

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR**  
**FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES**  
**DEPARTAMENTO DE LETRAS**



**TÍTULO:**

**CURSO DE ESPECIALIZACIÓN: “ANÁLISIS DEL DISCURSO”**

**PRESENTADO POR:**

**CARNET**

**NUBIA GABRIELA MARROQUÍN CUÉLLAR**

**(MC13183)**

**INFORME FINAL PARA OBTENER EL GRADO DE LICENCIADA EN  
LETRAS**

**DOCENTE DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN:**

**MTRO. FREDIS ATILIO GONZÁLEZ GONZÁLEZ**

**COORDINADOR DEL PROCESO DE GRADO:**

**MTRO. SIGFREDO ULLOA SAAVEDRA**

**CIUDAD UNIVERSITARIA, DR. FABIO CASTILLO FIGUEROA, SAN  
SALVADOR, EL SALVADOR, CENTROAMÉRICA, NOVIEMBRE DE 2021.**

**AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR**

**RECTOR:**

MSC. JUAN ROSA QUINTANILLA

**VICERRECTORA ACADÉMICA:**

DR. EVELYN FARFÁN MATA

**VICERRECTOR ADMINISTRATIVO:**

MSC. ROGER ARMANDO ARIAS

**SECRETARIO GENERAL:**

LIC. PEDRO ROSALÍO ESCOBAR CASTANEDA

**FISCAL GENERAL:**

LIC. CARLOS AMÍLCAR SERRANO RIVERA

**AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES**

**DECANO:**

MTR. JULIO CÉSAR GRANDE RIVERA

**VICEDECANA:**

MSD. MARÍA BLAS CRUZ JURADO

**SECRETARIA DE LA FACULTAD:**

MTRA. NATIVIDAD DE LAS MERCEDES TASHE PADILLA

**AUTORIDADES DEL DEPARTAMENTO DE LETRAS**

**JEFE DEL DEPARTAMENTO**

DR. CARLOS ROBERTO PAZ MANZANO

**COORDINADOR DE LOS PROCESOS DE GRADO**

MTRO. SIGFREDO ULLOA

**DOCENTE ASESOR DEL PROCESO DE GRADO**

MTRO. FREDIS ATILIO GONZÁLEZ

## ÍNDICE

|  |     |
|--|-----|
| 1. RESUMEN .....   | vi  |
| 2. INTRODUCCIÓN .....  | vii |
| 3. CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....  | 8   |
| 3.1. Estado de la cuestión.....  | 8   |
| 3.2. Situación problemática.....   | 10  |
| 3.3. Enunciado del problema .....  | 11  |
| 3.4. Justificación .....   | 11  |
| 3.5. Objetivos.....  | 12  |
| 3.5.2. General.....  | 12  |
| 3.5.2. Específicos .....   | 12  |
| 4. CAPÍTULO III: FUNDAMENTOS TEÓRICOS .....  | 12  |
| 4.1. Marco histórico .....   | 12  |
| 4.1.1 Origen de los dibujos animados .....   | 12  |
| 4.1.2. Dibujos animados y televisión .....   | 17  |
| 4.1.3. Nickelodeon y Avatar: la leyenda de Aang .....  | 20  |
| 4.2. Marco teórico .....   | 22  |
| 4.2.1. Análisis crítico del discurso: orígenes, fundamentos, enfoques,<br>desarrollos y estrategias..... | 22  |
| 4.2.2. El discurso de poder en los dibujos animados.....   | 30  |
| 5. CAPÍTULO IV: MARCO METODOLÓGICO .....   | 32  |
| 5.1. Enfoque y tipo de investigación .....   | 32  |
| 5.2. Estructura capitular tentativa .....  | 33  |
| 5.3. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....  | 34  |
| 6. CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE RESULTADOS.....  | 35  |
| 7. CONCLUSIONES.....   | 58  |
| 8. REFERENCIAS.....  | 61  |

## 1. RESUMEN

Esta investigación presenta una propuesta de análisis crítico del discurso aplicado a la serie animada *Avatar: la leyenda de Aang*. La serie televisiva creada por Michael Dante DiMartino y Bryan Konietzko y producida por Nickelodeon Animation Studio ofrece un exquisito abanico de discursos, donde es posible identificar la legitimación de ideologías excluyentes y discriminatorias. La marginación de diferentes colectivos dentro del argumento de la serie permite también un acercamiento a los recursos lingüísticos y artísticos de los que pueden hacer uso los colectivos segregados contra la desigualdad e injusticia.

El análisis crítico del discurso aplicado a la serie seleccionada como muestra permitirá recoger las voces de aquellos grupos vulnerados y evaluará los discursos hegemónicos que plagan las series animadas y cómo estos influyen en las prácticas lingüísticas de las audiencias. Reflexionar sobre las estructuras de poder legitimadas en los discursos que son presentados a audiencias infantiles y juveniles permitirá una visión crítica sobre los mensajes implícitos en productos de entretenimiento destinados a las infancias, que en este momento se encuentran moldeando su imaginario y condicionando sus prácticas lingüísticas, sociales, culturales y su visión del mundo.

**Palabras clave:** Análisis crítico del discurso, serie animada, exclusión, prácticas lingüísticas.

## 2. INTRODUCCIÓN

Los dibujos animados nacieron en Francia y su historia se ha visto enriquecida por grandes genios de la animación y por instrumentos de proyección de imágenes cada vez más sofisticados. El cine y posteriormente la televisión y las plataformas digitales, superando no solo las fronteras geográficas sino también las culturales, han sido los responsables de la divulgación masiva de los dibujos animados a diferentes latitudes del mundo. Desde sus inicios, los dibujos animados se han encargado de distribuir y promover en su realización y discursos, estilos de vida, concepciones de la realidad, formas de entender el mundo, estereotipos culturales, valores y narrativas que han impactado directamente en las audiencias receptoras. Este fenómeno resulta de interés pues expone a públicos infantiles y juveniles a discursos cargados de ideologías que pueden ser hegemónicas y que tendrán efectos sobre las prácticas sociales de estas audiencias.

A partir de lo anterior, es que este estudio pretende realizar un análisis crítico del discurso a los dibujos animados. Para ello, se ha seleccionado una serie de dibujos animados de la compañía Nickelodeon Animation Studio. La serie, *Avatar: La Leyenda de Aang*, cuyo título original en inglés es *Avatar: The Last Airbender*, ofrece al espectador un universo ficticio maravillosamente construido, personajes de vidas complejas y conflictos por resolver, además de un abanico de discursos ideológicos potentes presentados a una audiencia infantil que no supera los 11 años. Realizar análisis crítico de los discursos de la serie-muestra propone como objetivos de la investigación evidenciar las ideologías que se legitiman dentro de sus discursos y analizará también las resistencias discursivas ante el poder ideológico dentro de la misma serie.

Este estudio se ha dividido en seis partes, desarrolladas de la siguiente manera: en el primer capítulo se establece el planteamiento del problema,

donde se indican los antecedentes de estudios sobre análisis crítico del discurso de los dibujos animados, la situación problemática con el correspondiente enunciado del problema, la justificación y objetivos que dieron forma a la investigación. En el segundo capítulo se desarrollan los fundamentos teóricos, iniciando con el marco histórico para conocer el origen e historia de los dibujos animados. A continuación del marco histórico se desarrolla el marco teórico, donde se exponen las teorías, conceptos claves y principios vitales para el desarrollo de este trabajo. En el tercer capítulo se explica el marco metodológico, cuyo desarrollo se basa en el enfoque y el tipo de investigación realizado, la metodología y otros detalles para la realización del estudio. En el cuarto capítulo se presenta el análisis de resultados y finalmente, el proyecto cierra con el quinto capítulo donde se ofrecen las conclusiones de la investigación realizada.

### **3. CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **3.1. Estado de la cuestión**

Los estudios sobre análisis crítico de los discursos a series animadas son escasos. Para muchos investigadores, los dibujos animados han resultado de interés para medir los efectos que los mensajes audiovisuales tienen en el desarrollo, en el aprendizaje y en la construcción de identidad de los niños. También han resultado de interés para analizar desde el prisma de la ideología el discurso de poder, los estereotipos de género, prejuicios culturales, entre otras problemáticas sociales a las que son expuestas las audiencias infantiles y juveniles; sin embargo, desde el enfoque del análisis crítico del discurso lo que se busca es analizar el papel del discurso en la reproducción de estrategias coercitivas por parte de grupos dominantes así como la creativa resistencia a estas formas de dominación. El lenguaje es una estructura de dominancia y el análisis crítico del discurso se encargará de develar el acceso

desigual a los recursos lingüísticos y sociales y recogerá de esta manera la perspectiva de los grupos marginados.

Es preciso destacar, que dentro de los estudios que tienen como objeto los dibujos animados, existen investigadores que han abordado las series animadas desde los estudios del discurso, pero no con el enfoque del análisis crítico. Otros, se han enfocado en realizar análisis crítico del discurso multimodal, que es un paradigma emergente en el campo de los estudios del discurso que amplía el estudio del lenguaje per se al estudio del lenguaje en combinación con otros recursos. Existen muy pocas aproximaciones al análisis crítico de las series animadas, algunas investigaciones son simplemente pautas metodológicas a considerar para realizar este tipo de análisis y otras se han interesado únicamente por análisis crítico de los discursos de películas animadas. Los estudios de análisis crítico de los discursos de dibujos que sirvieron como antecedentes para este trabajo se detallan a continuación de forma ascendente:

- *Para un análisis crítico de los dibujos animados. Propuestas metodológicas* (2010): Informe publicado en *Question*, revista del Instituto de Investigaciones en Comunicación (II Com) de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata (Buenos Aires, Argentina) por Alejandro Aaron Fielbaum Schnitzler y Carlos portales González.
- *Animated films and linguistic stereotypes: a critical discourse analysis of accent use in Disney animated films* (2017): traducido como «Películas animadas y estereotipos lingüísticos: un análisis crítico del discurso del uso del acento en las películas animadas de Disney», tesis de maestría de la académica Telma O. Soares, Estados Unidos.

### 3.2. Situación problemática

Desde su nacimiento en el siglo XIX, los dibujos o series animadas han sido objetos de entretenimiento y adoctrinamiento de los públicos receptores. Actualmente, los dibujos animados disponen incluso de canales completos de televisión que proyectan caricaturas 24 horas al día y plataformas digitales que ofrecen selecciones especiales de series animadas para públicos infantiles y juveniles. Niños y jóvenes parecen ser las audiencias deseadas de los dibujos animados; sin embargo, ¿lo son realmente?

La gente ama los dibujos animados. Siempre lo supe. Nunca consideré que los dibujos animados fueran solo para niños. Siempre di por obvio que los dibujos animados son para todos: jóvenes, viejos, todos los sexos, ricos, pobres, estúpidos, puritanos y depravados. Los dibujos animados, como el *rock and roll*, son cultura popular (Krickfalusi, 2001). Los dibujos animados aspiran a alcanzar a todas las audiencias posibles, todas son importantes; no obstante, dentro de las tramas animadas es posible reconocer discriminación, violencia simbólica y discursos de dominación mediante los cuales se legitima la existencia de órdenes sociales inequitativos, excluyentes y discriminatorios. Aquí surge otra interrogante de interés para este estudio, ¿qué ideologías se legitiman en las series animadas dirigidas para públicos infantiles y juveniles?

La proliferación de estudios de animación y plataformas que ponen al alcance de audiencias mundiales series animadas con discursos ideológicos potentes son demasiadas. Estas ideologías han sido abordadas desde perspectivas culturales; sin embargo, acercamientos a los discursos de las series animadas hay muy pocos. América Latina consume ávidamente productos culturales, especialmente estadounidenses, que legitiman la marginación de diferentes colectivos sociales. Entre esos productos culturales se encuentran las series animadas, los discursos de estas constituyen verdaderos focos de interés para

los estudios del discurso. El análisis crítico del discurso a la serie animada *Avatar: la leyenda de Aang* de Nickelodeon permitirá responder las interrogantes anteriores y valorar mediante su enfoque interdisciplinario la opacidad y las relaciones de poder dentro de las prácticas discursivas de dicha serie animada.

