdigón, 2005). Este desarrollo temporal del ser humano con conflictos entre fuerzas sintónicas y distónicas en etapas es consonante con el esquema narrativo del *Bildungsroman* donde el actante Sujeto se enfrenta a sí mismo y a su ambiente para emprender una búsqueda personal de un Objeto valorado; es el viaje formativo y de aprendizaje transformador del Sujeto (Salmerón, 2003)⁵.

Los actantes del Sujeto que busca un Objeto deseado y enfrenta al actante Oponente aparecen actualmente no solo como creaciones lúdico-narrativas, sino consonantes con los dinamis-mos internos de la estructura antropológica de un desarrollo dialéctico y temporal, de acuerdo con la neurociencia y las teorías del desarrollo epigenético de las competencias internas humanas.

Estos nuevos conocimientos de las capacidades infantiles están en la base de programas infantiles con breves relatos simples (sin ruptura del orden temporal con flashbacks o flashforwards)⁶.

El relato con el formato de historia permite la representación narrativa de un **niño-Sujeto**

5 Bildungsroman es el nombre técnico en alemán de la novela de aprendizaje y transformación del protagonista. Bildung significa tanto construcción, edificación, como educación, aprendizaje y formación.

6 Hay narraciones complejas en donde el esquema presenta variantes en relación con narraciones simples. En la película de Clint Eastwood El caso de Richard Lewell (2019), inspirada en un caso real, el vigilante que descubre la bomba es acusado por el investigador FBI. El abogado del vigilante es el Sujeto-Protagonista que busca demostrar la falsedad de la acusación del FBI y salvar a su cliente (Objeto), quien al mismo tiempo es el Destinatario del Objeto. El Oponente es el FBI, equivocado en su acusación a Richard como autor del atentado. El mismo Richard en su ingenuidad se convierte también en auto-opponente, hasta que cambia y se transforma en ayudante activo del abogado (S): al igual que la madre de Richard.

protagonista y posibilita la representación de un niño-audiencia que tiene capacidades internas de ser activo, explorador, y de hacer planes en el tiempo. El niño-audiencia puede observar protagonistas representados como capaces de enfrentar oposiciones de obstáculos y adversidades. Estos relatos pueden ayudar a desarrollar las capacidades de previsión/anticipación, planificación, evaluación y ejecución, que son las capacidades que se adquieren más lentamente en el proceso de desarrollo humano (madurez alrededor de los 20-25 años según la neurociencia). *Dora la Exploradora* se construye narrativamente con una protagonista pàrvula que busca realizar una tarea-desafío en cada episodio, prevé el orden espaciotemporal de las acciones, evalúa su progreso en el tiempo, y busca ayudas auxiliares antes las oposiciones que encuentra.

2. Representar al niño competente dentro y centro del programa

El cambio en programas televisivos desde el esquema de unidades modulares autónomas (*Plaza Sésamo*) hacia historias en el tiempo del episodio exigió plantearse la decisión acerca de quién sería el Sujeto de la narración para niños. Se abrió paso la estructura narrativa donde el niño puede ser representado como el Sujeto-protagonista, quien busca con sus acciones lograr una meta o resolver un desafío. El niño no solo es la audiencia externa que mira entretenido el programa sino puede verse representado a sí mismo con sus propias capacidades dentro del programa. El niño puede ser representado como un Sujeto activo, curioso, emprendedor ante desafíos, astuto y perseverante para superar los obstáculos que se le presentan; se propone alcanzar una meta y entregar el **Objeto** a un destinatario; sus acciones tienen satisfacción para el mismo Sujeto y puede comunicar su logro a otro; un sentido social de su actuar (*Bob el Constructor, Sid el niño científico, Handy Manny, El Mundo de Luna, Paw Patrol*).



Los valores y actitudes socioemocionales del niño aparecen representados en la narración entretenida. La narración para niños ya no necesita ser adulto centrista. Se concibe la historia como un “espejo” donde el niño-audiencia puede verse representado en algunos aspectos de sí mismo⁷.

