



BUAP

Facultad de Ciencias de la Comunicación

**ANÁLISIS PROSOPOGRÁFICO EN LA SERIE
“AVATAR”: LA CONFIGURACIÓN DE LOS
PERSONAJES Y SU PAPEL SOCIAL EN EL
DISCURSO DENTRO DE LA NARRATIVA.**

**Tesis para el Título de
Licenciada en
Comunicación**

Presenta

Salma Liliana Torres López

Director/a de tesis

Hugo Israel López Coronel

H. Puebla de Z. Mayo de 2023

Índice.

Introducción	3
CAPÍTULO I. Marco contextual. Los personajes de la realidad y la ficción.	5
1.1. El cine y la televisión como actor social.	5
1.2. La diversidad en los medios.	7
1.3. Estereotipos, identidad e interculturalidad.	10
1.4. Avatar en la cultura popular.	13
CAPITULO II. Marco teórico. Análisis de personaje en lo audiovisual y semiótica.	16
2.1. Arquetipos y prosopografía en la ficción	16
2.2. Codificación y decodificación de Stuart Hall	17
2.3. Interpretación en las audiencias	20
2.4. Metodología de análisis del personaje cinematográfico	25
2.4.1. Teoría de los actantes	28
CAPÍTULO III. La configuración semántica y morfológica de los personajes	31
3.1. El “equipo avatar”	31
3.2. Estudios de caso (Análisis por personaje)	32
3.2.1. Aang	33
3.2.2. Katara	38
3.2.3. Sokka	44
3.2.4. Toph	48
3.2.5. Zuko	52
3.2.6. Suki	56
3.2.7. Azula	59
3.2.8. Tío Iroh	62
3.3. Diseño de investigación.	65
Conclusiones y propuesta.	67
Bibliografía	69

Introducción

La serie animada "Avatar: La leyenda de Aang" ha sido muy exitosa en América del Norte y sigue siendo popular en plataformas de streaming. Aunque existen numerosos estudios sobre su escritura, animación y contenido, el estudio de la construcción de personajes en la serie carece de una metodología completa y compleja. La comprensión de cómo se configuran los personajes en la serie es importante, ya que puede tener implicaciones en la comprensión de la complejidad narrativa de la serie y en la percepción y recepción del público. Además, este tipo de análisis puede tener implicaciones más amplias en la industria del entretenimiento. Por lo tanto, el objetivo general de esta investigación es analizar las características culturales y raciales diversas que configuran arquetipos en los personajes y su participación, así como interpretar las funciones narrativas de estas en la serie animada. Se espera que el análisis permita crear una mejor comprensión de cómo se configuran los personajes en el discurso del guion narrativo y cómo este contribuye a la complejidad y riqueza de la serie.

La pregunta general de esta investigación es cómo se configuran y componen los personajes en el discurso del guión narrativo en la serie animada. Sin embargo, la interrogante específica intenta comprender cuál es la importancia de conocer la configuración prosopográfica de los personajes de este programa en específico. Los objetivos específicos incluyen determinar cómo se configuran los personajes en el discurso del guión narrativo de la serie, establecer la importancia comunicacional de la escritura creativa para la transmisión de mensajes codificados en los medios de comunicación masivos a través de narrativas y ofrecer una propuesta comunicacional para difundir los resultados del análisis, asertivamente y buscando el mayor alcance posible.

La investigación permitirá un análisis detallado de la construcción de personajes en la serie Avatar y cómo contribuye a su complejidad narrativa y discursiva. También puede ayudar a entender mejor las técnicas narrativas y descriptivas utilizadas en la construcción de personajes y en la creación de contenido televisivo y audiovisual. Además, los resultados del estudio podrían ser aplicados a la investigación de la narrativa en otros tipos de contenido audiovisual y aplicable a otro tipo de narrativas. Sin embargo, esta investigación se centra únicamente en la serie Avatar y no se puede garantizar una generalización a otras series de televisión o formas de entretenimiento, debido a que no es de carácter homogeneizador. Además, la investigación se basa en un análisis de la serie y no incluye la perspectiva de los

creadores o actores de la serie.

La metodología propuesta para este estudio es una investigación cualitativa y descriptiva, utilizando el análisis de contenido como técnica de recolección de datos. Se llevó a cabo un análisis detallado de los episodios de la serie Avatar con relación a la configuración de personajes y su papel en la trama. Además, se utilizó una revisión de literatura previa y existente sobre el tema para complementar y ampliar los resultados. Para la recolección de datos, se seleccionaron aleatoriamente diez episodios de la serie para su análisis. En cada episodio, se tomaron en cuenta los personajes principales y secundarios, su configuración y su papel en la trama, sus motivaciones y objetivos, y cómo se relacionan con los temas principales de la serie.

Una vez recolectados los datos, se procedió a su análisis mediante el análisis de contenido, empleando una matriz de categorización diseñada previamente. Se clasificaron los datos en diferentes categorías en relación con los objetivos específicos de la investigación. Posteriormente, se realizó una interpretación de los resultados para obtener conclusiones significativas y relevantes. En cuanto a la difusión de los resultados, se elaborará un informe detallado que incluirá las conclusiones y recomendaciones derivadas de la investigación. Además, se diseñará un material audiovisual explicativo que permita una mayor difusión de los resultados entre el público en general y profesionales de la industria del entretenimiento.

El primer capítulo, "Marco contextual", comienza con una introducción al papel de los medios de comunicación como actores sociales y cómo afectan la diversidad en los medios. Luego, se explora el tema de los estereotipos y la identidad en la interculturalidad, con un enfoque en la película "Avatar" como ejemplo de cultura popular. El segundo capítulo, "Marco teórico", se centra en el análisis de personajes en lo audiovisual y semiótica. Comienza con una discusión sobre arquetipos y prosopografía en la ficción, y continúa con una exploración de la codificación y decodificación de Stuart Hall y la interpretación de las audiencias. El tercer y último capítulo, "La configuración semántica y morfológica de los personajes", se enfoca en el análisis de los personajes de "Avatar" de manera individual. Se presentan estudios de caso para cada uno de los personajes principales y se analiza la estructura narrativa de la película. Además, se presenta una metodología de investigación para el análisis de personajes cinematográficos.

CAPÍTULO I. Marco contextual. Los personajes de la realidad y la ficción.

Para la realización de la siguiente investigación se hizo una revisión de la literatura en la historia del arte relacionada con los conceptos utilizados, tales como: el análisis de la prosopografía, personajes, narrativa, discurso, y su aplicación en el análisis de productos audiovisuales de ficción. Dentro de la bibliografía, también se incluyen textos que analizan la obra en diferentes niveles.

Al mismo tiempo, se conectan los objetivos de la investigación, con los intereses particulares de la autora acerca de lo que ha resultado relevante en las áreas de estudio a fines con la comunicación y la semiótica. Es importante mencionar el papel que estos juegan dentro de la problemática social que puede ocasionar la falta de representaciones precisas y no revictimización de minorías y diferentes grupos étnicos.

Entre los siguientes aspectos a explorar dentro de este capítulo, se encuentran: la relación que tienen los medios y lo que estos presentan con el reflejo de lo que se vive en la vida cotidiana y espacios tangibles para la colectividad en general y círculos sociales específicos. Dentro de este mismo rubro, también se indaga cómo y por qué se representan de tal manera, y no solo en la serie analizada, sino en los medios de comunicación masivos en general. Consistentemente, se habla de las convencionalidades típicas que usualmente son adoptadas para representar minorías, que tan exactas pueden llegar a ser y por qué son tradicionalmente percibidas de esa manera.

Por último, recopilamos aspectos que se han señalado con anterioridad en otros escritos e investigaciones acerca de los elementos ya mencionados presentes en la serie, su discurso y sus personajes. Esto con el propósito de que más tarde, en el desarrollo del presente documento, se perciba el factor implícito de la complejidad social que traen los rasgos analizados en el tercer capítulo.

1.1. El cine y la televisión como actor social.

De las áreas donde se aprecia la influencia de la comunicación masiva y sus efectos son el cine y la televisión. El cine, considerado como el séptimo arte, y la televisión, que presenta una gran cantidad y variedad de contenidos, tienen la capacidad de expresar tanto los sueños como las realidades del ser humano. La ficción puede retratar no solo lo que vemos todos los días, sino también puede compartir escenas que solamente existirían en nuestra imaginación, de no ser por la construcción de toda la industria audiovisual y los

avances tecnológicos que la hicieron posible. Asimismo, de manera directa o indirecta, estas son a menudo una guía moral y actitudinal ante los estímulos presentes en el mundo.

Como medios de comunicación masivos, estos juegan un papel importante en la transmisión de mensajes e ideas al público y pueden fungir para hacer el mapeo de fenómenos a los que la sociedad se enfrenta: cambios, sucesos y transformaciones que sufre su entorno y las personas que coexisten en este. Esta influencia puede utilizarse de muchas maneras; y dependiendo de los propósitos y conocimientos con los que se use, puede llegar a ser de mucha utilidad para el cambio y desarrollo social, o jugar el papel para la regresión ideológica. Si combinamos ese poder con la animación, en este caso, que se transmite por estos medios, impacta principalmente a niños.

Del mismo modo, otros jóvenes y personas de escasos recursos se ven sumamente influenciados por los mensajes transmitidos por estos medios, ya que el juicio crítico necesario para cuestionar la veracidad de las ideas transmitidas normalmente se obtendría a través de la educación o experiencia. Como menciona Mendiz (2008)

El cine ha legitimado conductas y percepciones de la realidad que antaño provocan el rechazo o la discrepancia de la mayoría de la población. Ante esta crisis en la educación y en los valores, el cine adquiere cada vez más protagonismo como instancia educativa de los jóvenes. El cine puede tener sus peligros, pero puede también inspirar, aportar valores y provocar en una dirección enriquecedora y positiva (Cinemanet,2008, Linking section, para. 1).

Dicho esto, no podemos decir que exista un grupo inmune a la influencia de los medios, en diferente medida y manera, todos los que nos exponemos a ellos formamos parte de una dinámica social que se extiende hacia el contexto propio.

Si bien el cine y las series televisivas son distintas una de otra, en cuestión de producción, transmisión y recepción. Ambas industrias comparten la característica de hacer contenidos audiovisuales, la transmisión y el consumo favorecen la penetración, la atención y el enganche de los espectadores visuales para un mejor entendimiento de lo transmitido. Por lo que, podría decirse que sirven como contenido lúdico o educativo, y en ocasiones, persuasivo para las audiencias.

Un ejemplo: en *Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis*, se nos presenta la idea de que:

Los individuos aprenden de los medios audiovisuales, aunque con frecuencia se niegue o se ignore este potencial. Desde pequeño se suelen evocar experiencias como telespectadores y se recurre a conocimientos en buena parte atribuibles a la televisión. Los medios de comunicación enseñan contenidos (sobre dinosaurios, la contaminación, conflicto mundial) y comportamientos de la vida cotidiana (portarse bien, comer con cuchillo y tenedor, defenderse, invitar a una chica a salir).(Barros Bastida et al., 2015)

Para entrar de lleno al concepto, la definición de actor social refiere a un individuo, organización o institución que, debido a sus características, participación histórica y otros factores, ha desempeñado un papel en la sociedad. En este caso, a los medios de comunicación se les ha otorgado un poder que en ocasiones supera al de la misma ley. Esto último, podemos apreciarlo claramente a través de uno de los ejemplos más recientes: los movimientos sociales, que son alimentados por las comunidades en línea, redes sociales, etcétera.

La movilización que se genera dentro de estas, termina por materializarse en protestas que incomodan, afectan y modifican el orden y la opinión pública sobre cualquier tema que caiga en manos de las masas.

El cine, la televisión y el contenido de sus producciones; su discurso, así como el manejo de la información, depende del público al que vayan dirigidos, así como a su formato. Esto se hace para que el público sea capaz de procesar los mensajes y absorberlos de la manera en que el emisor quiere que lo perciban. Gracias a la esquematización de este medio, se han generado una serie de contenidos subsecuentes, principalmente gracias al formato televisivo, que permite combinar y entrelazar mensajes y emisores en el mismo canal, como son la publicidad, el cine y el periodismo en el mismo sitio.

1.2. La diversidad en los medios.

La participación de grupos segregados dentro de la *mass media*, existe a medida que la sociedad acepta y normaliza los fenómenos sociológicos y culturales que cambian el imaginario social, ya sean migraciones, adoctrinamientos, cambio de gobierno, entre otros. De acuerdo a cómo la sociedad y cultura misma cambia y acepta o rechaza a las personas y situaciones a las que se enfrenta. El ser humano, como especie y como comuna, ha tenido que adaptarse y sobrevivir. Desde el surgimiento de los medios masivos y justamente por contexto en el que estos surgieron, históricamente han cumplido un papel importante en el

proceso de aceptación de estos cambios.

Sin embargo, hay una retroalimentación entre lo que los medios muestran al público y lo que el público quiere ver, aunque esto signifique negar la existencia de fenómenos y personas que incomoden el *status quo* o simplemente amenace la permanencia de los usos y costumbres. Históricamente, este proceso se ha repetido en múltiples ocasiones, varias de ellas se han desarrollado de la misma manera. En cambio, no carece de sentido ni es motivo de asombro, la estructura social está construida para favorecer a sectores de la población en específico. Estos sectores se ven amenazados cada vez que existe un cambio radical en su entorno, por eso mismo es que se perpetúa el miedo y la resistencia a estos cambios, aun cuando estos representan con certeza algún peligro. Dicho esto, empecemos por definir el concepto de las minorías y por qué es importante reconocer su existencia, de acuerdo a las normas internacionales y orientaciones para la aplicación a los derechos de las minorías, redactado por las Naciones Unidas:

El término «minoría», como se utiliza en el sistema de las Naciones Unidas en relación con los derechos humanos, se refiere generalmente a las minorías nacionales o étnicas, religiosas y lingüísticas, con arreglo a la Declaración de las Naciones Unidas sobre las Minorías. Todos los Estados tienen en sus territorios nacionales uno o varios grupos minoritarios caracterizados por su propia identidad nacional, étnica, lingüística o religiosa, que difiere de la identidad de la población mayoritaria.