### **3.3. Enunciado del problema**

¿Los discursos de «Avatar: la leyenda de Aang» legitiman la existencia de órdenes sociales discriminatorios, inequitativos y excluyentes?

### **3.4. Justificación**

«Avatar: la leyenda de Aang» es una serie producida por una de las compañías de animación más importantes a nivel mundial: Nickelodeon. Caricaturas producidas exclusivamente por este estudio o en colaboración con otros proyectos de animación se exportan diariamente a consumidores de todas las latitudes del globo. Las audiencias mundiales que las reciben hasta su hogar por señales de televisión por cable o por plataformas digitales consumen en la realización y discursos de estas series animadas poderosas ideologías. Realizar un análisis crítico del discurso de la serie animada «Avatar: la leyenda de Aang» resulta conveniente pues permitirá conocer y valorar las ideologías que son legitimadas dentro del contenido de una de las series más galardonadas de Nickelodeon Animation Studio. Desarrollar esta investigación permitirá además generar conocimiento nuevo pues estudios sobre análisis crítico de los discursos de series animadas son realmente escasos.

«Avatar: la leyenda de Aang» celebró en 2021 su 16° aniversario. La plataforma digital Netflix anunció que fue la producción animada más vista durante el 2020 en Estados Unidos. La popularidad de la serie estrenada en 2005 se debe a muchos factores, sin embargo, uno de esos factores es verdaderamente inexplorado: sus discursos. Esta investigación pretende

arrojar luz acerca de aquellos temas sociales relevantes en la actualidad y que se encuentran retomados en sus discursos. De este modo este trabajo pretende responder a un fenómeno poco estudiado y analizar desde un enfoque interdisciplinario el abanico de discursos de fuerte contenido ideológico que son presentados a niños de entre 6 y 11 años de edad.

### **3.5. Objetivos**

#### **3.5.2. General**

- Realizar análisis crítico del discurso a la serie animada «Avatar: la leyenda de Aang».

#### **3.5.2. Específicos**

- Evidenciar las ideologías que se legitiman en «Avatar: la leyenda de Aang».
- Analizar las resistencias discursivas ante el poder ideológico en los discursos de «Avatar: la leyenda de Aang».

## **4. CAPÍTULO III: FUNDAMENTOS TEÓRICOS**

### **4.1. Marco histórico**

#### **4.1.1 Origen de los dibujos animados**

Los dibujos animados tienen como antecesor inmediato el cómic. El cómic es un medio de comunicación escrito-icónico (como lo es el cartel), pero estructurado en imágenes consecutivas (viñetas), que representan secuencialmente fases de un relato o acción, y en las que se suelen integrar elementos de escritura fonética.

El cómic nace vinculado a la posibilidad de reproducirlo masivamente mediante medios mecánicos y por esta razón se considera un producto industrial. La industria del libro inició a mediados del siglo XV con la invención

de la imprenta; después, medios técnicos que se perfeccionaron permitieron la aparición de la prensa en el siglo XVI, cuya popularización en el siglo XIX se convertiría en una de las claves para entender el nacimiento del cómic. A partir de lo anterior, se considera que el germen del cómic reside en el invento de Gutenberg.

En la historia del cómic; además de la imprenta es necesario considerar también la litografía. Esta técnica vivió su apogeo en el siglo XIX y permitió incluir en las publicaciones de prensa, ilustraciones de gran calidad que en un principio fueron utilizadas con fines ilustrativos; pero que muy pronto se revelaron como herramientas de crítica contra el sistema. De esta manera se consolida el nacimiento de la caricatura, dibujo deformado y exagerado con fines satíricos. El más importante grabador satírico fue el francés Honoré Daumier<sup>1</sup> quien, influido por Voltaire y Rousseau, utilizaría su arte y la técnica de la litografía para lanzar ácidas críticas contra los políticos de su época.

La tradición del grabado satírico y los hallazgos narrativos de Töpffer (autor de *Histoires en estampes*<sup>2</sup>) dotaron de movimiento a los dibujos y dieron a luz al cómic tal y como se conoce en los años finales del siglo XIX. Durante las

---

<sup>1</sup> Honoré Daumier (Marsella, 1808- Valmondois, 1879) publicó sus obras en periódicos como *La Silhouette* o en *Le Charivari*, de corte satírico. Obras como *Gargantúa* o *Le Ventre législatif* le supusieron problemas con la justicia e incluso una estancia en prisión. Su influencia es innegable en la mayoría de artistas que cultivaron la caricatura política o social alrededor del mundo.

<sup>2</sup> *Histoires en estampes* es una sucesión de historias ilustradas creadas por Rodolphe Töpffer (Ginebra, 1799- Ginebra, 1846) considerado padre de la historieta moderna por su obra, las cuales creó desde 1833 hasta 1845. Su obra *Histoire de Mr. Vieux Bois* después de ser publicada en Europa fue divulgada en Estados Unidos con el título de *The Adventures of Obadiah Oldbuck* en un suplemento de periódico y posteriormente, esta tira fue considerada como el primer cómic moderno que se haya publicado.

últimas décadas del siglo XIX la prensa estadounidense empieza a disfrutar de su época de oro, el aumento de la alfabetización entre la población, el perfeccionamiento de la reproducción fotomecánica de las imágenes, la reproducción de los colores, la disminución en el costo de los periódicos para su mayor difusión, el desarrollo de las telecomunicaciones, el apareamiento del ferrocarril y de la energía eléctrica, entre muchas otras novedades, consolidaron en la prensa las caricaturas y el cómic como un producto asequible y agradable para la cultura de masas.

En la historia de los dibujos animados es importante considerar también el aporte que el séptimo arte realizó en su nacimiento y evolución. Si bien, tanto la caricatura como el cómic comparten el soporte de desarrollarse en los periódicos, la ilusión de movimiento de las imágenes se nutrió por un sin número de juguetes ópticos cada vez más sofisticados. En 1824 el médico británico John Ayrton Paris inventó el taumátropo. El taumátropo consiste en un disco que involucra dos dibujos complementarios, uno en cada cara, que gira sostenido por dos cuerdas delgadas sujetadas una en cada mano y que produce al girar las cuerdas la ilusión de que ambas imágenes están juntas. Años más adelante, Joseph Plateau apoyándose en el principio de la persistencia retiniana<sup>3</sup>, desarrolló su fenaquistiscopio. Esta herramienta se compone de dos discos, uno posterior que contenía las imágenes secuenciales y el otro superior que tenía agujeros. Al hacer girar el disco

---

<sup>3</sup> El principio de la persistencia de la visión o persistencia retiniana fue definido en 1829 por el físico belga Joseph Antoine Ferdinand Plateau (Bruselas, 1801- Gante, 1883). Plateau determinó que la duración del estímulo lumínico en la retina era de una décima de segundo. Este fenómeno ilustra el por qué no se detecta la sucesión de fotogramas en el cine.

posterior se observaba a través de los agujeros del disco superior y se miraba como las imágenes se movían.

Bajo el principio de la persistencia retiniana se construyeron aparatos como el zoótropo<sup>4</sup>, desarrollado en 1834 por el matemático inglés William Horner. Este propone un práctico aparato basado en el fenaquistiscopio, pero se componía de un cilindro con aberturas, que montado en un plato giraba y producía la animación de dibujos colocados en el interior del mismo. En 1877 Charles Reynaud, inventó el praxinoscopio, que consistía en un zoótropo perfeccionado con un tambor de espejos y once años más adelante, en 1888 Reynaud patentó su teatro óptico. Este último consistía en la utilización de bobinas con una banda de papel en la que los personajes estaban dibujados en diversas facetas y mediante la cual se obtenía una rudimentaria proyección. El funcionamiento de este mecanismo permitió la proyección de breves cintas de dibujos sobre una pantalla. Las *Pantomimas Luminosas*<sup>5</sup> de Reynaud, proyectadas en 1892 son consideradas los primeros dibujos animados.

Finalmente, la invención del cinematógrafo (1895) por parte de los hermanos Lumière desplazó el teatro óptico de Reynaud y consolidó así el nacimiento del cine; sin embargo, para Louis y Auguste Lumière el cinematógrafo carecía de valor comercial y su uso no podía concebirse fuera del ámbito científico. A

---

<sup>4</sup> Horner (Bristol, 1786- Bath, 1837) denominó inicialmente a su invento Daedalum, curiosamente el artefacto fue olvidado por décadas hasta que en 1867 simultáneamente fue patentado en Estados Unidos e Inglaterra. En Estados Unidos, fue William Lincoln quien patentó el zoótropo siendo el primero además en usar esta palabra.

<sup>5</sup> Fueron estrenadas el 28 de octubre de 1892 en el Museo Grévin de París. Sus primeras tres historias: *Un Bon Bock (Un buen Bock)*, *Le Clown et ses chiens (El payaso y sus perros)* y *Pauvre Pierrot (Pobre Pierrot)*, pasaron a la historia como las primeras películas, propiamente dichas, de dibujos animados.

pesar de lo anterior, el cinematógrafo de los Lumière y la película de celuloide de Edison consolidaron el cine como el arte que revolucionaría el mundo del espectáculo y la animación. En cuanto al cine de animación, es importante destacar a tres autores hitos de los dibujos animados: Émile Cohl (París, 1857-Orly, 1938), Winsor McCay (Michigan, 1869- Nueva York, 1934) y Walt Disney (Chicago, 1901- Los Ángeles, 1966).

Émile Cohl ideó una técnica de animación donde reemplazó la fotografía por dibujos creados por lápiz. La sucesión de dibujos obtuvo el mismo resultado que la sucesión de fotografías: movimiento cinematográfico. De esta experiencia surgió *Fantasmagorie*<sup>6</sup> (1908), primer dibujo animado cinematográfico de la historia y por el cual se considera a Cohl padre de los dibujos animados; en el filme, Cohl desempeñó el papel de dibujante y operador de la cámara a la vez. Utilizó un equipo rudimentario accionado mediante la “vuelta de manivela” realizando un descanso después de cada impresión para colocar el siguiente cuadro. La obra de Cohl y Reynaud demuestra que los dibujos animados nacieron en Francia; sin embargo, su desarrollo y auge ocurrió en Estados Unidos. El estadounidense Winsor McCay demuestra con su obra maestra *Gertie, the dinosaur*<sup>7</sup> (1914), cinta en

---

<sup>6</sup> *Fantasmagorie* fue el primer dibujo animado de Émile Cohl. El filme se encontraba compuesto por aproximadamente 2,000 dibujos y medía 36 metros de largo. Con una duración de 1 minuto y 57 segundos, en ella se mostraban las peripecias de un payaso y un caballero enfrentados a situaciones graciosas. El filme fue realizado a mano por Cohl bajo la técnica línea de tiza, en el que se filmaban líneas negras sobre un fondo blanco, para luego revertir el negativo.

<sup>7</sup> El 8 de febrero de 1914, Winsor McCay proyecta su cinta animada *Gertie, the dinosaur* en el Palace Theater en Chicago, creando la ilusión de que se encontraba interactuando con su gran mascota, el brontosaurio hembra, Gertie. En la película

la que McCay no solo es el creador del dibujo sino también el ilusionista que comparte escenario con el dinosaurio, que la producción cinematográfica animada en Estados Unidos contaba con un desarrollo tecnológico avanzado en comparación a los trazos simples de Cohl y disponía; además, de un mercado rentable. Finalmente, es necesario conocer los aportes que otorgó el genio de Disney al cine de dibujos animados. Walt Disney produjo en sus inicios cortos de dibujos animados y fue precisamente su serie de cortos agrupados bajo el nombre de *Alice in Cartoonland*<sup>8</sup> la que dio a conocer al autor como realizador de dibujos animados a nivel mundial.