La posición del adulto aparece a veces como un motivador o un incentivador de la tarea del Sujeto-niño en el programa; también como elogiador del actuar hábil del niño-Sujeto.

Grafico 7

Representar al niño hábil y competente: centro y dentro del programa

En centro no s un adulto: maestros, los padres o abuelos, etc.

El niño es representado como S: internamente capaz, hábil y competente

Los adultos aparecen motivando e incentivando (Sid), elogiando a los niños, o no aparecen

Fuente: Propio autor

7 La teoría del espejo formulada por Lacan para el niño que ve por primera vez su cuerpo completo representado en un espejo (y comienza a elaborar su “moi”) ha sido reelaborada para la audiencia del audiovisual que se ve representada en los personajes audiovisuales de los programas de cine y de TV; en esos textos audiovisuales, el autor del audiovisual **construye un “espejo”** que representa su **interpretación** visual de la audiencia (Mulvey, 1975). Mulvey, advierte que el cine clásico de Hollywood representó visualmente a la mujer como objeto sexual para atraer la mirada (y la asistencia) masculina. Este análisis de la representación como “espejo” plantea la representación del niño en el audiovisual. La escuela pretende representar al niño como alumno receptor de los conocimientos curriculares; el conductismo conceptualiza a la audiencia como vacía para ser poblada por los estímulos externos. La neurociencia y las teorías del desarrollo infantil consideran al niño como un ser activo en el desarrollo de sus propias competencias internas. La Convención de los derechos del niño subraya un sujeto de derecho a una educación y desarrollo integral, con un interés superior a intereses particulares ideológicos, económicos, políticos, religiosos, o gremiales.

El niño-audiencia no siempre es hábil y competente en su vida cotidiana. Puede ser también representado en la narración audiovisual como un niño con competencias y con carencias. Puede ser representado como **un niño-S en transformación (T)**; así apareció hace años en *El Mundo de Bobby* (1990-1998); Bobby era un párvulo descalificado como incompetente por su hermano mayor, pero en cada episodio de la historia con sus acciones adquiría habilidades para su vida cotidiana, y tal adquisición lo llenaba de alegría. También la T aparece en *Charlie y Lola*, donde Lola se transforma en cada episodio con la ayuda lúdica de su hermano Charlie (2006-2012). Vuelve a aparecer la narrativa de transformación personal ya mencionada del *Bildungsroman*.

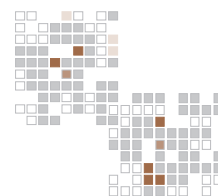


Gráfico 8

Representación del niño como S hábil y competente

En acciones realizada por el S Protagonista se representan las competencias y valores del niño -audiencia >> formación socio- emocional

No siempre el niño es hábil (como es Dora)

Puede ser carente pero se transforma >> T

Fuente: Propio autor

3. La interactividad entre el programa y el niño-audiencia

Otro recurso audiovisual que enriquece la narración es la **interactividad** entre un personaje de la pantalla con el niño-audiencia. El personaje de la pantalla puede ser el conductor del programa o un personaje ficcional, que se “sale lúdicamente” de la narración para relacionarse con la audiencia. Es un recurso dialogal usado a menudo en el Circo y en el Teatro, especialmente con niños; usado también en programas de TV en vivo, pero rara vez en la ficción de cine y TV. **Usarlo en historias ficcionales de TV es romper lúdicamente**

el espectáculo e introducir una entretenida innovación para los niños. El diálogo interactivo se usa cognitivamente para enseñar idiomas diferentes al del niño-audiencia, pero mucha más frecuentemente para preguntar a la audiencia acerca de cómo el actante Sujeto puede resolver obstáculos y escoger caminos alternativos de acción; también se ha usado para preguntar acerca del agrado y entretenimiento obtenido en el episodio; en otros casos se elogia a la audiencia por la astuta respuesta entregada, que sirvió para alcanzar la meta por lograr⁸.