(Naciones Unidas, Derechos Humanos: Oficina del Alto Comisionado, 2010)

Por otra parte, las minorías también se definen por la presencia de factores que vulneran la integridad de sus miembros al atentar contra sus derechos humanos; como la libertad, vivienda, comida, entre otros. Esto debido a diversos factores sociopolíticos, con los que las dinámicas de poder tienden a cambiar. No obstante, la preservación de la cultura, tradiciones y grupos étnicos sigue siendo una prioridad

En las ciencias sociales, el estudio y la celebración de la diversidad es un deber profesional a difundir, más aún tratándose de las ciencias de la comunicación. Para lo cual, he de retomar a las normas internacionales de Naciones Unidas:

Una minoría es: Un grupo numéricamente inferior al resto de la población de un Estado, que se encuentra en una posición no dominante y cuyos miembros, que son nacionales del Estado, poseen características étnicas, religiosas o lingüísticas diferentes de las del resto de la población y manifiestan,

aunque sólo sea implícitamente, un sentimiento de solidaridad para preservar su cultura, sus tradiciones, su religión o su idioma. (...) el requisito de que la minoría se encuentre en una posición no dominante continúa siendo importante. En la mayoría de los casos, un grupo minoritario constituirá una minoría numérica, pero en otros una mayoría numérica puede encontrarse en una posición similar a la de una minoría o en una posición no dominante.(Naciones Unidas, Derechos Humanos: Oficina del Alto Comisionado, 2010)

El hecho de que estas garantías individuales estén en riesgo, es sumamente grave. El fomentar discursos de odios, disfrazados de intolerancia o miedo es una práctica común en los medios de comunicación y lo ha sido a lo largo de la historia, independientemente del emisor, estos mensajes pueden llegar a normalizar, fundamentar y/o respaldar acciones y crímenes de odio en cualquier lugar del mundo.

Más ahora, teniendo en cuenta la rapidez con la que viaja la información gracias al internet y la tecnología de nuestros días; aquí reside la importancia de una representación digna y presente, ya que el conocer, aceptar y mostrarse tolerantes hacia la existencia de minorías, válida y perpetúa la inclusión.

Al examinar los contenidos producidos y difundidos en territorios concretos, tales como los Estados Unidos, se ha dejado un significativo espacio en la representatividad, lo que ha propiciado una perspectiva homogénea y errada de la sociedad, tal como se menciona en el artículo, *Principales estudios realizados sobre la representación de las minorías en la ficción televisiva*:

Las principales conclusiones a las que se han llegado tras analizar la ficción televisiva de EE.UU. son la existencia de una baja presencia de personajes pertenecientes a las minorías étnicas en los contenidos de ficción analizados, así como la visión distorsionada y estereotipada con la que son representados (D. Mastro, 2009a, 2009b). Además, se ha comprobado que existe una infrarrepresentación de las minorías étnicas (Ramos, 2014)

Sin representatividad, tampoco existe la exploración o constancia de las vulnerabilidades sufridas por los grupos minoritarios. Mucho menos se analizan las causas y consecuencias de esta condición; que puede ser tanto social, como cultural, económica, racial, sexual, entre otras, dejándolo completamente fuera del discurso y la narrativa:, tal y como menciona Casri:

Hay una situación de falta de visibilidad en los roles disponibles para muchos colectivos y éste es un problema tanto cuantitativo como cualitativo. No solo es necesaria una mayor diversidad e inclusión en cuanto al número de papeles, sino también es necesario que éstos tengan peso específico en la arquitectura narrativa del filme y que, a la vez, no sean un compendio de clichés estereotipados que perpetúen una visión sesgada del colectivo al cual pretenden dar visibilidad. (Casri, 2020)

Básicamente, la existencia de un sujeto, supone la percepción de los otros sobre este, el observar, validar y reconocer la participación de estos en el imaginario social, supone también observar, validar y reconocer una participación activa de este mismo en nuestro entorno. El escribir papeles, historias y situaciones acerca de ellos no es algo prohibido, pero el entendimiento tras el funcionamiento de dinámicas y estructuras sociales que avalen la veracidad del retratado es fundamental para representar sus papeles en la sociedad y dignificar la imagen y percepción del espectador.

1.3. Estereotipos, identidad e interculturalidad.

La representación de las minorías en los medios de comunicación tiende a ser expresada bajo la perspectiva de productores, escritores y terceros que no conocen por completo el contexto o la realidad de dichos grupos. Por lo tanto, el resultado de estas interpretaciones suele ser una representación parcial, o bien, estar basada en estereotipos, intervenida por la cosmovisión de quien escribe los personajes y situaciones descritas dentro de la trama. Al transmitir este tipo de mensajes, junto con las representaciones de grupos o personas que no ocupan posiciones de poder o visibilidad política, podría ser una retroalimentación a ideas equívocas acerca del sujeto social representado que terminarían por afianzarse por la audiencia.

Este fenómeno, si bien es muy común y parece lógico, se da por la misma falta de representación dentro del proceso creativo: guionistas, diseñadores y creativos, equipos de trabajo que, en ocasiones, no son guiados a través de un proceso de investigación. Esto puede deberse en parte a la subestimación del cine y la televisión como medios masivos y ciertamente influyentes. Sin mencionar que tiende a fomentar ideas que con el tiempo se convierten en opiniones y acciones de la audiencia, estas se integran a los juicios y experiencias de cada espectador y dependiendo del contexto tienen incluso el potencial de ser peligrosas o convertirse en conductas de riesgo en un futuro.

Los grupos sociales más vulnerables suelen verse representados en los medios de una forma más negativa que los miembros de la mayoría. Esta representación, constante en el tiempo, unida a un consumo mediático intensivo por parte de los grupos mayoritarios, puede llevar a la generación de actitudes discriminatorias hacia dichas minorías y, en última instancia, al racismo. (Ramos, 2014)

Esta situación representa un problema sociológico en el que se perpetúan las relaciones de poder que distinguen y separan en segmentos poblacionales, los cuales, a su vez, son los que terminan siendo afectados por estas prácticas.

Algunos estereotipos (...) están desapareciendo de la televisión estadounidense, aún hay algunos que perduran y se asientan en la memoria colectiva de los espectadores. Desde la perspectiva teórica de la teoría del cultivo y de la teoría de la identidad social, estas imágenes pueden contribuir al fomento de los estereotipos (...) y a fomentar actitudes prejuiciosas hacia estos por parte de miembros del exogrupo, lo que podría establecer diferencias injustificadas de estado para la utilización en contextos intergrupales(Ramos, 2014)

Un ejemplo de cómo la exclusión de las pantallas sigue siendo un problema en la sociedad en pleno siglo XXI, es la exclusión de estos mismos grupos, no solo a cuadro, sino detrás de cámaras.

Esta preocupación lleva un tiempo en boca de diversos colectivos feministas y estudiosos del tema, al punto en el que se han creado instrumentos como el test de Bechdel que mide la participación de las mujeres en las obras de ficción, los resultados, ahora cuantificables de como se representan en obras populares, se muestran en las siguientes cifras.

Más del 80% de los roles para mujeres se basan en un estereotipo de "feminidad". Muchas películas y series clásicas y contemporáneas (como la trilogía original de La Guerra de las galaxias, Avatar, Los Vengadores, La red social, El señor de los anillos y la mayoría de los capítulos de Juego de Tronos) no superan el famoso test de Bechdel, el cual no exige demasiado para satisfacerlo. La radiografía cuantitativa de las estadísticas muchas veces esconde una realidad cualitativa más preocupante que afecta a la visión de los diversos colectivos que se muestran en pantalla."(Casri, 2020)

Es alarmante lo despreocupados que somos como audiencia ante estos fenómenos, presentes y explícitos en el contenido que pagamos y consumimos, por lo que empezar una conversación al respecto, es dar pasos hacia adelante en la mejora de estos espacios.

Por otro lado, el fenómeno de la globalización, es ampliamente conocido y estudiado.

Y ahora, en espacios tangibles como intangibles, convivimos con una diversa variedad de personas, experimentando una convivencia intercultural.

La interseccionalidad de los factores que nos diferencian: como el idioma, las costumbres y tradiciones, las edades y condiciones socioeconómicas representan una diferencia disruptiva en nuestra cosmovisión del mundo. Por lo cual, aun encontrándose en el mismo escenario, dos o más personas perciben su entorno de formas diferentes.

La interculturalidad implica no solo el reconocimiento de la diversidad de actores y grupos sociales que conforman una sociedad, sino, y de forma más importante, implica la creación de vínculos a través de lo común y lo distintivo entre estos diferentes grupos. Por tanto, no trata de captar lo estático de la coexistencia de diversas matrices culturales, sino de construir puentes que vinculen lo diverso. (P. Salvador, C. Rizo, M. Romeu, V. 2008)

Algunos de los grupos que, no solo, se representan en la serie animada, sino que conforman segmentos en la sociedad contemporánea, son las personas racializadas; las mujeres y personas parte de la comunidad LGBTQ+; personas con discapacidad y enfermedades psicológicas; personas de la tercera edad, entre otros.

De las 100 películas más taquilleras en Estados Unidos en 2019, el 66% de los personajes con diálogo o nombre eran hombres y un 34% mujeres. Solo 14 títulos presentaban un elenco equitativo. 94 omitían la existencia de personas que se identifican como mujeres pertenecientes al colectivo LGTBIQ+ y solo un título presentaba a una protagonista LGTBIQ+. Únicamente una película se encontraba protagonizada o coprotagonizada por una mujer mayor de 45 años. (Casri, 2020)

La poca o nula representación de minorías que no pertenecen propiamente a un número extremadamente pequeño, en comparación con el grupo dominante, es un patrón, sobre todo cuando se trata de sexualidad y género. En concordancia con Casri (2020) Uno de los otros grupos más grandes que ha estado subrepresentado tanto en cantidad como en calidad es LGTBIQ. En EE. UU., donde hay más estadísticas disponibles, y según un estudio de GLAAD (Gays and Lesbian Defamation Alliance), el 18 % de los largometrajes más taquilleros de 2019 presentan personajes LGTBIQ, con un 65 % identificándose como hombres, transgénero o no binarios.

Según su informe, ha habido una disminución en los roles que representan a la comunidad LGBTQ, con solo un 56 % de películas que cuentan con personajes queer, y sus

participaciones suelen durar menos de tres minutos; tan solo el 8% tiene más de 10 minutos en pantalla.

Existen maneras de utilizar estos fenómenos para desafiar los estereotipos con mensajes sobre grupos minoritarios; mostrando una amplia gama de experiencias y perspectivas. A través de las que se puede reforzar el sentido de identidad, así como los discursos en los medios masivos en los que se representa a grupos que históricamente han sido marginados o invisibilizados. Al fomentar la interculturalidad, estos mensajes pueden transformarse para mostrar la diversidad cultural y fomentar la inclusión de diferentes grupos de personas.

1.4. Avatar en la cultura popular.

La producción de la serie Avatar “La leyenda de Aang” pensada para niños, abarca una serie de temáticas, dinámicas y diversidad de personajes, los cuales han llamado la atención de los espectadores y estudiosos de las ciencias sociales. A partir del análisis de la trama y los personajes de la serie se han observado distintivas características, desde la diversidad racial y cultural que trae consigo la investigación de los creadores en China y Asia en general. Hasta la teoría feminista o la teoría queer que han estado más presentes en la agenda de occidente.

Dentro de la bibliografía revisada para este título se encuentra un artículo de Dara Poizner en el que precisamente se hace un repaso por la moralidad trabajada dentro del discurso de la serie, dicho artículo inspiró el resto de la investigación que conforman este rubro y marca en gran parte la postura que se maneja en él, se remite al lector a revisarlo.

Poizner (2017) menciona cinco aspectos que son en particular pertinentes al enfoque de este análisis: la diversidad racial, el género y feminismo, la discapacidad y salud mental, el “ageism”, que puede ser traducido como “discriminación por edad” y las estructuras familiares. Todos estos elementos vienen desde un planteamiento sociológico,

Una de las razones por las que "Avatar" ha tenido un impacto cultural tan significativo es su representación diversa de personajes. Los personajes principales de la serie están inspirados en las culturas del este asiático, mientras que otros personajes están inspirados en la cultura inuit, hindú y tibetana. Esta representación diversa ha sido valorada por muchos espectadores que se identifican con personajes que se parecen a ellos.

Amada por niños, adolescentes y adultos por igual, la serie ha sido elogiada por su fuerte narrativa, personajes atractivos y presentación cultural diversa. Aquí hay algunas

razones por las que la serie fue tan influyente:

Representación cultural y diversidad: "Avatar: The Last Airbender" fue elogiada por su diversa representación cultural, que incluía personajes de diversos orígenes étnicos y culturales. La serie ha sido particularmente elogiada por su representación de la cultura asiática y su exploración de temas como el honor, la familia y la espiritualidad.

Personajes complejos y en desarrollo: los personajes del programa son ricos en matices y complejidad, lo que permite a los espectadores dibujar e identificarse con sus historias. A lo largo de la serie, las personalidades y el desarrollo de los personajes experimentan cambios significativos, lo que les permite desarrollarse y crecer.

Narrativa sólida: la serie cuenta una historia completa y bien estructurada que se desarrolla a lo largo de tres temporadas. La trama principal gira en torno a Aang, el último niño de su especie, que debe aprender a controlar los cuatro elementos para detener al malvado Señor del Fuego. La serie también ofrece muchas tramas secundarias y personajes secundarios que enriquecen la narrativa y la hacen más interesante. **Temas profundos y relacionados:** Avatar: The Last Airbender explora muchos temas profundos y relevantes, que incluyen la amistad, la familia, el amor, la justicia, la guerra y la paz. La serie también trata temas más complejos como la ética de la gestión y la rendición de cuentas.