Con la incorporación del sonido al cine en 1928 Disney pudo dar libertad a la fantasía y probar un abanico maravilloso de efectos musicales de diversa índole que incorporó a sus proyectos animados. La animación experimentó con los Estudios Disney su época dorada entre 1928 y 1941 y es justamente en este período que Walt Disney produce el primer largometraje de dibujos animados *Blanca Nieves y los siete enanitos* (1937). El éxito de Disney con *Blanca Nieves* y sus siguientes largometrajes determinó que estos eran la opción más lucrativa y prestigiosa para producir en una era donde los cortos animados quedaban en el olvido y la era de los dibujos animados televisivos veía su amanecer.

#### **4.1.2. Dibujos animados y televisión**

La Segunda Guerra Mundial disminuyó el opulento mercado de las películas y para finales de 1950, la televisión, hasta entonces utilizada con fines de propaganda; abrió una ancha puerta de popularidad para los dibujos

---

McCay actúa como el domador del animal y consigue que este baile, interactúe con el público e incluso recibe premios por su buen comportamiento.

<sup>8</sup> En 1923 Disney inicia la producción de *Alice in Cartoonland* una serie de cortometrajes protagonizados por una actriz real en un mundo imaginario.

animados. Los dibujos animados que para la década de 1960 ocupaban un lugar importante en la programación televisiva eran resultado de la revolucionaria creación e influencia de la United Productions of America<sup>9</sup> (1943).

El nacimiento de la UPA significó romper con el realismo de Disney en la creación animada y permitió a los realizadores de dibujos animados experimentar con técnicas más sencillas, contar historias de manera diferente y experimentar en el proceso de producción de acuerdo al estilo personal de cada animador. Si bien la UPA se dedicó en su mayoría a la realización de películas, series y cortos animados su flexibilidad para crear desde la concepción personal del artista animador y su concepto de animación limitada<sup>10</sup> fueron recogidas por la naciente empresa televisiva e

---

<sup>9</sup> La United Productions of America fue un estudio de animación estadounidense que se mantuvo activo entre 1944 y 1959. Fue fundado en 1943 por los animadores Stephen Bosustow, Zack Schwartz y David Hilberman a raíz de la huelga de animadores de Disney Studios (1941). En sus inicios la UPA trabajó para el gobierno realizando propaganda y posterior a la guerra, en contrato con Columbia Pictures empieza a realizar dibujos animados para todo público. La técnica de animación utilizada por la UPA supuso un punto de inflexión para la animación contemporánea y posicionó al estudio como líder en innovación y creatividad en la producción, dirección y animación de dibujos.

<sup>10</sup> La técnica de animación limitada simplifica movimientos, utiliza dibujos de líneas menos estilizadas (arte abstracto y simbolismos) y la emoción de la caricatura recae en el talento de voz y el sentido del humor. La animación limitada reduce el esfuerzo de producción pues reutiliza marcos, detalles, fondos y elimina la tarea de dibujar cada fotograma individualmente. La reducción del trabajo significaba menores costos financieros de producción y consagró la técnica como la favorita para producir dibujos animados televisivos.

implementadas en los dibujos animados que saturarían el horario nocturno y sabatino de millones. Para estas audiencias, la propaganda animada, la finalización de la Segunda Guerra Mundial, el cierre de muchos teatros, la decadencia de los largometrajes animados y la masificación de los dibujos animados consagró la televisión como el principal entretenimiento y a los shows animados como el producto cultural estrella de los años sesenta. En 1960 Warner Brothers estrena en la ABC *El show de Bugs Bunny*, cuyo debut es considerado el más alto en índices de acogida por el público. El exitoso debut de *El show de Bugs Bunny* es solo comparable con el estreno de la serie *Los Picapiedra* (1960) del estudio Hanna-Barbera. Bill Hanna y Joe Barbera estrenaron también su serie en la ABC y esta, de inmediato se convirtió en el programa estelar que millones de niños seguirían cada viernes por la noche. *Los Picapiedra* ondearon su bandera de la serie más popular de todos los tiempos hasta la aparición de *Los Simpson* (1989) de Matt Groening.

*Los Simpson* hicieron su aparición el 17 de diciembre de 1989, en un especial de Navidad de treinta minutos transmitido por el canal televisivo Fox. En 1990 se había posicionado ya como una serie regular que se transmitía cada domingo con una duración de treinta minutos. La popularidad de la serie llevó a Fox a tomar la decisión de pasarla en un horario de máxima audiencia los jueves por la noche. En 2021 la serie cumple 32 años al aire y es considerada el programa animado más popular de la era. *Los Simpson* y su legendaria popularidad a menudo sirven como punto de partida para medir la calidad de otras series de dibujos animados. En 2018 *Vanity Fair* realiza una selección de las mejores 30 series animadas después de *Los Simpson*. En el undécimo lugar sitúan a *Avatar: la leyenda de Aang*, objeto de estudio de esta investigación.

#### **4.1.3. Nickelodeon y Avatar: la leyenda de Aang**

Nickelodeon fundado en 1977 inicia sus transmisiones como un canal de cable en Ohio, Estados Unidos, cuya programación consistía en 12 horas de contenido educativo si cortes comerciales. En un principio, el canal era conocido como *Pinwheel* debido a que este era el título del único show que transmitían. *Pinwheel* dejó de transmitir para su cadena inicial QUBE en marzo de 1979 y el 1 de abril del mismo año debuta en la franquicia de Warner Cable bajo el nombre de *Nickelodeon*. En 1981 Nickelodeon abandona por completo la imagen de red educativa familiar y se promociona como el primer canal de cable especializado en contenido para niños y adolescentes.

Nickelodeon se convirtió pronto en la estación de televisión infantil de mayor audiencia en los Estados Unidos y se distribuyó en casi 100 millones de hogares antes de exportarse a América Latina en 1996. Durante los 90s Nickelodeon experimentó una época dorada de producciones animadas, una de ellas es la caricatura conocida como *Bob Esponja (Sponge Bob Square Pants* título original en inglés), que se convertiría en la serie más popular en la historia del canal, constantemente ubicándose como la serie de mayor audiencia de la cadena televisiva desde el 2000. En 2005 llegaría el siguiente gran éxito del canal al estrenarse *Avatar: La Leyenda de Aang (Avatar: The Last Airbender* título original en inglés) serie creada y producida por Michael Dante DiMartino y Bryan Konietzko. En Estados Unidos la serie estrenó su primer episodio el 21 de febrero de 2005 y emitió el último el 19 de julio de 2008. Se dividió en tres temporadas y contó con un total de 61 episodios con una duración promedio de 23 minutos cada uno.

Para distribuirse en América Latina, *Avatar: La Leyenda de Aang* se dobló al español por Doblajes Internacionales DINT, una casa de doblaje mundialmente reconocida con sede en Santiago, Chile y entre cuyos clientes

destacan Disney, Warner Bros, Netflix, 20th Century Fox, Universal y por supuesto, Nickelodeon. Nickelodeon Latinoamérica realizó el debut de la serie el 7 de octubre de 2005 y a partir de esa fecha, se estrenaría un nuevo episodio cada viernes a las 19:00 p.m.

*Avatar: La Leyenda de Aang* se desarrolla en un universo ficticio donde los pobladores del mundo se encuentran divididos en cuatro naciones: Tribu Agua, Reino Tierra, Nación del Fuego y los Nómadas Aire. Cada territorio se relaciona con uno de los elementos básicos de la naturaleza y dentro de cada nación, existen personas capaces de manipular el elemento correspondiente a su territorio, a estos individuos se les llama *maestros*; sin embargo, en el universo de la serie existe también un individuo capaz de dominar los cuatro elementos, este es conocido como el *Avatar*. El Avatar es una entidad que reencarna como humano en una nación diferente cada que su ciclo vital termina, es responsable de mantener el mundo físico y espiritual en equilibrio y de actuar como mediador en conflictos que amenacen la integridad, la vida digna y la seguridad de los habitantes del mundo. El mundo que Konietzko y DiMartino tejen para *Avatar: La Leyenda de Aang* es verdaderamente diverso, sus personajes, vestuarios, formas de vida, arquitectura, arte, folklor, estilos de combate e incluso los animales, se encuentran basados en múltiples culturas del mundo y retoma en su argumento problemas que aquejan a todas las sociedades.

El argumento de la serie se centra en la misión de Aang como Avatar. Aang es un niño de 12 años, vive en el Templo Aire del Sur y le es revelado por los monjes a temprana edad que su destino estará ligado a grandes sucesos pues él es el Avatar. Frustrado por la noticia, durante una fuerte tormenta, escapa del templo en compañía de Appa, su animal guía y termina cayendo al océano embravecido. Al estar ahogándose, los poderes que aún no controla, le salvan la vida congelándolo junto a Appa en un iceberg. 100 años más tarde, dos

hermanos, Katara y Sokka; ambos de la Tribu Agua del Sur, lo encuentran. El mundo ha cambiado muchísimo en los 100 años que estuvo congelado, la Nación del Fuego exterminó a todos los Nómadas Aire buscando al siguiente Avatar, los pobladores de las cuatro naciones piensan que el Avatar nunca más reencarnó, la Nación del Fuego inició una guerra contra las otras naciones y ha conquistado poco a poco el mundo. El mundo se encuentra destruido y muchos de sus pobladores sufren injusticias, trabajo forzado, torturas y desapariciones mientras que el Señor del Fuego continúa expandiendo su dominio. Aang es ahora el último maestro aire y deberá cumplir con la tarea que abandonó hace 100 años y restaurar el equilibrio del mundo. En compañía de Katara y Sokka, viajará por el mundo para encontrar maestros que le enseñen a dominar el agua, la tierra y el fuego y enfrentarse como un Avatar realizado al Señor del Fuego para terminar por fin con la guerra.

## **4.2. Marco teórico**

### **4.2.1. Análisis crítico del discurso: orígenes, fundamentos, enfoques, desarrollos y estrategias**

#### **Orígenes de los Estudios Críticos del Discurso**

Los Estudios Críticos del Discurso son una disciplina reciente y para lograr un acercamiento sustancioso es necesario realizar primero una expedición a las condiciones que permitieron su surgimiento. Para Pardo (2007) la comprensión de las condiciones de surgimiento de los estudios discursivos remite a dos sucesos definitorios del siglo XX: el cuestionamiento del quehacer y del valor de verdad del ejercicio científico, y la transformación de los medios de comunicación y su incidencia en los fenómenos sociales y políticos. Según Pardo, el siglo XX consolida en gran manera el proyecto de la modernidad y también, expone sus desaciertos. La consolidación de la modernidad se expresa en el avance acelerado del conocimiento sobre múltiples fenómenos

y escenarios del acontecer humano; es decir, se perseguía la forma de explicar las distintas dimensiones del mundo. Por otro lado, la modernidad también tenía sus falencias, al considerar la ciencia como el único método productor de conocimiento. El conocimiento construido por la ciencia era el único capaz ofrecer una visión perfecta de las situaciones mundiales, regulaba las interacciones sociales y las libertades de los sujetos.

Como respuesta a esta perspectiva, surge a mediados del siglo XX un esfuerzo por dar relevancia a los preconceptos, a la subjetividad, al saber popular y a lo local, como respuesta a la hegemonía racional y científica, como ejercicio propositivo de metodologías y lógicas alternativas a los procedimientos científicos y como explicitación de la semiosis como un acto creativo y productivo, en el que se consolida el significado cultural (Pardo, 2007).