Gráfico 9

Interactividad del audiovisual con el niño-audiencia

Las Pistas de Blue (3 pistas, 3 pruebas, 3 adivinanzas)

Dora la exploradora (ayuda para escoger objeto de mochila – decir palabras – inglés – movimientos corporales – qué color – cuál camino tomar – qué parte gustó más – elogios a la audiencia interactiva)

Relación lúdica que el niño-audiencia disfruta mucho

Teatro y Circo usan interactividad con audiencia infantil

Fuente: Propio autor

34

La interactividad **permite la participación lúdica del niño-audiencia en el relato ficcional. Además, refuerza al niño-audiencia en su potencial reconocimiento e identificación con el niño hábil representado en la historia ficcional.** Contribuye a la percepción del programa como “espejo” que representa algunos aspectos de la audiencia infantil. La observación etnográfica a la recepción por niños muestra una gran

participación de los niños en la interactividad, disfrutada gozosamente por la audiencia⁹.

Conclusión

Este texto no ha pretendido realizar una exégesis crítica del modelo actancial de Greimas ni la evolución de su recepción como semiótica narrativa. Se presentan las conceptualizaciones

8 La interactividad ha salido del texto audiovisual, en especial en relación con los niños-audiencia, para cristalizar en páginas web de los canales emisores, presentar imágenes y juegos con los personajes de los programas, dibujos para colorear, páginas para padres, juguetes, conversación ritualizada con padres y profesores, etc.

9 Los estudios de recepción de programas audiovisuales por audiencias de niños muestran que la apropiación educativa del niño-audiencia requiere de la recepción constructivista de los niños. Con actividades lúdico-entretendidas de juegos, dibujos, mimos, y conversaciones donde entrega su propia interpretación de lo percibido. Es una apropiación necesaria de realizar en el hogar y en el aula escolar (Fuenzalida, 2019).

centrales según la práctica analítica de este autor y en la construcción de escaletas para programas para niños. Pero también se relacionan los actantes con el aspecto de la **representación** semiótica de las capacidades internas del niño en el texto audiovisual. Ahí aparecen las potencialidades de la representación actancial del niño como Sujeto-protagonista; el audiovisual que se

basa en la imagen del niño de las neurociencias y de las ciencias epigenéticas del desarrollo para su representación audiovisual puede constituirse como un “espejo” donde el niño ve representadas sus capacidades y potencialidades socio emocionales. Pretende una creación audiovisual para el disfrute lúdico y la edu-entretención de la inteligencia emocional del niño-audiencia.

Referencias

- ERIKSON, Erik, El ciclo vital completado, Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2000.
- FUENZALIDA, Valerio. Constructivist TV Reception in the Children's Classroom. Chapter 15, In: Media Education in Latin America. Julio-César Mateus, Pablo Andrada and María-Teresa Quiróz (editors), p. 211-224, London and New York. Routledge, Taylor & Francis Group, 2019.
- FUENZALIDA, Valerio, La Nueva Televisión Infantil, Santiago: Fondo de Cultura Económica, 2016.
- GARDNER, Howard, La nueva ciencia de la mente, Historia de la revolución cognitiva, Barcelona: Paidós. 2002
- GREIMAS, Algirdas J., Semántica Estructural, Madrid: Gredos, 1973.
- MULVEY, Laura, Visual Pleasure and Narrative Cinema, Screen, London v. 16 n. 3, p. 6-18. 1975.
- NIEDING, Gerhild, How do preschool children understand stories? Televisión, München, IZI. 26, p. 19-21. 2013
- SALMERÓN, Miguel, La novela de formación y peripecia, Madrid: Ed. Antonio Machado Libros. 2003.
- VERDIGÓN, Nelson A., El desarrollo psico-social de Erik Erikson, El diagrama epigenético del adulto, Revista Lasallista de Investigación, Antioquia: Colombia. v. 2, n. 2 p. 50-63. 2005.