El primer punto es sobre la representación cultural y la diversidad en Avatar: The Last Airbender. Este es un tema muy importante que vale la pena explorar.

La serie presenta diferentes culturas inspiradas en diferentes regiones del mundo, desde la Tribu Agua inspirada en la cultura Inuit, la Tribu Fuego basada en la cultura china, la Tribu Tierra del Sudeste Asiático y la Tribu Viento inspirada en el Aire. Nómadas influenciados por las culturas tibetana y nativa americana. Además, la serie explora temas culturales valiosos para cada grupo, como la importancia del honor y el respeto en la cultura de la Nación del Fuego, la conexión espiritual de la Tribu Agua con la naturaleza, el enfoque en las familias y tradiciones tribales nativas y el nomadismo aéreo. Encuentra la iluminación y la paz interior en la cultura popular.

La serie también incluye personajes de género diverso, como Katara, líder de la Tribu Agua, una mujer fuerte y valiente que aprende a controlar el agua y se convierte en maestra de las artes. La serie también cuenta con personajes que rompen con los estereotipos de género, como Top, una niña ciega que es una fuerte maestra de campo y uno de los personajes más fuertes y capaces de la serie.

Las representaciones variadas en los medios de comunicación son importantes y valiosas para la sociedad por varias razones:

- Promueven la diversidad: La representación de diferentes tipos de personas en los medios de comunicación promueve la diversidad y ayuda a desafiar los estereotipos y prejuicios. Al mostrar una variedad de personajes y experiencias, los medios de comunicación pueden ayudar a crear una sociedad más inclusiva y tolerante.
- Aumentan la empatía y la comprensión: Las representaciones variadas en los medios de comunicación pueden ayudar a aumentar la empatía y la comprensión entre diferentes grupos de personas. Al ver diferentes perspectivas y experiencias, los espectadores pueden desarrollar una mejor comprensión de las diferencias culturales y sociales.
- Ofrecen modelos a seguir: Las representaciones variadas en los medios de comunicación pueden ofrecer modelos a seguir para diferentes grupos de personas. Al ver a personas de diferentes orígenes y habilidades, los espectadores pueden encontrar inspiración y motivación para alcanzar sus propias metas y objetivos.
- Fomentan la identidad y el sentido de pertenencia: Las representaciones variadas en los medios de comunicación pueden ayudar a las personas a sentirse representadas y valoradas en la sociedad. Al ver a personas de diferentes orígenes y habilidades, los espectadores pueden sentir un mayor sentido de identidad y pertenencia.

En general, Avatar: The Last Airbender es un ejemplo positivo de cómo una serie animada puede abarcar la diversidad cultural y retratar diferentes personajes de una manera auténtica y respetar las diferentes culturas y orígenes de las personas. La serie es un ejemplo de cómo se celebra y utiliza la diversidad para enriquecer la narrativa y la experiencia de visualización.

CAPITULO II. Marco teórico. Análisis de personaje en lo audiovisual y semiótica.

En las ciencias de la comunicación existen una serie de paradigmas y modelos, que teorizan, a partir de diversas disciplinas, los intercambios de información que conforman los procesos comunicativos. Asimismo, adaptan la explicación de cómo se configuran dentro de estas áreas de conocimiento y disciplinas. Del mismo modo, la comunicación como ciencia ha sido capaz de reutilizar dichos planteamientos para explicar fenómenos aplicados.

Dicho esto, el modelo de codificación y decodificación de Stuart Hall, es un recurso de la rama de la semiótica, que en este caso sirve para explicar y justificar la índole comunicacional de la presente investigación. Los mensajes que recibe un público a través de una obra audiovisual se codifican por los creadores en diversos lenguajes y como espectador se interpretan y modifican a través de la propia percepción y conocimientos.

En la presente investigación, nos vamos a centrar en explicar cómo a través del lenguaje audiovisual y la dramaturgia se configuran los mensajes dentro de la narrativa y el discurso de la serie animada “Avatar: La leyenda de Aang”. Específicamente vamos a identificar como los códigos de las dos disciplinas antes mencionadas configuran a los personajes dentro de la trama. Esta breve introducción es la razón por la cual este capítulo se dedica a utilizar y aplicar modelos teóricos, quizás no meramente comunicacionales, pero que sí tienen que ver con los procesos que se usan para transmitir mensajes a través del arte. Y la relevancia que tiene la interpretación de los espectadores para el entendimiento de la obra y como se percibe dependiendo del propio proceso de decodificación.

2.1. Arquetipos y prosopografía en la ficción

La prosopografía se interpreta como la manera de referirse a un conjunto de características y aspectos que dan una descripción integral de una persona o personaje, como el estudio descriptivo de características físicas y/o rasgos distintivos de una persona, tales como su edad, género, apariencia física, vestimenta, entre otros. Este enfoque se considera útil en las ciencias de la comunicación debido a que puede proporcionar información valiosa sobre cómo las personas son percibidas y representadas en los medios de comunicación. A pesar de que en esta investigación el enfoque no es el análisis de la recepción de las audiencias, sino el comprender la obra por completo. Se espera que pueda servir como referente para poder hacer un planteamiento semejante en el futuro.

La prosopografía es una técnica de investigación que se utiliza para describir las

características físicas y personales de un grupo de personas, generalmente de una época determinada. Se trata de una técnica que se enfoca en las características exteriores de un grupo de personas, como la edad, la apariencia física, el género, la posición social, la ocupación, el origen étnico y otros aspectos similares. La prosopografía es utilizada en diversos campos de investigación, como la historia, la antropología, la literatura y la sociología. En la historia, por ejemplo, se emplea para estudiar los personajes históricos y su entorno social. A través de la prosopografía, los historiadores pueden identificar patrones en las características de los personajes históricos y cómo estos patrones se relacionan con los eventos históricos. También es útil para entender las dinámicas sociales y culturales de una época determinada. Por ejemplo, puede ayudar a identificar las tendencias en la estructura social, la movilidad social y la jerarquía en una sociedad. Además, la prosopografía también puede ser usada para analizar la representación de ciertos grupos en la literatura y otros medios culturales.

En el estudio del arte y la ficción, la prosopografía puede ser una técnica útil para comprender las características físicas y personales de los personajes representados en obras de arte o en la literatura. En el caso del arte, la prosopografía puede ser utilizada para describir y analizar las características de los personajes representados en una pintura, escultura u otro tipo de obra visual. Al identificar los patrones en las características físicas de los personajes, se pueden extraer conclusiones sobre los valores y las normas culturales que influyeron en la creación de la obra.

En la ficción, la prosopografía se utiliza para analizar los personajes literarios y cómo estos están representados en la obra. Al identificar los patrones en las características físicas y personales de los personajes, se pueden comprender mejor los temas y mensajes que la obra transmite. Además, la prosopografía puede ser utilizada para analizar cómo los personajes se relacionan entre sí y con el mundo que les rodea. Al estudiar las características físicas y personales de los personajes, se pueden entender mejor sus motivaciones, comportamientos y relaciones sociales.

2.2. Codificación y decodificación de Stuart Hall

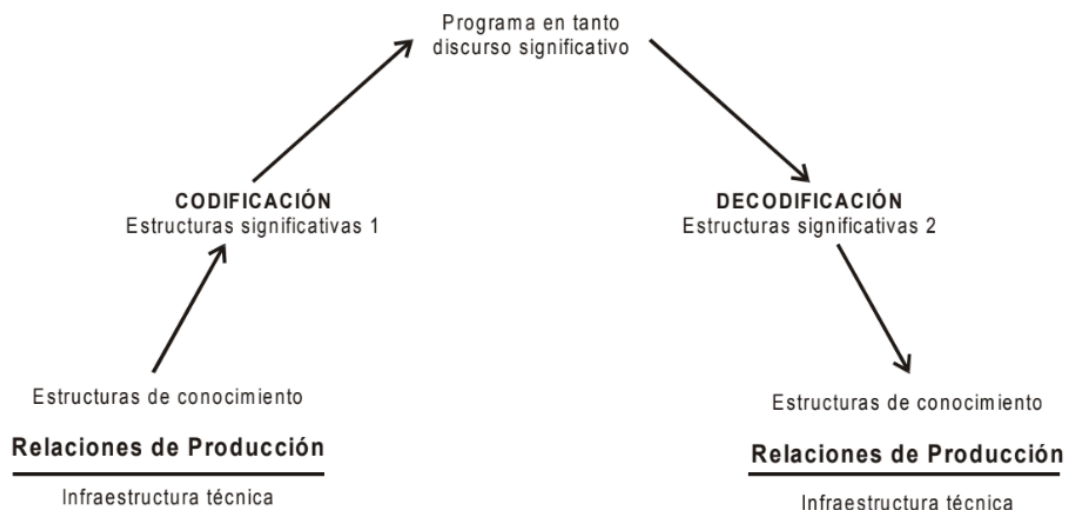
La teoría de codificación y decodificación de Stuart Hall, propone un modelo de comunicación basado en la manera en que dicho autor percibe la transmisión y recepción de mensajes. Stuart Hall era un sociólogo jamaicano que estudió en Oxford, tenía interés por

los derechos civiles, como teórico cultural y sociólogo y considerado como uno de los fundadores de los estudios culturales en el Reino Unido.

En los años 50's, se unió al Partido Comunista de Gran Bretaña y se involucró en el movimiento por los derechos civiles y la lucha contra el racismo en el Reino Unido. Posteriormente, fue profesor en la Universidad de Birmingham, donde fundó el Centro de Estudios Culturales en la década de 1960. Es conocido por su trabajo en la teoría de la cultura y la comunicación, donde se enfocó en la relación entre cultura, identidad y poder. Sus escritos han sido influyentes en los campos de la sociología, la antropología, la teoría literaria y los estudios culturales.

En su modelo de codificación y decodificación se refiere a la forma en que se produce y se interpreta el significado en el proceso de comunicación. Según Hall, la comunicación no es un proceso simple y directo, sino que está mediado por el lenguaje, la cultura y las experiencias previas de los participantes.

El modelo se compone de tres elementos clave: el emisor (o codificador), el mensaje y el receptor (o decodificador). El emisor es quien produce el mensaje y lo codifica utilizando ciertos códigos culturales, como el lenguaje y los valores sociales. El mensaje es la información que se transmite a través de los códigos, y puede ser interpretado de diferentes maneras por los receptores según sus propias experiencias y conocimientos. El receptor, por su parte, es quien decodifica el mensaje, es decir, quien lo interpreta y le da sentido en función de sus propios códigos culturales y su contexto social. Según Hall, existen tres tipos de decodificación: dominante, negociada y oposicional.



En la decodificación dominante, el receptor interpreta el mensaje de acuerdo con el mismo código cultural que el emisor. Esto significa que el mensaje es interpretado de la forma en que el emisor lo ha codificado, sin cuestionar o desafiar su significado. Mientras que en la decodificación negociada, el receptor acepta ciertos elementos del mensaje, pero también lo interpreta en función de sus propios códigos culturales y experiencias previas. En este caso, el receptor puede estar de acuerdo con algunas partes del mensaje, pero cuestionar o rechazar otras. En la decodificación oposicional, el receptor interpreta el mensaje de manera completamente diferente a como lo ha codificado el emisor. Esto puede ocurrir cuando el receptor tiene experiencias culturales muy diferentes a las del emisor, o cuando el mensaje contiene elementos que son incompatibles con los valores o creencias del receptor.

Este modelo explica cómo se genera, transmite y recibe la información de los medios, según Hall, los mensajes de los medios son codificados por productores que seleccionan y estructuran el contenido en función de sus propios intereses, ideologías y valores. Luego, estos mensajes se transmiten a través del medio y el receptor los decodifica, quien interpreta el mensaje y le asigna significado en función de sus propias experiencias, valores y perspectivas. En el caso específico de la serie Avatar, el uso que hace Hall de los modelos de codificación y decodificación se puede observar en la configuración de los personajes y sus roles sociales en el discurso narrativo. Los creadores del programa codificaron a los personajes de maneras específicas, dándoles identidades distintas y elaborando sus historias de fondo para que se ajusten a la narrativa general del programa. Los espectadores, por su parte, interpretan a los personajes a partir de sus propias experiencias y valores. Por ejemplo, algunos espectadores pueden identificarse con el personaje Aang, un niño con la misión de salvar el mundo y luchar contra la opresión, mientras que otros pueden identificarse con el personaje Zuko, un joven príncipe que tiene conflictos internos y busca su lugar en el mundo.

Por otro lado, el análisis prosopográfico se centra en el estudio de las características sociales y demográficas de un grupo de personas, como su origen, educación, ocupación, etc. En la serie Avatar, el análisis de texto se puede utilizar para analizar las características de un grupo de personas. Personajes y sus roles sociales en la narración. Por ejemplo, puede analizar los antecedentes y la educación de un personaje para comprender cómo

influyen en su comportamiento y cómo interactúan con otros personajes. Las profesiones de los personajes también se pueden analizar para ver cómo esto afecta su estatus social y su papel en la narrativa. Esto se debe a la importancia de comprender los medios de comunicación en la novela, ya que la información de los medios (incluido el contenido de la novela) afectará las opiniones de las personas sobre otros y otros. Si los fabricantes de medios no reflejan completamente el grupo minoritario, es decir, si el estereotipo es limitado o inexacto, puede ayudar a estas comunidades a la exclusión y la discriminación.

En contraste, si las representaciones son precisas, complejas y respetuosas, pueden ayudar a desafiar y subvertir los estereotipos y prejuicios existentes y a promover la inclusión y la diversidad. Por lo tanto, es importante que los medios de comunicación y la ficción representen de manera justa y precisa a las minorías, para que los espectadores puedan decodificar los mensajes de manera adecuada y se promueva una comprensión más comprensiva y respetuosa de la diversidad.