En este replanteamiento de la ciencia y las críticas al conocimiento científico, se retoman las reflexiones realizadas por los filósofos críticos. Estas reflexiones convergen en el estudio de la lingüística como disciplina desde la que se pueden interpretar las relaciones sociales, las estructuras de pensamiento y los modos en los cuales se reproduce y transporta la cultura. Es decir, que el lenguaje se configura como una práctica social mediante la cual una comunidad ejerce poder. Para comprender mejor el papel que ocupa el lenguaje en el ejercicio del poder, es necesario conocer algunos de los aportes realizados por Wittgenstein y Habermas pues, pueden considerarse como los antecedentes inmediatos de los estudios del discurso contemporáneos. Para Wittgenstein (2009) es importante aclarar la función del lenguaje en relación con la representación del mundo y la realidad. A través del lenguaje se expresan creencias que regulan las prácticas sociales y con las cuales se construye una mitología que, instaurada en los imaginarios, gobierna el actuar de los individuos.

Además de Wittgenstein, es importante reconocer los aportes de Habermas y de la Escuela de Frankfurt. La Escuela de Frankfurt criticó las verdades absolutas como portadoras de formas autoritarias y totalitarias de poder, con lo cual se cuestionaron los planteamientos de la filosofía hegemónica, el ejercicio científico imperante, el marxismo, la religión y demás ideologías y teorías de identidad ante las cuales debía tenerse una actitud suspicaz (Pardo, 2007). La propuesta de la Escuela de Frankfurt se condensa en la dirección tomada por Habermas al considerar el lenguaje como mecanismo fundamental de la comunicación humana, y al considerarse este como una práctica que permite la comprensión del mundo y su realidad. En este sentido, la representación del mundo a través del lenguaje, las prácticas normadas por este, las creencias, las nociones de verdad arrojadas por el conocimiento científico y la segregación de lo subjetivo permitió la crítica y, por tanto, el origen de los Estudios del Discurso.

### **Algunos fundamentos**

Los Estudios Críticos del Discurso tienen un carácter interdisciplinario, multidisciplinario y que implica una amplia variedad de perspectivas, procesos de cognición y conceptos provenientes de disciplinas lingüísticas y no lingüísticas. Los Estudios Críticos del Discurso abordan el discurso como un fenómeno cognitivo, cultural, discursivo y social y reconocen la existencia de múltiples formas de ejercer dominio sobre otro u otros a través del discurso.

Los Estudios Críticos del Discurso surgen como herederos del estudio del lenguaje en tanto práctica social en un contexto particular y con un interés preponderante en la relación dominación y poder, para lo cual reconoce el discurso público como la expresión donde se pone de relieve la relación entre lucha por el poder y conflicto de intereses. La perspectiva crítica se asocia con los principios de la Escuela de Frankfurt y hace referencia a un compromiso

sociopolítico con la construcción de una sociedad distinta a través de la observación de las expresiones y configuraciones discursivas de dominación, discriminación, control y poder inscritas en las estructuras y procesos sociales de individuos y grupos históricamente interactuantes y formadores de significado (Wodak & Meyer, 2003).

En este sentido, los Estudios Críticos del Discurso consolidan entre sus bases el interés de la Escuela de Frankfurt por los problemas estructurales de la sociedad y cómo los grupos dominantes construyen la vida cotidiana a través de discursos que perpetúan y reproducen formas de discriminación por género, entorno político, preferencias religiosas, etnia, nivel socio-económico, acceso a educación, estilo de vida, entre otras variantes.

Para Pardo (2007) los Estudios Críticos del Discurso se fundamentan además en la tríada de relaciones que se establecen entre discurso, cognición y sociedad, centrandose su preocupación en la identificación de la configuración de las formas de dominación y el ejercicio del poder propios de un grupo. El discurso, considerado como un acontecimiento comunicativo, involucrará la cognición individual y social de los formadores y receptores de los significados sociales contenidos en el discurso. Es decir, que las creencias, valoraciones y emociones de quien genera el discurso y de quien lo recibe entran en juego para construir estructuras sociales donde un grupo disfruta de beneficios (genera el discurso y mantiene el status quo) y otro, que es relegado a asumir su posición de alteridad (segregado, marginado, excluido). Siguiendo este paradigma, van Dijk (1993) propone que al analizar las relaciones entre las estructuras del discurso y las estructuras de poder es posible dar cuenta de las diversas estructuras lingüísticas que pueden ser usadas para representar poder y para ejercer y reproducir dominación y examinar el conjunto de estrategias que apuntan al ocultamiento, legitimación o minimización de las desigualdades en las relaciones sociales.

Tanto la Escuela de Frankfurt, van Dijk, Wodak & Meyer coinciden al proponer como fundamentos de los Estudios Críticos del Discurso el compromiso socio-político de desentrañar las relaciones entre discurso, construcción de estructuras sociales inequitativas y la comprensión de la realidad distorsionada a favor de las elites discursivas. Para Pardo (2012) los grupos dominantes a menudo recorren a poner en circulación temas, estructuras semánticas, esquemas discursivos, estilos, recursos retóricos y otros recursos materiales y simbólicos, que se insertan en las múltiples dimensiones interaccionales del discurso. En este marco, los Estudios Críticos del Discurso persiguen desentrañar dos situaciones: primero, cómo el discurso sirve al control social y de qué se vale para lograrlo y segundo, visibilizar la otredad, al grupo de individuos o instituciones marginados y cómo estos se organizan, de qué recursos pueden valerse para resistir y enfrentarse al discurso público que los excluye.

### **Enfoques, desarrollos y estrategias**

Pardo (2012) reconoce el enfoque socio-cognitivo, el político, el sociológico, el histórico y el semiótico o multimodal, caracterizados cada uno por ejes epistémicos que los diferencian de los otros por las posiciones teóricas que abordan; sin embargo, cada enfoque se interesa por reconocer y reflexionar sobre mecanismos y/o estrategias mediante las cuales se legitiman órdenes sociales excluyentes.

El enfoque socio-cognitivo tiene en cuenta las propiedades del discurso y la cognición para evaluar el acceso privilegiado que ciertos grupos o instituciones tienen a los recursos simbólicos y expresar en sus discursos intereses, saberes y representaciones culturales que orientan y controlan la acción social en favor de minorías privilegiadas. El discurso se constituye así en un recurso simbólico que se produce y reproduce para orientar y controlar la acción social,

en beneficios de minorías económica y culturalmente poderosas (Van Dijk, 2011).

El enfoque político desentraña estrategias y mecanismos de poder provenientes de los discursos producidos por élites políticas, instituciones o partidos políticos y cuyo fin es perpetuar el *status quo* en las sociedades. Los discursos de los actores políticos y de las instituciones que los sustentan, son propuestos y legitimados a partir de usos persuasivos de los sistemas sígnicos disponibles en la cultura, por lo que la deconstrucción discursiva exige un conjunto de recursos cognitivos de los cuales los interlocutores no están siempre suficientemente dotados, en razón de las restricciones que impone la sociedad a las comunidades, en particular a aquellos sectores históricamente discriminados (Chilton y Schäffner, 2000; Bourdieu, 2008). En este sentido, el enfoque político se interesa por aquellas relaciones de poder que se expresan en las dimensiones de la dominación y de la resistencia, para identificar los usos del lenguaje que se concretan en estrategias de coerción, oposición, encubrimiento, legitimación y deslegitimación, entre otras (Pardo, 2012).

En el enfoque sociológico se indaga el discurso como un escenario de poder y lucha social. Al formular desde las teorías sociales, los Estudios Críticos del Discurso con enfoque sociológico, investigan el lenguaje en relación con el poder y la ideología, relación útil para divulgar la naturaleza discursiva de gran parte del cambio social y cultural (Pardo, 2012).

En la aproximación histórico-discursiva los eventos discursivos suceden en escenarios temporales y desencadenan transformaciones sociales y políticas. Para dar cuenta de esta articulación discurso-transformación social, el paradigma histórico utiliza una amplia gama de métodos, herramientas, técnicas y datos empíricos diferentes. Los principios que orientan la indagación en el marco del método histórico, incluyen la idea de que el estudio de grandes

corpus de información y la puesta en escena de diferentes técnicas y procedimientos analíticos, permite abordar el objeto de estudio en forma integral y aumentar la rigurosidad en el análisis de la información (Wodak, 2003).

El enfoque semiótico o multimodal reconoce que la comunicación sufre de una metamorfosis ininterrumpida, influenciada por las transformaciones a nivel social, cultural, económico y tecnológico articulados entre sí y que, además responden al modelo económico globalizado. Kress (2009) señala, la imagen, la escritura, los sonidos, los gestos, los colores, los olores, las texturas, entre otros, han sido parte de las culturas humanas y cada uno de estos recursos, individual o conjuntamente, han sido usados para la construcción de significado. El significado que se construye a través de estos modos semióticos encierra dentro de sí, mensajes que coercionan, segregan y condicionan eficientemente la interacción humana.

En la línea de investigación de los Estudios Críticos del Discurso, además de los enfoques desde los que es posible abordar los discursos, existen herramientas analítico-discursivas útiles para el análisis de afirmaciones discriminatorias, estereotipos racistas y la supresión étnica. Wodak (2000) denomina a estas herramientas 'estrategias discursivas' y juzga que cada una es un plan de acción, más o menos intencional, que se adopta con el fin de alcanzar un determinado objetivo social, político, psicológico o lingüístico.

Partiendo de este supuesto, Wodak elabora un listado de cinco tipos de estrategias discursivas, todas ellas implicadas en la presentación positiva o negativa de uno mismo y los otros:

- Referencia: desde el punto de vista lingüístico responde a la pregunta, ¿de qué modo se nombra a las personas y de qué modo se hace referencia a ellas?

El objetivo que persigue esta estrategia es construir grupos internos y externos y para conseguirlo, utiliza instrumentos como la categorización de la pertenencia a través de metáforas y metonimias biológicas, naturalizadoras y despersonalizantes sinécdoques.

- Predicación: esta estrategia responde a la pregunta, ¿qué rasgos, características, cualidades y particularidades se les atribuyen a los actores sociales?

La estrategia de la predicación tiene el objetivo de etiquetar a los actores sociales de forma más o menos positiva o negativa, desaprobadora o negativa. Utiliza como instrumento las atribuciones estereotípicas y valorativas de los rasgos negativos o positivos.

- Argumentación: responde a, ¿por medio de qué argumentos y de qué esquemas argumentativos tratan algunas personas concretas o algunos grupos sociales específicos de justificar o legitimar la exclusión, discriminación y opresión de otros?

La argumentación justifica las atribuciones positivas o negativas y utiliza instrumentos como los *topoi* para explicar la inclusión o la exclusión política, la discriminación o el trato preferente.

- Puesta en perspectiva: esta estrategia responde a la pregunta, ¿desde qué perspectiva o punto de vista se expresan las etiquetas, atribuciones y argumentos que califican a los actores sociales?

El objetivo de la puesta en perspectiva es la explicación de la implicación y la ubicación del punto de vista del que habla. Utiliza instrumentos como la comunicación, descripción, narración o cita de acontecimientos y de afirmaciones discriminatorias.

- Intensificación, mitigación: responde a las interrogantes, ¿se articulan abiertamente las respectivas afirmaciones? ¿resultan estas afirmaciones intensificadas o atenuadas?

Como objetivo persigue la modificación de la posición epistémica de una proposición y para ello se vale de instrumentos que intensifican o atenúan la fuerza ilocucionaria de las afirmaciones discriminatorias.

#### **4.2.2. El discurso de poder en los dibujos animados**

Los dibujos animados son una herramienta poderosa de contenido visual, capaces de involucrar, persuadir y moldear a sus audiencias; que claro está, no solo se trata de las infancias. Series infantiles y juveniles constituyen un escenario cargado de diversión y entretenimiento, comunican conceptos abstractos y complejos de forma clara y sencilla, son emocionales y versátiles.

Carmen Marta Lazo (2005), el niño elige como una actividad preferente en su tiempo de ocio ver la televisión. El contenido audiovisual es eso precisamente, ocio, entretenimiento, diversión, sin embargo; la apariencia inocente de los dibujos animados no siempre está de la mano con un contenido inocente. Dentro de la estructura narrativa de los dibujos animados, dentro de la construcción del universo de la caricatura, en la motivación y personalidad de cada personaje y en los conflictos que se desarrollan durante el programa animado existe un hilo conductor que arroja vistazos del imaginario personal del creador de la serie. Existe una estructura ideológica cuidadosamente ensamblada que reproduce estereotipos, que cataloga a los individuos, que selecciona elementos para proponerlos como inferiores o superiores y que consigue persuadir a las audiencias de empatizar, repetir y legitimar los conceptos propuestos por el contenido audiovisual.

El contenido de los dibujos animados es capaz de crear conductas y valores duraderos. La agenda del día, plagada de individuos y colectivos segregados, luchas sociales minimizadas y discursos que legitiman la visión hegemónica de conglomerados e instituciones encuentra un vector de distribución en los

dibujos animados y germinan abundantemente en el imaginario de las audiencias.

Toda estructura de Poder precisa de un discurso, de unos mensajes, que la consoliden. La misión del Poder es no dejar de serlo. Para ello, el concurso y la complicidad mediáticas son imprescindibles (Reig, 2004). Los mensajes que persuaden acerca de la existencia de culturas superiores, de individuos con derechos por encima de otros, roles de género, separación por clases sociales, colectivos sociales y sus luchas ignoradas, son parte de los mensajes que se tejen minuciosamente en los discursos de los dibujos animados. Instituciones, conglomerados, líderes mundiales utilizan el contenido audiovisual para distribuir sus ideologías hegemónicas, los mensajes con palabras sencillas, pero con contenido profundo de los dibujos animados moldean audiencias, modifican conductas, establecen patrones de comportamiento y construyen cognitivamente esquemas mentales en los que se legitiman actos de segregación, discriminación y marginación de los “otros”.

En el discurso de poder, los emisarios gozan de una posición de superioridad con respecto a los receptores del discurso. Audiencias infantiles y juveniles alcanzadas por el discurso hegemónico ajustan sus preferencias, formas de comprender el mundo y modifican nociones de moralidad gracias al constructo ideológico que consumen de medios audiovisuales. Constructos de segregación y marginación de individuos y colectivos y la respuesta creativa a estos constructos constituyen la esencia de esta investigación. El discurso de poder margina, pero cómo lo enfrentan los marginados también constituye un delicioso campo de estudio y entenderlo permite comprender y exponer la visión de los otros. La visión del marginado no es expuesta generalmente en los dibujos animados pues se intenta materializar los intereses de las instituciones hegemónicas, sin embargo, cuando resulta posible adentrarse en el imaginario de los colectivos segregados, se obtiene un panorama donde la

audiencia puede empatizar con los otros, puede escuchar voces que generalmente son clausuradas y formas de vida desconocidas cobran protagonismo. El otro, no es entonces el enemigo, es alguien en quien incluso la audiencia puede reconocerse. Avatar: La leyenda de Aang contiene discursos poderosos, plagados de concepciones hegemónicas, pero también expone con firmeza resistencias creativas a la ideología de poder.

## **5. CAPÍTULO IV: MARCO METODOLÓGICO**

### **5.1. Enfoque y tipo de investigación**

El desarrollo de esta investigación ha sido realizado mediante un proceso metódico y sistemático a través del cual se ha seleccionado y evaluado la literatura disponible acerca del análisis crítico del discurso en los dibujos animados. Por esta razón, el tipo de investigación es de carácter documental o bibliográfica. Con este tipo de investigación el objetivo deseado era identificar los textos disponibles, conocer el estado actual de la temática, quiénes se encuentran construyendo conocimiento al respecto y qué pautas metodológicas han propuesto para acercarse a la temática a nuevos investigadores.

En cuanto al enfoque de la investigación, el proyecto ha sido desarrollado con perspectiva cualitativa. Con esta perspectiva se buscó explorar un fenómeno complejo que no podía cuantificarse fácilmente y sin embargo, ofrece suficiente flexibilidad para que nuevos investigadores propongan nuevos paradigmas. Esta perspectiva también ofrece datos ricos para comprender a profundidad el fenómeno estudiado e identifica patrones o temas que surgen de la interpretación de los datos recopilados.

## **5.2. Estructura capitular tentativa**

### **CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

1. Estado de la cuestión
2. Situación problemática
3. Enunciado del problema
4. Justificación
5. Objetivos
  - 5.1. General
  - 5.2. Específicos

### **CAPÍTULO II: FUNDAMENTOS TEÓRICOS**

6. Marco histórico
  - 6.1. Origen de los dibujos animados
  - 6.2. Dibujos animados y televisión
    - 6.2.1. Nickelodeon y Avatar: la leyenda de Aang
7. Marco teórico
  - 7.1. Análisis crítico del discurso: fundamentos, enfoques y desarrollos
  - 7.2. El discurso de poder en los dibujos animados

### **8. CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO**

- 8.1. Enfoque y tipo de investigación

### **CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE RESULTADOS**

9. Aplicación teórica a los discursos de la serie animada e interpretación de los hallazgos obtenidos

### **CAPÍTULO V: CONCLUSIONES**

### **REFERENCIAS**

### 5.3. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

| FASES Y ACTIVIDADES                               | TIEMPO ESTIMADO |       |       |        |            |         |  |  |  |  |  |  |
|---|-----------------|-------|-------|--------|------------|---------|--|--|--|--|--|--|
|   | Mayo            | Junio | Julio | Agosto | Septiembre | Octubre |  |  |  |  |  |  |
| <b>Fase 1. Diseño del proyecto</b>                |                 |       |       |        |            |         |  |  |  |  |  |  |
| Elección del tema y diagnóstico                   |                 |       |       |        |            |         |  |  |  |  |  |  |
| Planteamiento del problema                        |                 |       |       |        |            |         |  |  |  |  |  |  |
| Fundamento teórico                                |                 |       |       |        |            |         |  |  |  |  |  |  |
| Selección de muestras                             |                 |       |       |        |            |         |  |  |  |  |  |  |
| Cronograma y recursos                             |                 |       |       |        |            |         |  |  |  |  |  |  |
| Revisión de la congruencia entre apartados        |                 |       |       |        |            |         |  |  |  |  |  |  |
| <b>Fase 2. Desarrollo del proyecto terminal</b>   |                 |       |       |        |            |         |  |  |  |  |  |  |
| Consolidación del fundamento teórico              |                 |       |       |        |            |         |  |  |  |  |  |  |
| Desarrollo del producto                           |                 |       |       |        |            |         |  |  |  |  |  |  |
| Retroalimentación y ajustes finales               |                 |       |       |        |            |         |  |  |  |  |  |  |
| Revisión del escrito final                        |                 |       |       |        |            |         |  |  |  |  |  |  |
| <b>Fase 3. Comunicación del proyecto terminal</b> |                 |       |       |        |            |         |  |  |  |  |  |  |
| Presentación de los resultados                    |                 |       |       |        |            |         |  |  |  |  |  |  |

## 6. CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE RESULTADOS

*Avatar: la leyenda de Aang* retoma en sus discursos temas sociales relevantes en la actualidad. Estudiar este asombroso abanico de discursos cargados de fuerte contenido ideológico permitirá evidenciar si dentro de esta galardonada serie animada se legitiman órdenes sociales discriminatorios, inequitativos y excluyentes y de qué manera los colectivos marginados se enfrentan de forma creativa ante el poder ideológico dentro de las prácticas discursivas de dicha serie.

Es a partir de lo anterior, que en este proceso de analizar lo encontrado dentro de los discursos de *Avatar: la leyenda de Aang*, se evidenciará primero las temáticas sociales abordadas por los discursos de la serie y las ideologías que estos discursos legitiman; además, de analizar las resistencias discursivas ante el poder ideológico en los discursos de la serie. Ambos procesos se estudiarán a luz de las teorías seleccionadas para el desarrollo de este trabajo.

**Temáticas retomadas en los discursos de *Avatar: la leyenda de Aang* e ideologías legitimadas dentro de ellos:**

- **Propaganda**

Según Ossorio (2006) propaganda es la difusión de doctrinas e ideas, de palabra o por escrito o valiéndose de cualquier otro medio de comunicación; en especial hoy, de la radio y la televisión. Para estudiar esta temática dentro de los discursos de la serie se ha seleccionado un episodio en particular. El capítulo *El pañuelo en la cabeza*, perteneciente al Libro Fuego servirá para evidenciar las ideologías legitimadas en los discursos de este episodio y para analizar de qué forma los colectivos oprimidos se enfrentan con creatividad a estas prácticas discursivas cargadas de ideologías hegemónicas.

*El pañuelo en la cabeza* o *The headband* (título original en inglés) es el episodio número dos de la tercera temporada de *Avatar: la leyenda de Aang*. En él, después de la caída del Reino Tierra y la conquista de Ba Sing Se, el equipo Avatar decide pasar un tiempo entre ciudadanos de la Nación del Fuego y para esto deben cambiar su apariencia y esconder quiénes son realmente. Al cambiar las ropas características de sus naciones natales deben enfrentar además situaciones cotidianas donde comprenderán la represión en la que la Nación del Fuego mantiene no solo a los demás pueblos del mundo sino también a sus propios ciudadanos.

Aang llega a una escuela de la Nación del Fuego puesto que, al decidir cambiar su vestimenta, termina tomando un uniforme escolar de un tendero. Los soldados que patrullan las calles al visualizar a Aang creen que es un niño que se ha escapado de clases por lo que deciden llevarlo de vuelta a la escuela. Quien lo recibe en el salón de clases es una docente que al echarle una simple mirada intuye que Aang no es un niño de la Nación del Fuego sino un habitante de las colonias que la Nación del Fuego tiene en el Reino Tierra. Aang haciéndose llamar Kuzon, como un viejo amigo suyo de la Nación del Fuego, afronta su primer día de clases con ánimo e incluso hace amigos con quienes puede jugar después de la escuela. Para el segundo día de clases de Aang, antes de iniciar las actividades académicas los niños deben recitar el juramento de la Nación del Fuego, para esto voltean hacia una pintura grande con el retrato del Señor del Fuego Ozai, hacen una reverencia y recitan con actitud solemne el juramento; Aang al desconocerlo procura repetir las últimas palabras de cada oración que recitan los demás niños de la clase; sin embargo, en lugar de seguir pendiente de intentar repetir lo que los demás niños dicen termina mencionando lo primero que se le ocurre con tal de fingir que recita el juramento como los demás. Al escuchar a Aang el resto de la clase ríe y esto incomoda a la docente que a manera de castigo decide iniciar las clases con

un examen sorpresa para medir el conocimiento de los niños sobre la historia de la Nación del Fuego. Al dictar la primera pregunta Kuzon/Aang levanta la mano para aclarar que el suceso por el cual la maestra pregunta no sucedió de la forma en la que la docente lo cuenta. La maestra se muestra apática y determina que los libros de historia narran el acontecimiento tal cual sucedió y que obviamente Kuzon no puede estar en desacuerdo puesto que es solo un niño y no estuvo para presenciar el evento acaecido hace 100 años atrás.