En el caso de la serie "Avatar", la representación de personajes de diferentes orígenes étnicos y culturales puede ayudar a promover la inclusión y el respeto por la diversidad, si se hace de manera precisa y respetuosa. Además, el análisis prosopográfico también puede ser útil para comprender cómo las características sociales y demográficas de los personajes influyen en su papel en la narrativa y en la forma en que son percibidos por los espectadores. En resumen, la teoría de la codificación y decodificación de Hall y el análisis prosopográfico pueden ser herramientas útiles para analizar la representación de minorías en la ficción y para promover una comprensión más comprensiva y respetuosa de la diversidad.

2.3. Interpretación en las audiencias

La percepción de las audiencias y su relación con los medios masivos ha evolucionado significativamente a lo largo del tiempo, y ha sido objeto de estudio por parte de diversos teóricos de la comunicación. En este sentido, se pueden identificar diferentes enfoques teóricos que han intentado explicar esta relación.

La teoría de Aguja Hipodérmica, también conocida como teoría de la bala mágica, se desarrolló en los años 30 y 40 del siglo XX, y sostiene que los medios de comunicación tienen un impacto directo y poderoso sobre las audiencias, como si fueran una aguja hipodérmica que inyecta un mensaje en el receptor. Según esta teoría, los medios tienen el poder de moldear la opinión pública y controlar el comportamiento de las masas.

Harold Dwight Lasswell argumentaba que estos medios desempeñaban un papel decisivo sobre las audiencias. Según su modelo, los medios influían en los patrones de pensamiento de las personas, y consideran al espectador como un receptor pasivo e incapaz de resistir los mensajes recibidos.

No obstante, tras la Primera Guerra Mundial, esta teoría se consolidó como un modelo que percibía a la audiencia como una entidad pasiva, receptora de mensajes, con el poder de impactar directamente en su comportamiento.

La interpretación del modelo comunicativo de Lasswell, de acuerdo con Galeano (1997), se desglosa así:

¿Quién?: Se refiere al emisor del mensaje, el origen de la comunicación. Y Galeano menciona diferentes tipos de emisores según su impacto y alcance.

¿Dice qué?: Analiza los datos contenidos en el mensaje de forma cuantitativa.

¿Por qué canal?: Examina los medios utilizados para transmitir el mensaje, sugiriendo una selección basada en el análisis metodológico para determinar los canales más efectivos.

¿A quién?: Considera a los receptores del mensaje, utilizando investigaciones cuantitativas para medir el alcance y las muestras correspondientes.

¿Con qué efecto o motivo?: Evalúa el impacto general del mensaje, el estímulo generado por el medio y su efectividad en el público objetivo.

Hoy en día, este se considera especulativo y ha sido cuestionado en múltiples ocasiones. A pesar de esto, ha sido la base de muchas investigaciones que han derivado en nuevos esquemas, sustituyendo el enfoque instintivo por uno actitudinal. Aunque la teoría de la aguja hipodérmica siga siendo utilizada como referencia para los inicios y las bases de la investigación empírica en medios de comunicación.

Posteriormente, la teoría de Efectos Limitados cuestionó la visión de los medios bajo la concepción de la aguja hipodérmica; desarrollada en las décadas de 1950 y 1960, sugería que el impacto de los medios es limitado y condicionado por factores como la percepción individual del receptor, sus experiencias previas, nivel de educación y entorno social. Esta teoría refutó la pasividad del espectador sin desconocer la influencia del entorno y las diferencias individuales.

Posteriormente, durante la década de 1970, la teoría de la Agenda Setting propuso que los medios no moldean directamente la opinión pública, sino que establecen los temas

de discusión en la sociedad y determinan qué temas son importantes, influyendo así en la opinión pública.

El término agenda se acuña en un sentido metafórico para expresar cómo las agendas o temas considerados relevantes por los medios pasan a ser subrayados también en las agendas de la audiencia. Las personas no sólo reciben información a través de los medios sobre determinados temas o asuntos que ocurren en el mundo y son considerados prioritarios, sino que también aprenden de ellos la importancia y el énfasis que les deben dar. (Rodríguez Díaz, 2003)

En cambio, la teoría de usos y gratificaciones, a diferencia de las teorías anteriores, se enfoca en las necesidades de la audiencia y no en la influencia de los medios como tal, esta teoría busca darle una explicación a las razones psicológicas y motivaciones de las personas para usar ciertos medios porque estos satisfacen sus necesidades.

Dicho enfoque permitió estudios cuantificables que concluyeron en que los medios de comunicación cumplen funciones como educar, informar y entretener, y es la audiencia quien busca en los medios el satisfacer sus necesidades.

Los tipos de gratificaciones abarcan desde la diversión y saber sobre las relaciones interpersonales hasta el refuerzo de la identidad personal, el conocimiento del entorno y la necesidad de información. Esta teoría sostiene que, aunque los medios crean necesidades de consumo, la audiencia sigue decide qué contenidos consumir.

Finalmente, la teoría de codificación y decodificación de Stuart Hall, propuesta en los años 70 y 80, sostiene que los mensajes que se transmiten a través de los medios son codificados por los productores y decodificados por los receptores, y que el proceso de decodificación está influenciado por diversos factores como la cultura, la experiencia previa, la posición social, entre otros. Según esta teoría, los mensajes que se transmiten a través de los medios pueden ser interpretados de diversas maneras, y el receptor no es simplemente un pasivo receptor del mensaje.

En la actualidad, la teoría de codificación y decodificación de Stuart Hall sigue siendo una de las más vigentes, ya que reconoce la complejidad de la relación entre los medios y las audiencias, y destaca la importancia del contexto y los procesos de interpretación en la construcción de significados y valores.

2.4. Metodología de análisis del personaje cinematográfico

El documento de Rufí y Patricio recopila una serie de autores, teorías y modelos que surgen alrededor del personaje cinematográfico. Sin embargo, mencionan que la

metodología propuesta es aplicable a casos que bien puedan ser llevados al cine. Aun así, la aplicación de los valores y aspectos audiovisuales es implícitamente parte de la mayoría de los elementos estudiados en su artículo y en esta investigación.

A modo de introducción, me gustaría aclarar brevemente que los aspectos a evaluar en las fichas técnicas del capítulo 3, son descritos por Rufí y Patricio en su artículo como categorías útiles para realizar el análisis del personaje. Basándonos en su metodología, tomaremos en cuenta 11 condiciones del personaje como actante dentro de la obra, decodificando a nivel morfológico, semántico y audiovisual los lenguajes utilizados en la configuración y escritura de los personajes principales en la obra y su entorno. De acuerdo a la interpretación de la autora, dichas categorías de Rufí (2016) son las siguientes:

1. Personaje plano/ personaje redondo: Este rubro categoriza al personaje según su dimensión psicológica y complejidad en su escritura, en un contraste con dos tipos de clasificación (“*plano*”: donde la simpleza de dichas características lo vuelven predecible; y “*redondo*”: donde la ejecución de ambos aspectos antes mencionados es más profunda y compleja)

Al ser una serie para niños, evidentemente se busca en muchas ocasiones hiperbolizar las conductas de los personajes para garantizar un mejor entendimiento, sin embargo, esta característica se ha tomado en cuenta y se analiza siguiendo y leyendo las mismas reglas dentro de la trama y de escritura en general con el resto de los personajes.

2. Apariencia del personaje: Para poder dar un análisis completo de este aspecto, dentro del texto se evalúan la fisonomía, el vestuario y el gesto, los cuales se explorarán de manera individual dentro de la ficha de análisis. Estos a su vez tienen un tipo de análisis sugerido. En el caso específico del vestuario, por ejemplo. Existe un código de color para las 4 naciones y sus habitantes, sean o no maestros.

La nación del fuego, por lo regular suele vestir elegante, de rojo y para los miembros de la realeza podemos observar arreglos y vivos dorados; los originarios de las tribus agua del norte y del sur, visten prendas azules, en su mayoría pieles y textiles para el clima frío; en el reino tierra predominan los colores verde en prendas más frescas, asimismo son los que cuentan con más variedad de patrones y figuras en sus diseños; mientras que por el contrario, los nómadas aire visten prácticamente

uniformados con un mono amarillo con naranja, además de los característicos tatuajes de los maestros aire. He aquí un ejemplo de esto con cuatro de los miembros del equipo avatar.



Imagen obtenida de hackedfreegames.com

3. Expresión verbal: Se refiere a las palabras y/o el mensaje que transmite un personaje y la manera que tiene de expresarlo, así como los aspectos que este mismo pueda exponer sobre su personalidad o el resto de la historia.

4. Carácter del personaje: En términos simples se define como la “manera” de ser, una aproximación a estudiar al personaje como a una persona poseedora de psique y personalidad. Recolectando indicadores tales como sus decisiones, sus acciones y las consecuencias de estas mismas, sus distintivos personales, carácter y autopercepción.

5. Backstory: Este es en sí un término popular utilizado para referirse a la “historia de fondo”, que a su vez refiere al pasado que explica de alguna u otra manera aspectos relacionados con el momento en que se desarrolla la historia. Su origen que da pistas de su educación, etnia, previa socialización, etcétera.

6. Vida exterior: Establece la relevancia del personaje para entender su importancia o necesidad en la trama. Se definen las necesidades del personaje y se revela la acción como forma de descubrirlas. Encontramos tres componentes básicos: vida profesional, vida personal y vida privada. (En el caso de la ficha analítica utilizada para la metodología de esta investigación, los aspectos 6 y 7 forman parte del mismo rubro de análisis)

7. Meta y motivación: El cine comercial tiene lugar en el proceso narrativo, los

personajes principales deben tener un objetivo que lograr; La razón es la necesidad de que el público conozca las causas de un cierto tipo de ejecución. Sus actividades deben ser lógicas, inevitables, deben ser razonables y racionales. En el guión se acepta la presencia de la motivación del personaje principal como condición necesaria para la narrativa de la película. Su propósito es transmitir la historia y activar el mecanismo de reconocimiento del espectador.

8. Elementos del discurso caracterizadores del personaje: Este aspecto constituye factores utilizados por los escritores, integrando las intenciones con las que se codifica. Este se refiere a lo que puede ser la escenografía, maquillaje y vestuario, función dramática o composición que en el caso particular de esta investigación se relaciona directamente con los arquetipos dramaturgos, la composición de los planos cinematográficos retratados, la entrada en escena de cada personaje, los códigos gráficos y sonoros.

9. Elementos extradiscursivos caracterizadores del personaje: El conocimiento previo que el espectador puede poseer acerca del carácter o historia.

10. El personaje como rol: El arquetipo, la clase de actitudes y acciones expresadas, no como unidad única dentro de la historia, sino como el rol que cumple en función de la narrativa. Los roles se definen como una función activa o pasiva dentro de la historia.

11. El personaje como actante: Califica y reduce al personaje, validando el lugar que ocupa en la narración y su contribución a esta. Usa nexos estructurales y lógicos.

2.4.1. Teoría de los actantes

Una de las teorías con mayor presencia dentro de la sustentación y justificación de la metodología es la teoría de los actantes. Que deriva al esquema de los actantes ha sido formulado gracias a aportaciones ideológicas de diferentes autores a través de la historia, por mencionar a algunos de los más importantes y/o relevantes tenemos a Polti, Propp, Souriau, Greimas y Ubersfeld. Mientras que todos estos han hecho aportaciones y modificaciones a este; la teoría del actor es un enfoque de la narratología desarrollado en la década de 1960 por el lingüista francés Algild Julien Graeme y su colaborador Joseph Coutts, que se centra en la estructura de las historias y el papel de los personajes en la narrativa, cómo pueden influirse entre sí. De acuerdo con la teoría del actor, los personajes de una narración pueden desempeñar diferentes roles llamados "actores". Un actor es una función que cumple un

personaje en una trama narrativa. Hay seis agentes básicos en la teoría de agentes:

Sujeto: El personaje principal o personaje que realiza la acción principal de la narración.

Objeto: La meta o propósito que el sujeto está tratando de lograr a través de la narración. **Remitente:** el rol que envió el sujeto a la acción.

Destinatario: El rol que recibe el resultado de la operación. **Ayudante:** Un rol que ayuda a un sujeto a lograr una meta.

Adversario: Personaje que se opone a un objeto y trata de impedir que logre su objetivo.

El elenco puede variar según el tipo de narrativa y los personajes involucrados. Por ejemplo, en una historia de detectives, el objeto puede ser un misterio que el sujeto está tratando de resolver y el ayudante puede ser el compañero del protagonista que lo ayuda a descubrir pistas. Los principales defensores de la teoría de los actantes fueron Algirds Julien Greim y Joseph Kurtes, quienes desarrollaron la teoría en su libro *Structural Semantics* de 1966. Otros autores, como Claude Bremond y Tzvetan Todorov, también han contribuido al desarrollo y aplicación de la teoría del actor en la investigación narrativa.

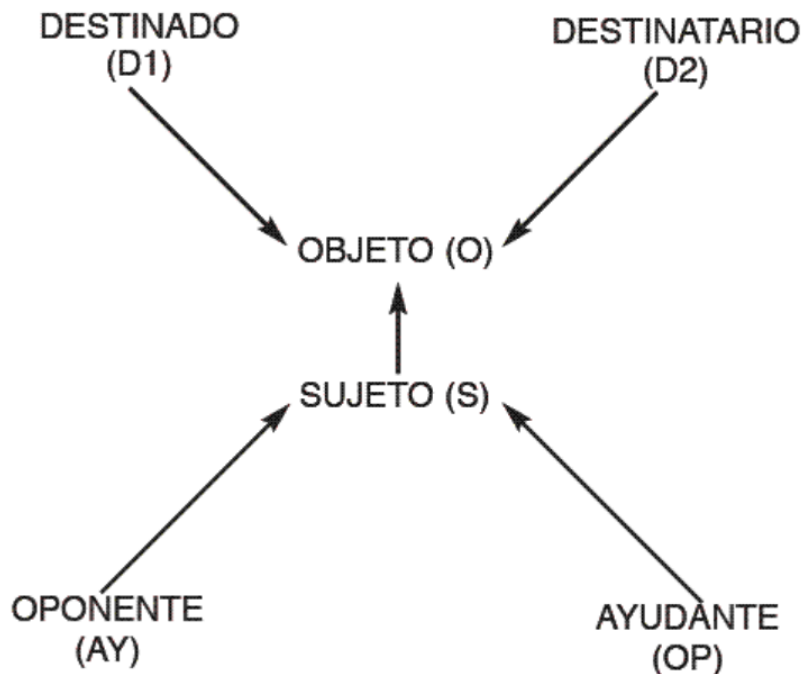
La teoría de los actantes se originó como una extensión de la teoría semántica de la estructura profunda del lingüista estadounidense Noam Chomsky. Greimas buscaba aplicar la teoría semántica al análisis de la narrativa y, de esta manera, comprender cómo los textos transmiten significado. La necesidad de la teoría de los actantes en prosa radica en la comprensión de la estructura y significado de los textos narrativos. Al identificar los diferentes actantes presentes en una historia, es posible entender cómo estos interactúan y cómo contribuyen a la creación de una narrativa coherente y significativa.

La aplicación de la teoría de los actantes en prosa ha sido amplia en el campo de la crítica literaria y la teoría narrativa. Se ha utilizado para analizar diferentes tipos de textos narrativos, desde novelas hasta guiones de cine y televisión. También ha sido aplicada en el campo de la comunicación y el marketing para comprender cómo los anuncios publicitarios cuentan historias y persuaden a los consumidores.

Esquema actancial

Un esquema actante es una herramienta de análisis narrativo que se utiliza para describir la estructura de una historia. Según este esquema, cualquier narración puede ser

vista como una serie de acciones realizadas por personajes en un contexto determinado. Los esquemas activos constan de seis elementos: sujeto, objeto, emisor, receptor, ayudante y oponente.



El sujeto es el personaje principal que lleva a cabo la acción, mientras que el objeto es lo que se busca o se desea alcanzar. Según Saniz Balderrama (2018), “el objeto puede ser una persona, un objeto físico o una idea. El objeto es aquello que el sujeto desea obtener o alcanzar” (p. 3). En algunas narraciones, el objeto puede ser abstracto, como la felicidad o la libertad.

El destinador es quien encomienda la tarea al sujeto, y el destinatario es quien recibe el mensaje. Saniz Balderrama (2018) explica que el destinador puede ser una persona, una entidad abstracta o incluso el propio sujeto, mientras que el destinatario puede ser un personaje, un grupo de personajes o incluso el lector o espectador de la narración.

El ayudante es quien asiste al sujeto en la tarea, mientras que el oponente es quien se opone al sujeto. Según Saniz Balderrama (2018), “el ayudante puede ser un personaje secundario o incluso un objeto o idea que ayuda al sujeto a lograr su objetivo” (p. 4). En cambio, el oponente puede ser un personaje antagonista, una entidad abstracta o incluso el propio sujeto. La aplicación del esquema actancial puede resultar muy útil en el análisis de relatos literarios y cinematográficos. Saniz Balderrama (2018) ofrece varios ejemplos de su aplicación en distintas obras, como la novela "El túnel" de Ernesto Sábato y la película "Star

Wars". Según la autora, "el esquema actancial permite una descripción sistemática de los personajes, los eventos y las motivaciones en la narración, lo que puede ayudar a comprender mejor la estructura y el significado del relato" (p. 6).

CAPÍTULO III. La configuración semántica y morfológica de los personajes

La prosopografía a menudo es utilizada como un recurso analítico en la descomposición de descripciones características de personajes históricos para grupos de personajes que han existido en la vida real. Así como existen los antecedentes históricos de estas figuras, los cuales describen en lo posible de los recursos de manera detallada las características que son consideradas importantes, existen figuras dentro del arte que cumplen con las mismas características. De hecho en la segunda parte de esta historia, que es la segunda serie animada, dentro de el universo transmedia de Avatar “La leyenda de Korra”, se trata con Aang y el resto de los personajes de la serie anterior, como nos relacionamos en la vida real con los personajes comúnmente estudiados por la prosopografía.

3.1. El “equipo avatar”

El equipo avatar dentro de la serie es conformado por el avatar y sus amigos, este conjunto de personalidades es relevante, porque dentro de la narrativa, forja el eje central de Avatar como serie; como franquicia y como narrativa transmedia, a tal grado que incluso en la serie secuela se forja un equipo con el mismo propósito referenciando al de la primera parte. En el caso de “El último maestro aire” lo conforman Aang, Katara, Sokka, Toph, Zuko y Sukki (estos dos últimos solo en la recta final de la serie).



La variedad de características y elementos que poseen sus miembros, es lo que lo hace importante dentro de la narrativa, las historias se entrelazan en momentos clave para la trama, los distintos trasfondos e historias propias tienen repercusiones notables sobre el destino del grupo y en la construcción del universo. Estas mismas características son las que convierten al equipo avatar en el caso de estudio perfecto en cuestión de configuración de personaje.

Cada miembro del equipo tiene habilidades únicas y contribuye de manera diferente al

grupo. Aang es el Avatar, el único ser capaz de controlar los cuatro elementos: agua, tierra, fuego y aire. Katara es una maestra del agua, capaz de manipular el agua a su voluntad. Sokka es un guerrero experto en el combate y la estrategia. Toph es una maestra de la tierra, capaz de sentir las vibraciones en el suelo y manipular la tierra a su voluntad.

3.2. Estudios de caso (Análisis por personaje)

En la investigación documental, un "estudio de caso" se refiere a un método de investigación que implica el análisis detallado y exhaustivo de un caso particular, ya sea una persona, un grupo, una organización, un evento o una situación.

Los estudios de caso son comunes en la investigación documental porque permiten una exploración detallada y profunda de un tema en particular, lo que a su vez puede llevar a una mejor comprensión y explicación de los fenómenos que se están estudiando. Además, los estudios de caso pueden proporcionar información valiosa sobre la forma en que las personas y las organizaciones abordan y resuelven problemas en el mundo real. El estudio de cada caso específico se realizará con base en la metodología propuesta por (cita), utilizando como instrumento una ficha analítica de los aspectos a evaluar en la metodología antes mencionada. A través de episodios de Avatar, los guiones para recopilar información sobre los personajes de la serie. Se efectuó un análisis prosopográfico para examinar la configuración de los personajes y su papel social en el discurso dentro de la narrativa. También se utilizaron otras fuentes, como las redes sociales de la franquicia, el podcast "Avatar: Braving the elements", estudios críticos y teóricos sobre la serie para enriquecer el análisis.


El análisis de los episodios de la serie se hizo con base en la versión del doblaje en español latino. Recordando que la presente tesis es una investigación documental, el análisis efectuado en el siguiente capítulo usará las temporadas de la serie como medidas de tiempo dentro de la historia para referir y ubicar al lector dentro de la línea del tiempo. El libro uno: "Agua". Que comprende del episodio 1 al 20; el libro dos: "Tierra", que abarca del capítulo 21 al 40; y el libro tres: "Fuego" que engloba del episodio 41 al 61.

También cabe mencionar que las categorías 5 y 6 sugeridas por Ruffi y Patricio, se fusionan en una misma categoría dentro de las fichas analíticas presentadas a lo largo de todo el capítulo 3, en vista de que los detalles de ambas no eran aplicables en nivel de relevancia para un análisis y descripción individual.

3.2.1. Aang

El personaje de Aang se nos presenta en el primer episodio, llamado “El niño en el Iceberg”, como un infante de 12 años de edad, completamente solo en medio del océano. En medio de una discusión, Katara y su hermano Sokka terminan por hallarlo por accidente atrapado en un iceberg, Katara se dispone a sacarlo y tiene éxito, desenterrándolo del hielo y causando un espectáculo de luces, entre otros. A partir de este momento, Aang se nos presenta como un personaje extraordinario al que deberíamos estar prestando atención.

A pesar de ser el protagonista de la historia y el eje central en cómo se desenvuelven las problemáticas dentro de la trama, a lo largo de la historia, la acción también suele girar en torno a sus compañeros y amigos.

Personaje	Avatar Aang 
1) Personaje plano/ personaje redondo.	Ignorando que es una serie para niños, la construcción de su personaje se centra en darle el papel de “el elegido”(cuestión que se describe a fondo en el punto 11 de esta ficha). Lo cual predispone en su destino, a tener que lidiar con las circunstancias de manera fiel a sí mismo. Rufí, J. P. P. (2016) Nos indica que un personaje redondo debe ser capaz de interpretar papeles trágicos con credibilidad. Sin embargo, a pesar de que Aang atraviesa

	<p>por diferentes duelos emocionales y lecciones de vida, estas parecen no tener una repercusión en su personalidad o carácter, por lo cual se mantiene fiel a la idea de algo que debería ser permaneciendo de cierta forma inalterable. Aun al final de la historia, en la recta final, cuando se requiere que sea justo y prudente, en orden de proteger a sus amigos y mantener el mundo a salvo, el Avatar encuentra la manera de evitar hacer excepciones en su filosofía y aprende a detener al señor del fuego Ozai sin matarlo. Siendo que no se percibe mayor complejidad o variedad en sus emociones o deseos, se mantiene como un personaje plano.</p>
<p>2) Apariencia del personaje.</p>	<p>a) Fisonomía: Aang se presenta como un niño de 12 años al inicio de la serie, es calvo (afeitado, por parte de su cultura y característica que requiere de él para mantener), pequeño, tiene ojos grises. Y a pesar de que existe una discusión sobre su raza, se sabe que no es caucásico, aunque tampoco representa una persona de color como la mayoría de los miembros de las tribus de agua. Y a menudo dentro del fandom se presume que de acuerdo a las características físicas del dibujo en la animación, posee rasgos mongoloides. Aang posee un tatuaje en forma de flecha que recorre su espalda, brazos y piernas desde</p>

	<p>su cabeza.</p> <p>A lo largo de la serie podemos apreciar un crecimiento físico acorde a un joven adolescente de su edad.</p> <p>b) Vestuario: Como parte de los nómades aire, Aang usa la mayor parte del tiempo y como vestuario característico, que se conforma por un conjunto mono amarillo con ajuste en antebrazos y pantorrillas, cubierto por una capa naranja, y lo que parecen ser unas botas/calzetines cafés</p>  <p>c) Gesto: Aang es uno de los personajes más espontáneos, extrovertidos y cómicos de la historia. Naturalmente, es infantil pero sabio dado su conocimiento del mundo previo a la guerra de los 100 años, así como sobre la cultura perdida de la civilización nómada aire.</p>
<p>3) Expresión verbal</p>	<p>La expresión contextual de Aang es de los</p>

	<p>aspectos que mejor maneja la serie, a través del diálogo y su discurso aprendemos mucho sobre sus idas y pasado, así como de sus sentimientos, esta característica es, al mismo tiempo, la que da las pistas sobre la complejidad de su personalidad. Una cita que sirve para demostrar esto es la siguiente. Al estar rodeados de enemigos, Yua le pide a Aang intervenir: “Pero, tienes que hacerlo, eres el Avatar””No, solo soy un niño”</p> <p>Aang se revela ante lo que todos obvian y sobrepasan por el hecho de que es un maestro poderoso, el es honesto y no teme dejarse vulnerable.</p>
<p>4) Carácter del personaje</p>	<p>Descrito como adjetivos podemos decir que Aang es infantil, confiado, alegre, optimista y valiente.</p>
<p>5) Backstory (vida interior o pasado del personaje).</p>	<p>Al principio de la temporada uno, en el episodio 12 “La tormenta”, se nos revela que Aang vivía en el templo aire del sur, hogar de los nómades aire. A los avatar no se les revela esta parte de su identidad hasta que cumplen 16 años, por lo menos esa es la tradición que debe seguirse. Sin embargo, a este avatar se le revela la naturaleza de sus poderes a los 12 años ya que los monjes de su templo predicen una guerra porvenir y consideran prudente que comience su entrenamiento cuanto antes. Aang se siente sobrepasado por la situación y las</p>

	<p>responsabilidades que conlleva para él, así que decide abandonar su hogar y sus amigos. Por azares del destino, después de huir termina en una tormenta y congelado en un iceberg por 100 años, perdiéndose de la guerra que advirtieron.</p>
<p>6) Necesidad del personaje</p>	<p>La historia se mueve en torno a este universo que posee cualidades mágicas especiales, donde residen criaturas y formas de vida desconocidas. Dentro de la lógica de este mundo, el avatar es el puente entre el mundo terrenal y espiritual, un mediador de conflictos, quien pone equilibrio en el mundo, entre las naciones y entre los elementos.</p> <p>El avatar es la figura sobre la que este universo órbita.</p>
<p>7) Meta y motivación</p>	<p>A pesar de que al principio Aang busca escapar de sus responsabilidades como el Avatar y dejar de cumplir ese papel. Después de ser desenterrado, se enfrenta a lo que ha dejado atrás, un mundo en cenizas que ha sido sometido por la nación del fuego. Como consecuencia directa de sus acciones, se ve en la necesidad de aceptar que ha cobrado vidas, incluso de gente cercana a él. Gracias a esto es que aspira a ponerle un fin a la guerra de los 100 años, derrotando al señor del fuego Ozai.</p>
<p>8) Elementos del discurso caracterizadores del personaje</p>	<p>Sus entradas en escena son bastante características, dado que a menudo estas</p>

	son las culpables de que termine identificándose como el Avatar, entre sus aliados y sus enemigos. Al ser el último maestro aire, el aire control y sus demostraciones siempre terminan exhibiéndolo.
9) Elementos extradiscursivos caracterizadores del personaje	Aang es de la tribu de los nómades aire, que en la serie son representados étnicamente como monjes, que se ha presumido por el fandom, tienen similitudes con los monjes budistas por las ideologías y costumbres que comparten, tales como el vegetarianismo, la meditación y su creencia en la reencarnación y otros elementos como los chakras.
10) El personaje como rol	Activo: Este es un personaje que se sitúa directamente como fuente de la acción. Influenciando el curso de la trama con sus acciones y decisiones.