En Pardo (2012) la autora formula algunos enfoques de los Estudios Críticos del Discurso, a partir de los cuales es posible abordar diferentes dimensiones de la vida social, para reconocer y reflexionar sobre las estrategias y los mecanismos mediante los cuales se reproduce la dominación y se legitima la existencia de órdenes sociales discriminatorios, inequitativos y excluyentes. Para analizar la temática social de la propaganda en las muestras de este episodio será de utilidad el enfoque político. Este enfoque permitirá interpretar las estrategias y los mecanismos de poder en una sociedad, cuando los discursos son producidos por las élites políticas y, en general, por quienes propenden por la pervivencia de grupos o partidos con el propósito de mantener el *status quo* (Pardo, 2011).

Ejemplo 1:

***Maestra:*** Buenos días, clase. Ahora reciten el juramento.

***Clase:*** Daré mi vida por mi pueblo, lucharé con mis manos por el Señor del Fuego Ozai y por todos sus antecesores, con mi mente buscaré formas para mejorar mi nación y con mis pies marcharé en el nombre de nuestra civilización.

***Kuzon/Aang:*** Maestros fuego, Señor del Fuego, blah, blah, blah.

***\*Risas de toda la clase***

**Maestra:** Ya que les causa tanta risa el juramento de nuestra nación, empezaremos con una prueba sobre la historia de la Nación del Fuego. Primera pregunta: ¿en qué año el Señor del Fuego Sozin luchó con el ejército de los Nómades Aire?

**\*Kuzon/Aang levanta la mano**

**Maestra:** ¿Kuzon?

**Kuzon/Aang:** Creo que está equivocada. Los Nómadas Aire jamás tuvieron un ejército. Sozin los atacó por sorpresa.

**Maestra:** Bueno, no veo cómo puedes saber más que nuestros libros de historia nacional a menos que hayas estado ahí hace cien años. Episodio: *El pañuelo en la cabeza*, Libro Fuego.

El primer punto de interés de este ejemplo es el “Juramento de la Nación del Fuego”, este juramento es recitado por los estudiantes como si fuese una oración. Se realiza de forma solemne y con una reverencia hacia el Señor del Fuego como si de una deidad se tratase, pero algo aún más interesante es el contenido del juramento. En él se expresa una profunda devoción a la Nación del Fuego y a su gobernante, el actual Señor del Fuego Ozai. El juramento de la Nación del Fuego es claramente un elemento cultural, que encierra dentro de sí la difusión de ideales con los cuales se condiciona el actuar de los ciudadanos de la Nación del Fuego. Se legitima dentro del discurso del juramento la lealtad por sobre todo al Señor del Fuego, a su gobierno, a sus políticas, se condiciona al ciudadano a ofrecer todo de sí para defender a su nación y a su señor, la fuerza física del ciudadano está a disposición de su dirigente y su intelecto debe siempre estar en busca de formas para garantizar el triunfo de su país. Arendt (1993) señala que acción y discurso están estrechamente relacionados, este ejemplo muestra claramente la ideología que mueve a los ciudadanos de la Nación del Fuego desde sus edades

iniciales, sus dotes como maestros fuego, su excelencia en combate y sus logros científicos e industriales son para validar el poder de la élite de la Nación del Fuego, específicamente de su gobernante, el Señor del Fuego Ozai.

A partir de la explicación anterior, resulta de interés estudiar además otros aspectos de la educación de los niños de la Nación del Fuego. El siguiente ejemplo servirá para este propósito:

Ejemplo 2:

**Profesor de música:** *¿Kuzon?*

**Kuzon/Aang:** *Lo siento. Soy pésimo con el corno tzungi.*

**Profesor de música:** *No es eso, son esos movimientos que haces con tus pies. ¿Es un desorden nervioso?*

**Kuzon/Aang:** *Solo estaba bailando. Ustedes bailan como en las colonias, ¿verdad?*

**Estudiante de la clase:** *No mucho... No.*

**Profesor de música:** *El baile no propicia un buen ambiente educativo. Los jóvenes necesitan una disciplina rígida.*

**Kuzon/Aang:** *¿Entonces no podemos expresarnos?*

**Profesor de música:** *Sé que a veces nos emociona tanto el amor por nuestra nación que no podemos controlar nuestros cuerpos... Si quieres, marcha en silencio en tu lugar cuando quieras bailar.*

De igual forma que en el anterior ejemplo, es posible identificar que el comportamiento de los individuos (los niños de la Nación del Fuego) se encuentra condicionado; primero, sus destrezas físicas e intelectuales están al servicio del Señor del Fuego y luego, incluso las disciplinas de deleite como

la música, no pueden disfrutarse por completo. El profesor interpreta el baile de Kuzon como una manifestación de amor por su nación; sin embargo, la realidad es que Kuzon solo disfruta la música. Los demás chicos que observan la reacción de Kuzon lo ven con extrañeza y murmuran durante el recreo que Kuzon es un niño raro. Kuzon se enfrenta a discursos políticos propuestos y legitimados a través de sistemas sígnicos disponibles en la cultura de la nación. Estos sistemas culturales legitiman la propaganda de una gran nación, devota a su líder, rígida en la instrucción de sus habitantes, sin derecho a demostrar emociones que no sean patrióticas y creyentes de una victoria legendaria que no es más que el genocidio de un pueblo y la extinción de toda una cultura.

Planteado lo anterior, el siguiente aspecto a analizar es de qué manera los grupos oprimidos se enfrentan a estas ideologías que los coercionan. Los siguientes ejemplos servirán para este propósito.

Ejemplo 3:

**Sokka:** *¡No volverás a la escuela, jovencito!*

**Kuzon/Aang:** *Claro que lo haré. Me estoy divirtiendo mucho, me gusta ser un chico normal. Tú no puedes entenderlo, Sokka. Tú puedes ser normal todo el tiempo.*

**Toph:** *Ja, ja.*

**Kuzon/Aang:** *Escúchenme, esos niños son el futuro de la Nación del Fuego. Si queremos mejorar un poco las cosas aquí tenemos que darles un poco de libertad.*

**Sokka:** *Pero ¡¿qué puedes hacer por una nación de pequeños engendros malignos?!*

***Kuzon/Aang:*** ¿Qué tal si damos... ¡una fiesta sorpresa!?

Sokka, Katara, Toph y Aang consiguen organizar la fiesta en la cueva donde se han escondido desde su llegada a la Nación del Fuego; sin embargo, aunque todos los chicos de la escuela asisten, la fiesta no marcha bien pues los niños han vivido reprimidos desde muy pequeños y no saben cómo divertirse y ser espontáneos. El siguiente ejemplo pondrá en contexto lo descrito:

Ejemplo 4:

***Kuzon/Aang:*** Damas y caballeros... ¡Bienvenidos! Sí, todos bailarán esta vez.

***Chico #1:*** ¿Y ahora qué hacemos?

***Kuzon/Aang:*** ¡Todos a bailar!

***Chico #2:*** Me castigarán si se enteran que bailé en una cueva.

***Chico #3:*** ¡Sí! ¿Qué pasará si nos descubren?

***Kuzon/Aang:*** Oh, no. Escuchen, para bailar no necesitan pensar, es solo una forma de expresarse y no pueden permitir que les quiten ese derecho.

***Chico #1:*** Tal vez es diferente en las colonias, pero aquí no hacemos eso.

***Kuzon/Aang:*** ¡Claro que sí! ¡Y por generaciones! De hecho, conozco muchos bailes clásicos de la Nación del Fuego.

Los niños que asisten a la fiesta se muestran temerosos de ser descubiertos y sancionados por asistir a un evento desde su perspectiva ilícito y por bailar cuando esa acción se encuentra prohibida pues no fomenta un ambiente educativo adecuado. Kuzon se encarga de explicarles que ese pensamiento no es correcto, que divertirse es su derecho y deben aprovecharlo. Es así que les enseña a los chicos diferentes estilos de baile tradicional de la Nación del

Fuego y poco a poco los niños acceden a bailar, ríen y olvidan por un momento sus inhibiciones. La fiesta, la música, la danza y el discurso de Kuzon acerca de que no existe nada de malo en divertirse y expresarse es la forma en la que estos niños (el grupo oprimido) se enfrentan sin violencia física ni simbólica a la propaganda de poder ideológico que ha moldeado sus mentes, acciones y prácticas discursivas desde su nacimiento. Si discurso y acción se encuentran fuertemente ligados como señala Arendt (1993) el discurso animoso de Kuzon y su ejemplo sobre cómo bailar, mueven de forma amable, sin prejuicios y sin condenar a nadie, la voluntad de los temerosos niños. Es interesante, además estudiar en los últimos ejemplos las estrategias discursivas de las que se valen los participantes del discurso para construir significado.

En el ejemplo 3, siguiendo la propuesta de Wodak (2003) es posible evidenciar de qué estrategias se han valido los participantes de los discursos de este episodio para construir significados nuevos, creativos y de resistencia. En el diálogo entre Sokka y Kuzon (Aang), Sokka condiciona a Aang para no volver más a la escuela y Aang pone en perspectiva por qué es tan importante que él vuelva a la institución y ayude a esos niños, Aang describe que esos niños necesitan libertad. La puesta en perspectiva es la estrategia de la que Aang se vale para exponer su punto de vista, declara que esos chicos reprimidos son el futuro de esa nación, ayudarles a descubrir su libertad es un paso significativo para cumplir su misión de Avatar: ayudar al mundo. Sokka, por su parte se vale de la referencia y la predicación, primero para categorizar la pertenencia a diferentes grupos, ellos, que luchan por restaurar el equilibrio del mundo y acabar con la guerra y los niños, herederos de una cultura sanguinaria. Sokka no duda en establecer la división entre ambos grupos y etiqueta a los otros como 'engendros malignos'; sin embargo, Aang (Kuzon) tampoco vacila en exponer su punto de vista para construir un nuevo significado: ayudar a los niños, mostrarles que el ser disciplinado tampoco los

condiciona para poder divertirse. La propuesta de Aang es creativa: Una mente disciplinada no imposibilita al individuo para disfrutar abiertamente de sus emociones, de diversiones y de momentos de esparcimiento saludables.

- **Lucha de clases y corrupción en el gobierno**

En el episodio *Ciudad de muros y secretos* del Libro Tierra, el equipo Avatar llega por fin a la ciudad de Ba Sing Se del Reino Tierra con el objetivo de encontrar a Appa y alertar al rey de Ba Sing Se sobre un suceso importante que podría acabar con la guerra. Al atravesar los muros que resguardan la ciudad son recibidos por Joo Dee, una extraña mujer que se identifica como su anfitriona durante la estadía de Aang y sus amigos en la ciudad. Ella se ofrece a darles un recorrido por los diferentes sectores de la ciudad. Los discursos emitidos durante este recorrido son la fuente de interés para abordar las ideologías de la lucha de clases y la corrupción en el gobierno.