3.2.2. Katara

El personaje de Katara hace su primera aparición desde el capítulo uno, además de ser la narradora de la historia y quien brinda contextualización. Con 14 años se sitúa en medio de Sokka y Aang. Aún como hermana menor funge el papel de cuidadora, Sokka y ella se cuidan el uno al otro a pesar de llevar una relación de hermanos bastante caótica.

Katara también cumple el papel del “interés amoroso” del protagonista, esto no se nos revela como espectadores hasta mediados del primer libro, cuando en medio de uno de los viajes del grupo, se encuentran con una adivina que le da pistas sobre su futuro y Katara asume que estas pistas se tratan de Aang.

<p>Personaje</p>	<p>Katara</p> 
<p>1) Personaje plano/ personaje redondo.</p>	<p>Katara es un caso interesante dentro de este punto específico, ya que desde el principio se le identifica como una víctima de la guerra, como miembro de la tribu agua del sur y como hija de sus padres, relacionándose directamente con su historia. La tragedia que ha azotado su vida, le permite ser una persona egoísta, triste, iracunda y humana. A través de los múltiples eventos por los que tiene que atravesar, logra transmitir las emociones y exteriorizarse en tiempos y formas que resultan coherentes de ver y procesar. A su vez, mediante el curso de la historia hace cualquier tipo de progreso, ella misma es cada vez más compleja, como persona, como mujer, como hermana, hija y como maestra. Por lo que podemos definirla como un personaje multidimensional, y por lo tanto, un personaje redondo.</p>
<p>2) Apariencia del personaje.</p>	<p>a) Fisonomía: Katara es considerablemente más alta que Aang al principio de la serie, morena, de cabello oscuro y ojos azules. Al</p>

igual que con Aang y el resto de los adolescentes en la trama, la animación y el dibujo retratan el crecimiento físico acelerado de los niños en esa etapa formativa.

b) Vestuario: Katara, al igual que Sokka porta variedades del vestuario distintivo de la tribu agua del sur, prendas azules con blanco, trenzas y diferentes peinados, siempre acompañadas de dos trenzas características que enmarcan su rostro. Dependiendo del momento exacto de la trama y del lugar en el que se encuentren, sus prendas suelen cambiar de textiles y abrigo. Por ejemplo, cuando se encuentran en tundra o climas húmedos y cálidos son prendas ligeras, pero durante nevadas, usa pieles y prendas abrigadoras.



Como pieza clave dentro de su vestimenta, está un collar tallado heredado de las mujeres de su familia, este toma un papel


	<p>importante en la primera temporada ya que se utiliza como recurso conectando e iniciando más de dos arcos.</p>
	<p>c) Gesto: Es testaruda, terca y tiene convicciones fuertes.</p>
3) Expresión verbal	<p>A menudo es la persona más correcta del grupo a la hora de expresarse verbalmente con personas ajenas a este círculo, es diplomática, pero también es la más confrontativa durante los problemas.</p>
4) Carácter del personaje	<p>Descrita en adjetivos, Katara se nos presenta como una niña madura, maternal, gentil, valiente y empática</p>
5) Backstory (vida interior o pasado del personaje).	<p>La nación del fuego invadió la tribu agua del sur cuando Katara y Sokka eran niños, asesinando a su madre en el proceso, y causando que tiempo después, su padre junto con el resto de los hombres en la isla tuvieran que abandonar su hogar. Dejando la isla vulnerable y sin recursos, razón por la cual tuvo que hacerse cargo de su hogar y su educación fue mermada.</p>
6) Necesidad del personaje	<p>Como se mencionó antes, Katara es el interés amoroso del protagonista, sin embargo, este rol no es único para los fines narrativos del protagonismo accional de Aang. Puesto que no es solo ella, sino Sokka, y el resto del equipo Avatar conforme se van uniendo al grupo, quienes se encargan de</p>

	<p>anclar al protagonista a sus propósitos y metas. El papel de Katara es cuidar de Aang, ser hasta cierto punto una brújula para él, lo que termina siendo decisivo en la confabulación y enredo del climax.</p>
<p>7) Meta y motivación</p>	<p>A Katara al principio de la serie la motiva su ansia por aprender agua control, por lo que conocer a un maestro como Aang le da mucha emoción, posteriormente, con cada temporada que pasa, sus intenciones evolucionan respondiendo a los estímulos a los que se enfrenta.</p> <p>Este punto pasa por ser maestra, hasta querer vengar la muerte de su madre, ayudar a Zuko, Toph y Aang en sus conflictos, hasta querer ponerle fin a la guerra.</p>
<p>8) Elementos del discurso caracterizadores del personaje</p>	<p>El estilo de pelea de Katara es bastante peculiar, al ser una maestra agua porta consigo una cantimplora con agua, la cual siempre utiliza previo a un combate, las formas que hace con el agua a menudo asemejan formas de artes marciales y disciplinas como el taichi.</p> <div data-bbox="748 1501 1263 1818" data-label="Image"> </div>

<p>9) Elementos extradiscursivos caracterizadores del personaje</p>	<p>A lo largo de la historia, Katara demuestra ideologías derivadas de la teoría feminista, ya que se enfrenta a discriminación para aprender a controlar el agua, comentarios por parte de aliados y villanos, etc.</p> <p>Del mismo modo, en diversas ocasiones, se hace referencia al hecho de que su tribu es pequeña y rezagada, llamándolos a ella y a Sokka por sobrenombres como “campesinos”.</p>
<p>10) El personaje como rol</p>	<p>Con anterioridad se explica la relación que tiene Katara con las decisiones de Aang y cómo esto se relaciona directamente con la trama, por lo que se puede concluir que al igual que el avatar, este es un personaje que se sitúa directamente como fuente de la acción. Influenciando el curso de la trama con sus acciones y decisiones.</p>

3.2.3. Sokka

Sokka tiene 16 años, es el hermano mayor de Katara y nombrado por su padre, protector de su tribu, al ser el único hombre que quedaba, Sokka desarrolla una autoimagen de sí mismo y su masculinidad alrededor de esta idea y de recuerdos de sus vivencias. Es protector con Katara y su tribu, así como con sus amigos. Uno de los mayores recursos cómicos de la serie sin lugar a dudas.

<p>Personaje</p>	<p>Sokka</p> 
<p>1) Personaje plano/ personaje redondo.</p>	<p>Sokka demuestra ser un guerrero, si bien se mantiene fiel a su esencia, en el camino que recorre todo el equipo avatar. Cambia y evoluciona desde el libro uno. Modifica la idea que tiene respecto al combate, a ser un guerrero y a su masculinidad, después de visitar, combatir y entrenar con las guerreras Kyoshi. Posteriormente en la tribu agua del norte y para la recta final de la historia, cuando entrena para espadachín. Encontrando no solo su estilo de combate, sino que también su identidad como no maestro en un mundo lleno de ellos.</p>
<p>2) Apariencia del personaje.</p>	<p>a) Fisonomía: Sokka tiene 16 años cuando empieza la serie, a pesar de ser uno de los</p>

personajes mayores del equipo avatar no conserva su estatura.


Es alto, moreno, tiene ojos azules, cabello oscuro y un peinado característico que se mantiene a pesar de los diferentes estilos que retoma su cabello a lo largo de la historia.

b) Vestuario:

Del mismo modo que Katara, porta variedades del vestuario distintivo de la tribu agua del sur, prendas azules con blanco, en ocasiones pintura facial e indumentaria para combate como el casco de lobo características de la tribu agua del sur.




Su corte de cabello varía dependiendo del libro. Dependiendo del momento exacto de la trama y del lugar en el que se encuentren, sus prendas suelen cambiar de textiles y abrigo. Por ejemplo, cuando se encuentran en tundra o climas húmedos y cálidos son prendas ligeras, pero durante nevadas, usa pieles y prendas abrigadoras

	
	<p>c) Gesto: La mayoría de sus gestos son informales, involuntariamente, Sokka termina siendo uno de los personajes más transparentes y genuinos de la serie.</p>
<p>3) Expresión verbal</p>	<p>Sokka es ruidoso, no le tiene miedo al conflicto y es muy precavido, con frecuencia lleva un tono autoritario acompañando sus sentencias.</p>
<p>4) Carácter del personaje</p>	<p>Sokka se describe como una persona muy creativa, es un guerrero estratégico, inteligente, autoritario y escéptico.</p>
<p>5) Backstory (vida interior o pasado del personaje).</p>	<p>Sokka fue testigo de cómo la nación del fuego invadió su hogar y las repercusiones que esto tuvo en su hogar y su familia. Le fue consignada una tarea muy importante a una muy corta edad. Siendo un niño quedó al cuidado de su tribu y como encargado de</p>

	diversas labores. Todos estos elementos le dan un fuerte sentido de responsabilidad, cordura y prudencia.
6) Necesidad del personaje	Como líder del equipo a menudo es el encargado de idear planes, liderar y comandar incluso al propio avatar, sus competencias son de suma importancia dentro de su círculo.
7) Meta y motivación	Ya recalcado en los puntos anteriores. El sentido de responsabilidad de Sokka es su mayor motivación, el “deber” de lo que se le fue impuesto y asignado se convirtió en su fortaleza y voluntad.
8) Elementos del discurso caracterizadores del personaje	Al ser uno de los elementos cómicos clave, a menudo él y Aang son los que más efectos de sonido utilizan.
9) Elementos extradiscursivos caracterizadores del personaje	Tal y como Katara, el hecho de provenir de la tribu agua del sur les resulta en ocasiones desafortunado ya que son de una comunidad segregada.
10) El personaje como rol	Pasivo: Sokka es un ejecutor en la historia, a pesar de que sus ideas y planes son las que dan forma a las acciones, el sentido es determinado por otros agentes, así como las consecuencias y el rumbo.


3.2.4. Toph

Es una niña ciega que tiene la habilidad de controlar la tierra mediante la técnica de la dobladora de metal, lo que le permite detectar y localizar cualquier cosa a su alrededor a través de las vibraciones en el suelo. Toph se une al equipo Avatar en su misión de detener a la Nación del Fuego y ayudar a Aang a dominar la tierra control.

Personaje	Toph Beifong 
1) Personaje plano/ personaje redondo.	Toph es un personaje sumamente ambiguo en este aspecto, a pesar de contar con un desarrollo bastante trabajado, como espectador es difícil reconocer algún cambio dentro de su personalidad en general al final de la serie. Incluso cuenta con cameo y apariciones en la siguiente serie de la franquicia, es un personaje sumamente fiel a la esencia de su personalización, por lo cual disipa la complejidad en ella. La simplicidad de su carácter la vuelve un personaje plano
2) Apariencia del personaje.	a) Fisonomía: Toph es una niña de 12 años, blanca, dentro del cast de la serie, los habitantes del reino tierra, así como los de la nación del fuego, representan los grupos dominantes racialmente hablando, o cual, en

	<p>la opinión personal de la autora no es una simple casualidad tiene ojos nublados con pupilas completamente negras, cabello corto negro que siempre le cubre la cara. A pesar de ser una niña visiblemente pequeña, aparenta una edad más joven de la que tiene.</p>
	<p>b) Vestuario: Como característica de su origen en el reino tierra, usa tonos verdes y tierra. Toph es de una familia acaudalada, por lo cual hasta antes de integrarse en el equipo avatar viste prendas delicadas y de alto valor. Sin embargo a lo largo de la serie podemos ver diversos cambios de vestuario, todos preservando los pies descalzos y el cabello sobre la cara como rasgos distintivos.</p> <div data-bbox="906 1031 1235 1535" data-label="Image"> </div>
	<p>c) Gesto: Toph es un personaje rudo, tosco, sin delicadeza en su gesto o verbalización, es completamente informal.</p>
<p>3) Expresión verbal</p>	<p>La seguridad con la que habla y afirma cualquier cosa que diga, posee una confianza</p>


	<p>en sí misma y en sus capacidades que denota cada vez que tiene cualquier tipo de interacción.</p>
<p>4) Carácter del personaje</p>	<p>Toph se nos presenta como una niña atrevida, fuerte, sarcástica, independiente y poderosa</p>
<p>5) Backstory (vida interior o pasado del personaje).</p>	<p>Toph estuvo sobreprotegida en su infancia, ya que, al ser la hija única de una familia adinerada. Siendo mujer y ciega, sus padres no le daban demasiada libertad. En algún momento de su infancia, por casualidad se topo con los maestros tierra originales, los tejones topo, estas criaturas, al igual que ella, son ciegas. Toph aprendió a hacer tierra control percibiendo su entorno a partir del resto de sus sentidos. Siguió entrenando hasta convertirse en una de las maestras tierra más fuertes, empezó a pelear en un pozo clandestino y ahí es donde empieza su introducción en la historia.</p>
<p>6) Necesidad del personaje</p>	<p>Como los creadores de la serie mencionan en el episodio The Origins of Toph Beifong with Mike DiMartino & Bryan Konietzko del podcast “Avatar: Braving the elements”: Ante la necesidad de darle al protagonista (Aang), maestros para dominar cada uno de los elementos, para el desarrollo se requería un personaje fuerte y rudo, que representará para Aang lo que es la tierra control. Y que al mismo tiempo complementará la dinámica del</p>

	<p>equipo avatar.</p> <p>Como papel dentro de la narrativa, me parece que Toph juega un rol de protección y respaldo cubriendo puntos débiles que tiene el equipo avatar como grupo.</p>
<p>7) Meta y motivación</p>	<p>Buscando su independencia emocional y libre albedrío es que Toph sigue a Aang y el grupo, en contra de la voluntad e indicaciones de sus padres. Toph busca emoción, libertad y diversión. Es simple.</p>
<p>8) Elementos del discurso caracterizadores del personaje</p>	<p>Como mencioné anteriormente, Toph depende de su sentido del tacto para sentir la densidad, posición y movimiento de las cosas. Este tipo de colores, dibujos y planos son característicos, ya que solo ella posee esta habilidad, entonces es la única con quien se usa este recurso.</p> <p>Sólo después, en la serie secuela, sus hijas son capaces de replicarlo.</p> 
<p>9) Elementos extradiscursivos caracterizadores del personaje</p>	<p>La discapacidad es abordada dentro de la serie en diferentes momentos. La ceguera, en su caso, es de los factores más destacables en cuanto a la percepción de</p>

	terceros, dentro y fuera de la serie.
10) El personaje como rol	Toph tiene un rol pasivo dentro de la historia, a pesar de que sus acciones son sumamente importantes dentro de la acción, no determinan el rumbo de la historia ni alteran el discurso.

3.2.5. Zuko

Probablemente, el personaje más complejo y completo de toda la serie, quien representa una contraparte al avatar. Pero al mismo tiempo funge su propio papel y desarrolla su propia historia. Zuko es un ejemplo de cómo el desarrollo de un personaje se lleva a lo largo de la trama para que se entrelazan el progreso de uno con el otro. Las relaciones que establece con terceros, como explora y descubre su entorno, es verdaderamente muy completa. Zuko es un maestro fuego, el príncipe de la nación del fuego, hijo del villano principal de esta historia y hermano de una de las principales antagonistas.

Personaje	Zuko 
1) Personaje plano/ personaje redondo.	El personaje redondo se define como aquel complejo y variado, multidimensional, con una personalidad que asimila la psicología propia, credibilidad para papeles trágicos y la capacidad de sorprender al espectador,

	<p>ambiguo, inestable y contradictorio. Todos estos adjetivos podrían utilizarse juntos y separados para describir a Zuko. A lo largo de toda la historia, se le acusa de traidor, funge como espía, infiltrado, traiciona no solo a sus aliados por convicciones propias, sino que, más adelante, termina por traicionar también esas mismas convicciones. Zuko define lo que es un personaje redondo.</p>
<p>2) Apariencia del personaje.</p>	<p>a) Fisonomía:</p> <p>Zuko tiene 17 años cuando comienza la serie, es un joven alto, blanco, con ojos marrones y de cabello oscuro. Tiene una cicatriz en su ojo derecho, producto de un combate denominado “agni kai”, que se refiere a un duelo con fuego, en el cual enfrentó a su padre.</p> <p>b) Vestuario:</p> <p>Al principio de la serie, podemos verlo portar ropa distintiva de la nobleza y de las tropas de la nación del fuego, incluso lleva adornos alusivos en el cabello.</p> <p>Posteriormente, al comenzar el libro dos, corta su cabello largo que referencia un rito samurai en el que descienden de rango</p>



Luego de esto, Zuko y Iroh se dedican a vagar por territorios del reino tierra, durante este periodo utilizan indumentaria característica de esta región

Al finalizar este arco, después de traicionar a su tío, Zuko vuelve a su característico vestuario distintivo de la nación del fuego, y luego del arco de su redención. Mantiene el estilo que se presenta en la siguiente imagen.



c) Gesto: Zuko posee una mezcla de gestos formales e informales, los intercala y combina

3) Expresión verbal	Zuko es el personaje del que más trasfondo nos enteramos sin necesidad de que el mismo intervenga en el diálogo
4) Carácter del personaje	El es un joven conflictivo que busca desesperadamente la aprobación y el respeto de su padre, el Señor del Fuego Ozai. Sin embargo, también tiene un lado compasivo y empático que lo lleva a cuestionar las acciones de su nación y a buscar un camino diferente.
5) Backstory (vida interior o pasado del personaje).	El príncipe desterrado de la Nación del Fuego, que busca desesperadamente el regreso a su hogar y la restauración de su honor. Fue desterrado por su padre después de hablar fuera de turno en una reunión militar y se le dio la tarea de capturar al Avatar para ganar la aprobación de su padre y restaurar su honor.
6) Necesidad del personaje	Zuko necesita encontrar su lugar en el mundo y reconciliarse con su pasado y su destino. También necesita encontrar un camino que lo lleve a la felicidad y la realización personal.
7) Meta y motivación	La meta principal de Zuko es encontrar al Avatar y llevarlo de regreso a la Nación del Fuego para restaurar su honor y ganar la aprobación de su padre. Sin embargo, a medida que avanza la serie, su motivación cambia a encontrar un camino diferente y ayudar al Avatar a detener la guerra.

<p>8) Elementos del discurso caracterizadores del personaje</p>	<p>voz grave y determinada, y a menudo es impulsivo y habla antes de pensar. También puede ser sarcástico y duro con los demás, especialmente cuando está frustrado o enojado.</p>
<p>9) Elementos extradiscursivos caracterizadores del personaje</p>	<p>También tiene una cicatriz facial distintiva que lo hace fácilmente reconocible.</p>
<p>10) El personaje como rol</p>	<p>su papel es el de un personaje en conflicto que lucha por encontrar su lugar en el mundo y su propia identidad. Su presencia en la serie es fundamental para el desarrollo de la trama y los personajes. Tiene un rol activo.</p>

3.2.6. Suki

Suki es la líder de las guerreras Kyoshi, de la isla con el mismo nombre. Suki es una guerrera de la Nación del Fuego que se une a la Orden de los Guerreros Kyoshi, un grupo de mujeres guerreras que defienden la isla de Kyoshi. Ella se convierte en un aliado importante de Aang, Katara, Sokka y el resto del Equipo Avatar, y juega un papel clave en la lucha contra la Nación del Fuego durante la Guerra de los Cien Años.


<p>Personaje</p>	<p>Suki</p> 
-------------------------	--

<p>1) Personaje plano/ personaje redondo.</p>	<p>Suki es un personaje plano dentro de la trama, si bien colabora a la trama como actor secundario, no influye en el curso de esta.</p>
<p>2) Apariencia del personaje.</p>	<p>a) Fisonomía: Suki es una mujer joven y atlética con cabello oscuro y piel clara. Es delgada pero musculosa y tiene un rostro fuerte y decidido.</p> <p>b) Vestuario: Suki viste una armadura tradicional de la Orden de los Guerreros Kyoshi, que consiste en una camisa de manga larga y pantalones ajustados de color marrón claro, botas de cuero y una armadura de placas de color verde y beige. También usa maquillaje facial blanco y rojo y un tocado tradicional de la Orden de los Guerreros Kyoshi.</p> <p>c) Gesto: Suki tiene un porte muy seguro y atlético, con movimientos gráciles y decididos que reflejan su entrenamiento en artes marciales. También tiene una sonrisa cálida y amistosa.</p>
<p>3) Expresión verbal</p>	<p>Suki tiene una voz suave pero decidida y una forma clara y directa de hablar. A menudo da consejos útiles a sus amigos del Equipo Avatar y muestra un gran sentido del humor.</p>
<p>4) Carácter del personaje</p>	<p>Suki es una guerrera fuerte y valiente con un gran sentido del deber y la responsabilidad. También es muy amable y compasiva con sus amigos y aliados. Es una líder natural y</p>

	sabe cómo motivar y dirigir a su equipo en situaciones difíciles.
5) Backstory (vida interior o pasado del personaje).	Suki nació y se crió en la isla de Kyoshi y se unió a la Orden de los Guerreros Kyoshi a una edad temprana. Allí, entrenó en artes marciales y se convirtió en una guerrera formidable. Durante la Guerra de los Cien Años, Suki luchó contra la Nación del Fuego y se unió al Equipo Avatar como aliada.
6) Necesidad del personaje	Suki necesita cumplir con su deber como guerrera y proteger a aquellos que son importantes para ella, incluyendo a su orden y amigos cercanos como el Equipo Avatar.
7) Meta y motivación	La meta principal de Suki es proteger a su gente y asegurar la seguridad de la isla de Kyoshi. También quiere ayudar en la lucha contra la Nación del Fuego y derrotar al Señor del Fuego.
8) Elementos del discurso caracterizadores del personaje	Suki habla con claridad y autoridad, a menudo dando órdenes directas y consejos útiles. También tiene un gran sentido del humor y usa el sarcasmo de vez en cuando para hacer reír a sus amigos.
9) Elementos extradiscursivos caracterizadores del personaje	“Soy un guerrero, pero también soy una niña”
10) El personaje como rol	Suki desarrolla un rol pasivo.

3.2.7. Azula

Introducción sobre el personaje

Personaje	Azula 
1) Personaje plano/ personaje redondo.	Azula en definitiva es un personaje redondo, es de las únicas historias que como espectador logran convencer sobre la tristeza, ira y demás sentimientos.
2) Apariencia del personaje.	a) Fisonomía: Azula es una joven delgada y ágil con cabello negro y largo que siempre lleva peinado en una cola de caballo. Tiene ojos dorados y una apariencia física intimidante. b) Vestuario: Azula usa un vestido ajustado de color negro con hombreras doradas y guantes de cuero negros. También usa botas de cuero hasta la rodilla y un tocado dorado en forma de corona.



c) Gesto: Azula tiene una postura segura y arrogante, con movimientos fluidos y gráciles que reflejan su entrenamiento en artes marciales. También tiene una sonrisa siniestra y manipuladora.

3) Expresión verbal

Azula habla con una voz suave y tranquila, pero con una autoridad que no admite discusión. A menudo utiliza la manipulación y la intimidación para obtener lo que quiere.

4) Carácter del personaje

Es astuta, cruel y manipuladora que disfruta causando dolor a los demás. Tiene una habilidad natural para el engaño y la manipulación, y a menudo utiliza estas habilidades para obtener poder y control.


5) Backstory (vida interior o pasado del personaje).

Azula nació como la hija menor del Señor del Fuego Ozai y fue criada en un ambiente de poder y manipulación. Fue entrenada en artes marciales desde una edad temprana y se convirtió en una “*maestra fuego*”

	extremadamente talentosa.
6) Necesidad del personaje	Necesita demostrar su poder y control sobre los demás para sentirse importante y valiosa. También necesita la aprobación de su padre y la confirmación de su lugar en el poder.
7) Meta y motivación	La meta principal de Azula es ganar la Guerra de los Cien Años para la Nación del Fuego y asegurar su posición en el poder. También desea vengarse de su hermano Zuko por traicionar a la Nación del Fuego y ganar la aprobación de su padre.
8) Elementos del discurso caracterizadores del personaje	Azula habla con una voz tranquila y seductora, utilizando la manipulación y la intimidación para obtener lo que quiere. También utiliza la ironía y el sarcasmo para burlarse de sus enemigos y subestimar a sus oponentes.
9) Elementos extradiscursivos caracterizadores del personaje	Azula tiene una risa fría y amenazante que refleja su personalidad malvada. También tiene una postura erguida y firme que muestra su seguridad en sí misma.
10) El personaje como rol	Azula es la antagonista principal de la segunda y tercera temporada de Avatar: The Last Airbender. Su papel es el de un villano astuto que se opone a los protagonistas y busca su destrucción. Su presencia en la serie agrega tensión y conflicto, lo que la convierte en un personaje icónico.

3.2.8. Tío Iroh

Iroh es un personaje muy querido y uno de los favoritos del fandom.

Personaje	Iroh 
1) Personaje plano/ personaje redondo.	Iroh es un personaje plano
2) Apariencia del personaje.	a) Fisonomía: Un hombre mayor con una constitución robusta. Tiene una barba blanca y cabello largo y atado en una coleta. También tiene una gran cicatriz en el ojo izquierdo. b) Vestuario: Usa ropa holgada y cómoda que refleja su personalidad relajada y tranquila. Suele usar una túnica de seda verde con detalles dorados y pantalones a juego.



c) Gesto: Iroh tiene una forma de moverse tranquila y suave que refleja su personalidad tranquila y reflexiva. También tiene una sonrisa cálida y amistosa que hace que la gente se sienta cómoda y bienvenida

3) Expresión verbal

Iroh es conocido por su sabiduría y su capacidad para ofrecer consejos útiles. Habla con una voz suave y tranquilizadora que refleja su personalidad serena y pacífica.

4) Carácter del personaje

Es un hombre sabio, amable y compasivo que se preocupa profundamente por los demás. Aunque es un maestro fuego poderoso, prefiere resolver conflictos pacíficamente y tiene una gran aversión por la violencia y la guerra.

5) Backstory (vida interior o pasado del personaje).

Iroh nació en la familia real de la Nación del Fuego y era un general respetado en el ejército de la Nación del Fuego. Sin embargo, después de perder a su hijo en la Guerra de los Cien Años, abandonó el ejército y comenzó a viajar por el mundo, buscando la

	sabiduría y la iluminación.
6) Necesidad del personaje	Iroh representa el catalizador de Zuko. El necesita encontrar un sentido de paz y equilibrio en su vida después de sufrir una gran pérdida personal. También quiere ayudar a su sobrino, el príncipe Zuko, a encontrar su camino y su verdadero propósito en la vida.
7) Meta y motivación	La meta principal de Iroh es encontrar un sentido de paz y equilibrio en su vida y ayudar a los demás a hacer lo mismo. También quiere asegurarse de que su sobrino Zuko se convierta en una persona compasiva y sabia. Al final de la temporada uno, en el episodio 19, Iroh le dice a Zuko “Lo siento, solo te fastidio porque... Bueno, desde que perdí a mi hijo...” “Lo sé, no tienes que decirlo” “Pienso en ti como mi hijo” “Lo agradezco”
8) Elementos del discurso caracterizadores del personaje	Iroh habla con una voz suave y tranquila y utiliza historias y proverbios para enseñar lecciones valiosas a los demás. También utiliza el humor y la ironía para aligerar situaciones tensas.
9) Elementos extradiscursivos caracterizadores del personaje	Tiene una risa cálida y amistosa que refleja su personalidad amable y compasiva. También tiene una postura relajada y suave que hace que la gente se sienta cómoda y en paz.

10) El personaje como rol	Su papel es el de un mentor sabio y que ayuda a los personajes principales en su camino hacia la madurez y la redención. Su presencia en la serie es fundamental para el desarrollo de la trama y los personajes.
----------------------------------	---

3.3. Diseño de investigación.

Pregunta de investigación: ¿Cómo se configuran los personajes y cuál es su papel social en la narrativa de la serie "Avatar" desde una perspectiva prosopográfica, basada en la teoría de codificación y decodificación de Stuart Hall?