Ejemplo 5:

**Joo Dee:** *Este es el sector bajo.*

**Katara:** *¿Para qué es ese muro?*

**Joo Dee:** *Oh, Ba Sing Se tiene muchos muros. Están los muros exteriores que nos protegen y los interiores que ayudan a mantener el orden. Aquí es donde viven los recién llegados y también nuestros artesanos y artistas, la gente que trabaja con sus manos. ¡Es un pueblo muy hermoso! De todas formas, tengan cuidado.*

**Katara:** *¿Por qué toda la gente pobre está separada del resto de la ciudad?*

**Aang:** *Es por eso que no había venido antes. Sabía que aquí no se vive como me enseñaron los monjes.*

El recorrido por la ciudad continua y Joo Dee explica al equipo Avatar dónde se encuentran:

Ejemplo 6:

**Joo Dee:** *Este es el sector medio de Ba Sing Se. Aquí está el distrito financiero, tiendas, restaurantes y también la universidad.*

**Sokka:** *Sí, conocimos a un profesor de esta universidad. Nos llevó a una biblioteca subterránea donde descubrimos información sobre la guerra es absolutamente vital que el rey se entere.*

**Joo Dee:** *¿No es fascinante nuestra historia?! ¡Miren! Es una de las construcciones más antiguas del sector medio, vamos a verlo.*

**Sokka:** *¿Acaso está sorda? Al parecer no escucha nada de lo que digo.*

**Toph:** *Ella está influenciada. Acostúmbrate.*

Finalmente, Joo Dee conduce a Aang y a sus amigos al estrato de la ciudad donde les han otorgado una casa durante su estadía en la ciudad:

**Joo Dee:** *En el sector alto de la ciudad habitan los ciudadanos más importantes. Su casa está muy cerca de aquí.*

**Katara:** *¿Qué hay detrás del muro?*

**Sokka:** *¿Y quiénes son los hombres de mirada siniestra?*

**Joo Dee:** *Adentro está el palacio real y esos hombres son agentes de Dai Li que es la autoridad cultural de Ba Sing Se. Ellos son los guardianes de nuestras tradiciones.*

**Aang:** *¿Podemos ver al rey ahora?*

**Joo Dee:** *Oh, no. Aquí no nos gustan las visitas sorpresas.*

El recorrido por los estratos sociales de Ba Sing Se evidencia la manera en la que se encuentra geográfica y socialmente organizada la ciudad. Joo Dee en sus intervenciones ha categorizado a los individuos como pertenecientes a un grupo específico. Los recién llegados, es decir los refugiados que han llegado a la ciudad escapando de los horrores de la guerra, los artesanos, los artistas y todos aquellos que viven de la labor de sus manos pertenecen al sector bajo de la ciudad. Joo Dee les nombra como 'la gente que trabaja con sus manos' y al echarles una mirada les advierte a Aang y sus amigos que, aunque ese sector es un lugar hermoso tengan cuidado de pasear por ahí. Por otro lado, Joo Dee también nombra y etiqueta a otros pobladores la ciudad, los del sector medio, comerciantes, académicos y administradores de bienes son los ciudadanos de este estrato. Y finalmente, el sector alto, este sector está habitado por un grupo de élite, el rey, ciudadanos de renombre y los agentes militares que se ocupan de mantener el orden y proteger la herencia cultural de Ba Sing Se. La clasificación de los ciudadanos por grupos de pertenencia, las etiquetas con que les describe y los argumentos de por qué cada grupo recibe tratos diferentes y acceso a distintos derechos y privilegios, permite evidenciar las estrategias discursivas de las que el discurso de segregación hace uso para legitimar la exclusión de personas por ser migrantes (refugiados), por su oficio (artesanos) y el trato preferente a las élites políticas (el rey, subordinados con acceso a bienes y personal militar de alto grado como los Dai Li). Estas élites políticas son los protagonistas de la siguiente ideología de interés dentro de este episodio: la corrupción en el gobierno.

Ejemplo 7:

**Ponk:** *Tú eres el Avatar, oí que estabas en la ciudad. Soy Ponk.*

**Aang:** *Es un gusto Ponk.*

**Sokka:** *Dinos Ponk, ¿qué pasa en esta ciudad? ¿por qué a todos les asusta hablar de la guerra?*

**Ponk:** *¿Guerra? ¿Asustados? ¿De qué hablan?*

**Toph:** *Puedo sentir su temor.*

**Ponk:** *Escuchen, solo soy un subordinado del gobierno. Esperé tres años para tener esta casa, no quiero meterme en problemas.*

**Katara:** *¿Meterse en problemas con quién?*

**Ponk:** *¡Shhh, shhh! Oigan, no se puede mencionar la guerra aquí y pase lo que pase no se acerquen a los Dai Li.*

A partir de este encuentro con un ciudadano del estrato alto de Ba Sing Se el equipo Avatar confirma que existe algo que es encubierto cuidadosamente acerca de la situación del mundo. Toph que posee la capacidad de notar cuando alguien miente debido a las vibraciones que emite su cuerpo comprende rápidamente que Ponk, el vecino con quien intercambian algunas palabras miente al decir que no existe una guerra. Al verse descubierto por Toph, Ponk les aclara que dentro de la ciudad está prohibido hablar de la guerra y les aconseja que tengan cuidado con sus palabras y sobre todo con los agentes Dai Li.

Ejemplo 8:

**Sokka:** *¿Por qué nos impiden hablar con el rey?! Tenemos información para derrotar a la Nación del Fuego.*

**Long Feng:** *El rey de la Tierra no puede perder tiempo en disputas políticas ni en los detalles de las actividades militares.*

**Aang:** *Podría ser lo más importante que jamás haya escuchado.*

**Long Feng:** *Lo más importante para su majestad es mantener viva la herencia cultural de Ba Sing Se. Todos sus deberes tienen que ver con emitir decretos en este tema. Es mi deber supervisar el resto de los asuntos de la ciudad incluyendo los militares.*

**Katara:** *¿Entonces el rey no tiene autoridad?*

**Toph:** *¡Es una marioneta!*

**Long Feng:** *¡Oh, no, no! Su majestad es un ícono, es casi un dios para el pueblo. No puede ensuciarse las manos con los detalles de una guerra sin fin.*

**Sokka:** *Pero averiguamos que habrá un eclipse solar que dejará indefensa a la Nación del Fuego. ¡Debe invadirlos!*

**Long Feng:** *¡Basta! No seguiré escuchando su ridículo plan. Dentro de los muros de Ba Sing Se está estrictamente prohibido hablar de la guerra. Recibir noticias de una intensa guerra haría que nuestros ciudadanos entraran en pánico. Nuestra economía se arruinaría, nuestra plácida vida y las tradiciones desaparecerían. Si no hablamos del conflicto Ba Sing Se seguirá siendo una utopía de paz y orden. La última del planeta.*

**Katara:** *¡No puede ocultarle la verdad a toda esta gente, deben saberlo!*

**Aang:** *Se los diré. ¡Todos aquí se enterarán!*

**Long Feng:** *Hasta ahora los hemos tratado como invitados de honor, pero desde ahora serán vigilados constantemente por los agentes Dai Li. Si se atreven a mencionar la guerra serán expulsados de la ciudad. Entiendo que buscan a su bisonte, sería una lástima que no logran encontrarlo.*

El equipo Avatar logra infiltrarse en una fiesta en el palacio dedicada a la mascota del rey, son descubiertos por el ministro de cultura de Ba Sing Se, Long Feng. Ellos intentan explicar lo importante que es la información que

quieren darle al rey pues con el apoyo militar del Reino Tierra de la ciudad podrían poner fin a la guerra; sin embargo, Long Feng se los impide y les explica que el rey no puede hacerse cargo de detalles militares y mucho menos de la guerra. Long Feng junto a los Dai Li controla todas las decisiones del reino, él y los Dai Li mantienen cuidadosamente escondido el secreto de la guerra de los 100 años del rey y se aseguran de controlar a los ciudadanos que hablan del conflicto mediante hipnosis. De esta manera venden un sueño de nación donde las clases poderosas gastan los recursos en vanidades, las clases medias guardan silencio para poder seguir comerciando o educándose y los estratos bajos, son controlados mediante hipnosis como sucede con Jet para creer que llegaron a Ba Sing Se donde son libres. Según Pardo (2012) el enfoque político de los Estudios Críticos del Discurso busca desentrañar las relaciones de poder que se expresan sógnicamente para identificar los usos del lenguaje que se concretan en estrategias de coerción, oposición, encubrimiento, legitimización y deslegitimización, entre otras. Siguiendo este paradigma, los ejemplos 6 y 7 evidencian el poder ejercido por las élites políticas, en este caso Long Feng y los Dai Li, ni siquiera el mismo rey es consciente de los problemas del mundo y sus súbditos son coercionados en primera instancia por los discursos de Long Feng y luego por métodos de hipnosis para mantenerlos envueltos en la creencia del Estado perfecto, libre y autónomo. Long Feng legitima el encubrimiento de la guerra y sus horrores de los últimos 100 años, se opone a que el Avatar advierta a los ciudadanos y al rey, coerciona la voluntad de los habitantes de la ciudad y deslegitima el plan de invasión que podría acabar con la guerra. La política es la guerra continuada por otros medios afirma Foucault (1992), Long Feng en sus prácticas discursivas continúa la guerra sin armas que destruyan físicamente pero sí mantienen a los ciudadanos aterrados de murmurar en contra del régimen de los Dai Li y de mencionar si quiera que fuera de los muros de Ba Sing Se el mundo se encuentra en guerra.

- **Moralidad y poder**

Dentro de los discursos de *Avatar: la leyenda de Aang* esta temática social moralidad versus poder es muy recurrente. Analizarla permitirá evidenciar qué ideologías se legitiman dentro de los discursos que se construyen en torno a este conflicto y de qué manera los participantes se resisten o se acoplan a las ideologías encontradas. Los siguientes ejemplos servirán para este propósito:

Ejemplo 9:

**Hama:** *Lo que estoy por mostrarte lo descubrí en la prisión de la Nación del Fuego. Los guardias siempre tenían cuidado de mantener el agua lejos de nosotros, filtraban aire seco y nos mantenían suspendidos lejos del suelo. Antes de darnos de bebernos nos ataban de pies y manos para no usar el poder. Cualquier problema que causáramos era cruelmente sancionado, aun así; cada mes sentía cómo la luna llena me enriquecía con su energía. Debía haber algo que pudiera hacer para lograr escapar luego, me di cuenta que donde sea que hay vida, hay agua. Las ratas que corrían a toda prisa por mi jaula no eran nada más que pieles rellenas con líquido y pasé años desarrollando la técnica que me daría la libertad: la sangre control. Controlando el agua de otro cuerpo e imponiendo tu voluntad sobre ellos. Una vez que controlé las ratas estaba lista para los hombres y durante la próxima luna llena caminé libre por primera vez en décadas... Una vez que perfeccionas esta técnica controlas lo que sea o a quien sea.*

**Katara:** *Pero entrar al cuerpo de alguien y tratar de controlarlo, no estoy segura de si quiero esa clase de poder.*

**Hama:** *La elección no es tuya. El poder existe y es tu deber usar los dones que se te han dado para ganar esta guerra. Katara, trataron de aniquilarnos y a toda nuestra cultura, ¡a tu madre!*

**Katara:** Lo sé...

**Hama:** *Entonces debes entender lo que esto significa, somos las últimas maestro agua de la Tribu del sur, debemos luchar contra ellos cada vez que podamos, dondequiera que estén y de cualquier forma*". Hama a Katara. Episodio *La titiritera*, Libro Fuego.

A lo largo de los episodios de la serie, los escritores se han encargado de enfrentar a la audiencia al conflicto 'lo moralmente correcto y las situaciones que se resuelven de manera fácil si usa y abusa del poder'. El episodio de *La titiritera* expone a los espectadores a una forma de control de los individuos mucho más invasiva que la hipnosis de los Dai Li, la sangre control. La maestra agua que perfecciona esta técnica no teme usarla para vengar sus años de secuestro y la extinción de casi todos los maestros agua de su tribu. Mediante su discurso a Katara expone sus ideas para legitimar controlar el cuerpo de otros, pero el clímax de sus estrategias discursivas desemboca en un elemento clave: la muerte de la madre de Katara. Según Albelda (2004) la intensificación requiere la existencia de un punto de referencia, es decir, que algo se ve intensificado con respecto a algo que no lo está. Los elementos más débiles que aparecen en el enunciado funcionan como puntos de referencia, brindando la clave para el reconocimiento de los elementos intensificados. En el ejemplo, los elementos débiles son constituidos por el relato de los años en prisión de Hama, su captura, los castigos recibidos, el trato inhumano hacia ella y sus hermanos maestros agua preparan el camino para detonar la idea que podría hacer a Katara legitimar también utilizar la sangre control para someter a otros y a creer que con ello contribuye a la finalización de la guerra. El conflicto de este discurso es ¿el poder hacer algo que nadie más puede hacer otorga a determinado individuo el derecho de utilizarlo a su conveniencia? Foucault (1992) sostiene que el derecho es una cierta manera de continuar la guerra, Hama la única maestro sangre (hace algo que nadie

más puede hacer) utiliza su don para vengarse de la nación que la encarceló por años y la condenó a morir al lado de sus demás hermanos, ella decide tomar el poder de vengarse porque más que un derecho ella lo expone como una obligación. Resulta interesante que, aunque las palabras de Hama hacen eco en Katara ella se resiste a ser una maestra sangre, pero cuando Hama amenaza su vida y la de sus amigos, Katara no duda en controlar el cuerpo de Hama a través de la sangre control para defenderse. El capítulo cierra con Hama aprisionada por los aldeanos de la Nación del Fuego y con una Katara devastada al haber recurrido a su derecho de usar el poder para defender la causa que considera justa. Katara hereda de Hama una nueva técnica, ejercerla significa para ella acceder a un poder que legitima someter a otros a su voluntad. Los escritores de este capítulo enfrentan al público a una dolorosa decisión para Katara donde su convicción de lo que considera correcto se ve opacada por su instinto de sobrevivencia.