Enfoque metodológico: Investigación documental. (Cualitativa)

Muestra: Los 61 episodios de la serie "Avatar: La leyenda de Aang" y "La leyenda de Korra", junto con los podcasts y publicaciones oficiales de los escritores en las redes sociales.

Técnicas de recolección de datos: Se llevará a cabo una revisión sistemática de los episodios de la serie, podcasts y publicaciones de redes sociales de los escritores, utilizando la técnica de análisis de contenido para identificar los patrones y las temáticas emergentes en la configuración de los personajes y su papel social.

Análisis de datos: Se utilizará la técnica de análisis de contenido para identificar los patrones y las temáticas emergentes en la configuración de los personajes y su papel social. Se aplicará la teoría de codificación y decodificación de Stuart Hall para analizar los mensajes de la serie y su recepción por parte del público.

Interpretación de resultados: Se interpretarán los resultados de la investigación en el contexto de la literatura existente sobre la teoría de codificación y decodificación de Stuart Hall, y se discutirán las implicaciones de los hallazgos para la comprensión de la serie

"Avatar" y su papel en la cultura popular. También se identificarán posibles áreas de investigación futura.

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN CUALITATIVA		
ANÁLISIS DEL PAPEL DE LA DIVERSIDAD EN LA SERIE AVATAR LA LEYENDA DE AANG: LA CONFIGURACIÓN DE LOS PERSONAJES EN LA NARRATIVA DE LA SERIE		
ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN	TIPO DE INVESTIGACIÓN	EXPLICACIÓN
Cualitativo	Explicativo	Analizar y describir las características culturales y raciales diversas que configuran arquetipos en los personajes y su participación, así como interpretar las funciones narrativas de estas en la serie animada.
INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN	TÉCNICA	EXPLICACIÓN
Análisis-Cualitativo	Ficha analítica	La ficha analítica brinda un primer ordenamiento de la información, pero ante todo permite ubicar los aportes de orden conceptual y metodológico en el conjunto de referencias y documentos relacionados con el problema de investigación o la temática seleccionada.
Fecha de Aplicación		Marzo de 2023,
CUALITATIVO	CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	RELACIÓN
	<p>Personajes</p> <p>Narrativa</p>	<p>TÍTULO: Análisis prosopográfico en la serie "Avatar": La configuración de los personajes y su papel social en el discurso dentro de la narrativa.</p> <p>OBJETIVO: Identificar y analizar la participación, para describir la función narrativa de los personajes, la existencia de la diversidad dentro del discurso e inspirar futuras representaciones más exactas y/o precisas que fortalezcan la visibilidad de las minorías sociales</p> <p>PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN: ¿Cómo se configuran los personajes en el discurso del guion narrativo en la serie animada?</p> <p>HIPÓTESIS: Los personajes de la historia representan minorías con diversas cualidades de raza, etnia, sexo, funcionalidad, entre otros. Sin dar un discurso revictimizante a sus circunstancias, la narrativa utiliza la diversidad como recurso.</p>
CRITERIOS DE VALIDEZ	EXPLICACIÓN	

Investigación Documental	Fuentes confiables (histórica, datos estadísticos y estudios de caso).
Revisión teórica-metodológica	Teoría de Codificación y decodificación de Stuart Hall, Metodología de análisis del personaje cinematográfico, Teoría de los actantes

Fuente: Diseño de Investigación (Mendieta, 2015) con información de la presente tesis.

Conclusiones y propuestas.

A lo largo de esta investigación, se ha llevado a cabo un análisis prosopográfico de la serie "Avatar: La leyenda de Aang" con el fin de examinar la configuración de los personajes y su papel social en el discurso dentro de la narrativa. A través de este análisis, se buscó determinar si los personajes de la serie estaban bien contruidos y si contribuyen de manera efectiva a la historia en general. La hipótesis planteada en el inicio de esta investigación sostenía que los personajes de "Avatar: La leyenda de Aang" estaban bien contruidos y desempeñan un papel importante en la narrativa de la serie. Después de realizar un análisis detallado de los personajes principales de la serie, podemos confirmar que esta hipótesis es correcta.

Los personajes de "Avatar: La leyenda de Aang" están diseñados de manera única y se presentan como personajes complejos con motivaciones, pasados y personalidades convincentes. Cada personaje cumple una función importante en la narrativa y ayuda a desarrollar la trama de manera efectiva. Además, la forma en que estos personajes interactúan entre sí es dinámica y bien desarrollada, lo que contribuye a la coherencia y el realismo de la serie.

A modo de contribución con la academia que me ha permitido estudiar esta licenciatura, me permito proponer una estrategia de difusión, para los resultados obtenidos en esta investigación, la creación de contenido multimedia en redes sociales para difundir los resultados de la investigación:

1. Identificar el público objetivo: En primer lugar, se debe identificar el público objetivo para el contenido multimedia. En este caso, el público objetivo podría ser jóvenes entre 18 y 24 años que utilizan activamente las redes sociales, y que podrían estar interesados en el tema de la investigación.

2. Creación de contenido multimedia: Se deben crear varios tipos de contenido multimedia que sean atractivos y llamativos para el público objetivo. Por ejemplo, se podrían crear videos cortos para TikTok que presenten los resultados de la investigación de una manera creativa y atractiva, o bien, publicaciones en Instagram que incluyan imágenes o gráficos interesantes y explicativos.
3. Distribución del contenido multimedia: Una vez que se ha creado el contenido multimedia, se debe distribuir a través de las redes sociales adecuadas. TikTok y Instagram son dos plataformas de redes sociales populares que podrían ser efectivas para llegar al público objetivo. También se podría considerar la posibilidad de compartir el contenido multimedia en otras plataformas de redes sociales, como Facebook, Twitter o YouTube.
4. Medición de los resultados: Es importante medir los resultados de la campaña de difusión de los resultados de la investigación. Se pueden utilizar herramientas de análisis de redes sociales para medir el alcance y el impacto del contenido multimedia en el público objetivo. Esto permitirá hacer ajustes a la estrategia de difusión para mejorar su efectividad.
5. Evaluación de la estrategia de difusión: Finalmente, se debe evaluar la efectividad de la estrategia de difusión y hacer ajustes según sea necesario. Esto permitirá mejorar la eficacia de futuras campañas de difusión.

Con una propuesta comunicacional como esta, se puede difundir los resultados de la investigación de manera efectiva y llegar al público objetivo de manera creativa y atractiva.

Bibliografía

- Al Jazeera English. (2017, 2 marzo). Stuart Hall - Race, Gender, Class in the Media [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=FWP_N_FoW-I
- Aguado, J. M. & Universidad de Murcia. (2004). *Introducción a las Teorías de la Información y Comunicación*. [https://www.um.es/tic/Txtguia/Introduccion%20a%20las%20Teorias%20de%20la%20Informa%20\(20\)/TIC%20texto%20guia%20completo.pdf](https://www.um.es/tic/Txtguia/Introduccion%20a%20las%20Teorias%20de%20la%20Informa%20(20)/TIC%20texto%20guia%20completo.pdf)
- Álvarez-Gálvez, J. (2012). Modelos teóricos sobre los efectos de los medios de comunicación de masas. En *eprints.ucm.es*. Departamento de Sociología IV. Metodología de la Investigación y Teoría de la Comunicación. Facultad de Ciencias Políticas y Sociología. Universidad Complutense de Madrid. Campus de Somosaguas. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/45089/1/doc%20trab%202.pdf>
- Avatar: Braving the Elements. (2021). Spotify. <https://open.spotify.com/show/1eNgnbvpilm75LMH2jQS2i>
- Balderrama, L. S. (2008). El esquema actancial explicado. *Punto Cero. Universidad Católica Boliviana*, 13(16), 91-97. <https://www.redalyc.org/pdf/4218/421839608011.pdf>
- barlibo. (2020, 22 octubre). *Stuart Hall's Encoding/Decoding Model but it's easier to understand* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=B3ThZumdcV0>
- Barros Bastida, C., Barros Morales, R. & Universidad de Guayaquil. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *SciELO*, 7(3), sciELO.sld.cu. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-3620201500030000
- [5](#)

- Bhattaru, S. (2021). Exploring the Philosophical and Cultural Significance of Avatar: The Last Airbender (Doctoral dissertation)
- Cáceres López, M. A. (2021). La comunicación y el modelo de Lasswel, análisis de la vigencia de la aguja hipodérmica en tiempos actuales (Bachelor's thesis).
- Caetano Mizutani, Larissa (2011). Sociedades Plurais: as minorias no contexto multi/intercultural. *Revista Direito e Práxis*, 2(1),159-180.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=350944672010>
- Casri, J. (2020, 1 noviembre). *El cine y la inclusión: radiografía de una industria*. El Viejo Topo.
<https://www.elviejotopo.com/topoexpress/el-cine-y-la-inclusion-radiografia-de-un-a-industria/>
- Cuadra, C. (2022). Prosopografía y etopeya en el personaje de Bruna Husky de Rosa Montero. *Revista de Filología y Lingüística de la Universidad de Costa Rica*, 48(1), e48333-e48333.
- Díaz, R. (1999d, diciembre 1). *Personaje e identidad narrativa: una aproximación metodológica*.
- Flores Ruiz, I., & Humanes Humanes, M. L. (2014). Hábitos y consumos televisivos de la generación digital desde la perspectiva de los usos y gratificaciones. Estudio de caso en la Universidad Rey Juan Carlos.
- Freidenberg, F. (2004). Los medios de comunicación de masas:¿ también son actores. *Selected Works*, 1-18.
- Galeano, E. C. (1997). Modelos de comunicación (Vol. 143). Macchi.

- Greimas, A. J., & Courtés, J. (1982). *Semiótica: Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Gredos.
- Icoz, F. (2014). Regaining the power to say "no": imprisonment, resistance and freedom in *Avatar the Last Airbender*. *Interactions*, 23(1-2), 113+. <https://link.gale.com/apps/doc/A363103640/AONE?u=anon~e9952415&sid=googleScholar&xid=d0d9fe4e>
- López Coronel, H. (2019). *La propuesta ideológica en el análisis de un texto literario: La ficha analítica como herramienta didáctica | Facultad de Filosofía y Letras*. pirandante.com.mx. <https://www.pirandante.com.mx/index.php/la-propuesta-ideologica-en-el-analisis-de-un-texto-literario-la-ficha-analitica-como-herramienta-didactica/>
- Lopez, L. K. (2012). Fan activists and the politics of race in *The Last Airbender*. *International Journal of Cultural Studies*, 15(5), 431-445.
- MARCOS RAMOS, María (2014). Principales estudios realizados sobre la representación de las minorías en la ficción televisiva. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, (126),96-108.[fecha de Consulta 12 de Octubre de 2022]. ISSN: 1390-1079. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16057404010>
- Marion Young, Iris (2006). Representação política, identidade e minorias. *Lua Nova*, (67),139-190. ISSN: 0102-6445 <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67306706>
- Megan E. Jackson, "(Gender) Bending in the Animated Series *Avatar: The Last Airbender*," *Fim Matters* 4, no. 2 (summer 2013): 15.
- Mendieta, A. (2016). *Diseños de investigación.: El coaching metodológico como estrategia* [Kindle].

Mendiz, A. (2008, 10 noviembre). *La influencia del cine en jóvenes y adolescentes – completo*. CinemaNet.

<https://www.cinemanet.info/2008/11/la-influencia-del-cine-en-jovenes-y-adolescentes-completo/>

Naciones Unidas, Derechos Humanos: Oficina del Alto Comisionado. Documento HR/PUB/10/3 (2010). Derechos de las minorías: Normas internacionales y orientaciones para su aplicación. En *www.ohchr.org/*. Nueva York y Ginebra. https://www.ohchr.org/sites/default/files/Documents/Publications/MinorityRights_sp.pdf

Katara's Authenticity in Avatar: The Last Airbender
<http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Tell/article/view/13440>

Pech Salvador, C. Rizo García, M. Romeu Aldaya, V. (2008) Manual de Comunicación intercultural: Una introducción a sus conceptos, teorías y aplicaciones.

Pérez Rufí, J. P., (2016). Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa fílmica. *Razón y Palabra*, 20(95), 534-552.

Poizner, D. (2017). Avatar: The Last Airbender as a Moral Educator. *Footnotes*, 10.

Ramírez, M. A. (2016). *Diseños de investigación.: El coaching metodológico como estrategia* (1.ª ed.). Ediciones La Biblioteca.

Ramos, M. M. (2014, 1 diciembre). *Principales estudios realizados sobre la representación de las minorías en la ficción televisiva | Marcos Ramos | Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación.*
<https://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/268/748>

Rovira-Collado, J., & Jerez-Martínez, I. (2022). Ficción fantástica, lectura multimodal y

prosopografía: cultura fan y superhéroes. Marcial Pons.

- Rodriguez Diaz, R. (2003). *Teoría de la Agenda-Setting aplicación a la enseñanza universitaria*. A. F. Alaminos. Observatorio Europeo de Tendencias Sociales. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/2297/1/Agenda_Setting.pdf
- Rufí, J. P. P. (2016). Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa fílmica || Analysis Methodology of the Cinematographic Character: A Proposal from Film Narration || Análise personagem do filme metodologia: A proposta da narrativa fílmica. *Razón y Palabra*, 20(95), 534-552. <http://revistarazonypalabra.com/index.php/ryp/article/download/685/pdf>
- Saniz Balderrama, L. (2008). El esquema actancial explicado. SciELO.org. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762008000100011
- Verboven, K., Carlier, M., & Dumolyn, J. (2007). A short manual to the art of prosopography. In *Prosopography approaches and applications. A handbook* (pp. 35-70). Unit for Prosopographical Research (Linacre College).
- Yao, X. (2021). Arctic and Asian Indigeneities, Asian/North American Settler/Colonialism: Animating Intimacies and Counter-Intimacies in Avatar: The Last Airbender. *Journal of Asian American Studies* 24(3), 471-504. doi:10.1353/jaas.2021.0036.