Asimismo, existen otros discursos donde se plantea no solo el someter a otro sino su completa destrucción. El clímax de estos discursos se hace presente cuando el encuentro entre Aang y el Señor del Fuego se aproxima y para ponerlo en contexto serán de utilidad los ejemplos siguientes.

Ejemplo 10:

***Katara:*** ¡Les tengo una sorpresa a todos!

***Toph:*** ¡Lo sabía! ¡Sí tenías algo secreto con Harú!

***Katara:*** Ehm... no. Estaba buscando pocillos en el ático y encontré esto: ¡miren a Zuko de bebé! ¡¿No era lindo?!

***Risas de todos.***

***Zuko:*** Ese no soy yo. Es mi padre.

**Suki:** *Pero se ve tan inocente y dulce...*

**Zuko:** *Ese dulce bebé creció para ser un monstruo y el peor padre en la historia de los padres.*

**Aang:** *Pero sigue siendo un ser humano.*

**Zuko:** *¿Vas a defenderlo?*

**Aang:** *No, concuerdo contigo. El Señor del Fuego es una persona horrible y tal vez el mundo sería mejor sin él, pero tiene que haber otra forma.*

Desde el inicio de la serie se establece un villano, un villano al que Aang debe enfrentar y vencer para devolverle el equilibrio y la paz al mundo. Un mundo dividido y destruido por el Señor del Fuego Ozai, sus antecesores y sus fuerzas militares. Aang enfrenta una encrucijada moral pues, aunque se ha preparado para la batalla final la idea de tomar la vida del Señor del Fuego antes que él acabe con la suya le aterra y le resulta incorrecta. Esta posición de Aang resulta de particular interés pues, aunque él posee un poder inimaginable, se muestra renuente a la idea de asesinar a Ozai incluso si esa acción es capaz de finalizar con la terrible guerra que ha asolado al mundo durante 100 años. Acabar con Ozai significa poner fin a la guerra y aunque el resto del equipo Avatar concuerden que esa es la manera adecuada Aang se resiste a ello. El ejemplo siguiente servirá para ilustrar lo anteriormente descrito.

Ejemplo 11:

**Aang:** *Esto va en contra de todo lo que aprendí de los monjes. No puedo ir por ahí destruyendo a la gente que no me gusta.*

**Sokka:** *¡Claro que puedes! Eres el Avatar, todo es para mantener el equilibrio. Seguro que el universo te perdonará.*

**Aang:** *¡Eso no es una broma, Sokka! ¿Ninguno de ustedes comprende la posición en la que estoy?*

**Katara:** *Aang, sí te entendemos. Es solo que...*

**Aang:** *¡¿Es solo qué, Katara?! ¡¿Qué?!*

**Katara:** *¡Intentamos ayudarte!*

**Aang:** *¡Cuando encuentren la forma de derrotar al Señor del Fuego sin matarlo, me encantaría saberlo!*

Tomar la vida de un cruel tirano es a los ojos del equipo Avatar una opción válida para acabar con la guerra. En los ejemplos 10 y 11 es posible evidenciar la concepción de lo moralmente correcto de los amigos de Aang: eliminar para siempre a Ozai es hacer justicia a los crímenes cometidos por la Nación del Fuego durante los últimos 100 años. A sus ojos es lo correcto, es lo justo; pero Aang no lo cree de esa manera. Su instrucción con los monjes Nómades Aire le ha moldeado de forma que pensar siquiera en matar a alguien le hace faltar a su convicción moral. En los ejemplos anteriores es posible identificar además de la temática moralidad versus poder, las estrategias discursivas de las que los participantes se valen para legitimar o deslegitimar el uso del poder para conseguir o invalidar el asesinato de Ozai. Zuko utiliza la predicación para etiquetar a su padre, el Señor del Fuego, como un monstruo y un padre desastroso. Sokka, se vale de la argumentación para justificar el asesinato de Ozai, haciendo alusión a que si el Avatar es quien lo hace no es realmente una mala acción sino su deber de proteger el mundo. Ante los discursos a favor de resolver el final de la guerra con la destrucción de Ozai, Aang utiliza la predicación para hacer énfasis en la horrenda persona que es Ozai, pero deja claro su punto de vista al exponer su desacuerdo con el tema del asesinato. Conforme el diálogo avanza se deja en evidencia que los amigos de Aang están a favor que Aang recurra a su gran poder para acabar con Ozai, terminar

con la vida de alguien no está mal a sus ojos si es el Avatar quien lo hace. Se legitima dentro de estos ejemplos la solución de los conflictos con el poder. Al ser el único que no opina de igual manera Aang recurre a buscar consejo en la sabiduría de avatares anteriores. Sus discursos serán de gran interés para comprender qué ideología se legitima en la serie:

Ejemplo 12:

**Aang:** *Esto es muy extraño. Desearía tener algo de ayuda ahora. Desearía tener a Roku. ¡Sí tengo a Roku!*

**Roku:** *Tienes razón, Aang. Todos los avatares del pasado, toda su experiencia y sabiduría están a tu disposición si miras profundo dentro de ti.*

**Aang:** *¿En dónde estoy, Roku? ¿Qué es este lugar?*

**Roku:** *Yo, no lo sé, Aang, pero veo que estás perdido en más de una forma en estos momentos.*

**Aang:** *¡Lo estoy! Necesito saber qué haré cuando enfrente al Señor del Fuego. Todos esperan que elimine al Señor del Fuego, pero no sé si podré hacer algo así.*

**Roku:** *En mi vida he tratado de ser disciplinado y mostrar mesura. Todo fracasó cuando el Señor del Fuego Sozin tomó ventaja de mi cordura y compasión. Si hubiera sido más decidido y hubiera actuado antes, habría detenido a Sozin y la guerra antes de que comenzaran. Te ofrezco este saber, Aang: Debes ser decidido.*

El consejo de Roku no brinda tranquilidad a Aang, pues lo interpreta como una aprobación de Roku para asesinar a Ozai y reivindicar los errores de Roku al no acabar con Sozin para prever la guerra. Aang, busca entonces consejo en el avatar anterior a Roku.

Ejemplo 13:

**Aang:** Avatar Kyoshi, necesito tu sabiduría.

**Kyoshi:** En mi tiempo, Chin el conquistador amenazó con desequilibrar al mundo. Lo detuve y el mundo entró en una era de gran paz.

**Aang:** Pero tú no lo mataste. Él cayó a su propia perdición porque no quiso apartarse.

**Kyoshi:** A decir verdad, no veo la diferencia, pero te aseguro, habría hecho todo lo necesario para detener a Chin. Te ofrezco este saber, Aang: Solo la justicia traerá la paz.

**Aang:** Sabía que no debía preguntarle a Kyoshi.

En el Libro Agua, el espíritu de Kyoshi se declara la asesina de Chin con el fin de proteger el equilibrio del mundo. La realidad es que Chin fallece al caer de un acantilado cuando Kyoshi separa la península del continente y crea la isla Kyoshi. Kyoshi, no es responsable de su muerte directamente, pero en su diálogo con Aang declara ser responsable de la caída de Chin pues fue con el propósito de proteger el mundo. Aang interpreta lo anterior como otra validación de la muerte de Ozai para devolverle el equilibrio al mundo y decide consultar al predecesor de Kyoshi en busca de una forma diferente de enfrentarse al conflicto que le causa la batalla con Ozai y detener la guerra a través de un asesinato.

Ejemplo 14:

**Aang:** Debo ver más profundo dentro de mi interior.

**Kuruc:** Yo soy el avatar Kuruc. Cuando era joven, era el tipo de avatar que va con la corriente. La gente parecía resolver sus propios problemas, había paz y eran buenos tiempos en el mundo; pero entonces perdía a la mujer que

*amaba por Koh, el roba rostros. Fue mi culpa, si hubiera estado más atento y más activo podría haberla salvado. Aang, debes forjar activamente tu camino y el camino del mundo.*

La intervención de Kuruc tampoco satisface a Aang y decide buscar consejo de su predecesor, un avatar nómada aire. Alguien de su misma cultura podría comprender mejor su predicamento; sin embargo, no será así.

Ejemplo 15:

**Yangchen:** *Soy el avatar Yangchen, joven maestro aire.*

**Aang:** *Avatar Yangchen, los monjes me enseñaron que toda vida es sagrada incluso la de una araña mosca atrapada en su propia telaraña.*

**Yangchen:** *Así es, toda vida es sagrada.*

**Aang:** *¡Los sé! De hecho, soy vegetariano. Trato de resolver mis propios problemas siendo rápido e inteligente. Solo he usado la violencia para defenderme y jamás podría usarla para matar a alguien.*

**Yangchen:** *Avatar Aang, sé que eres un espíritu amable y los monjes te enseñaron bien, pero esto no se trata de ti, se trata del mundo.*

**Aang:** *Pero los monjes me enseñaron que debo separarme del mundo para que mi espíritu sea libre.*

**Yangcheng:** *Muchos grandes y sabios nómades aire se han separado y alcanzado la iluminación espiritual; pero el avatar nunca podrá hacerlo, porque su único deber es con el mundo. Este es mi saber para ti, Aang: Tu deber te obliga a sacrificar tus propias necesidades espirituales y a hacer lo que sea necesario para proteger el mundo.*

**Aang:** *Creo que no tengo opción, Momo. Debo matar al Señor del Fuego.*

En Proverbios 15:22 de la Biblia Dios Habla Hoy se dice que el éxito depende de los muchos consejeros, Aang sin duda ha escuchado con atención y buscado con presteza la sabiduría en sus amigos y en sus vidas pasadas para dar solución a la encrucijada que enfrenta sobre si matar al Señor del Fuego es la decisión correcta. Sus consejeros le han hecho ver que tomar la vida de Ozai es lo mejor para proteger al mundo; sin embargo, aun después que todos en quienes ha buscado dirección legitimen el asesinato, Aang continúa pensando que matar a alguien no es lo correcto. Un encuentro fortuito con un animal mitológico le ayudará a encontrar una solución a su dilema. Aang comparte su preocupación con un último consejero, este le muestra una técnica de control donde no deberá sacrificar a su enemigo ni su convicción de lo que considera correcto. Los escritores se aseguran de cerrar la historia del último maestro aire magistralmente. Aang encuentra en su último consejero la sabiduría y templanza que necesita para mantenerse firme a las enseñanzas de quienes le criaron y despoja a Ozai de su fuego control para que nunca más pueda lastimar a nadie. El episodio cierra con la finalización de la guerra, la reunificación de las cuatro naciones, Zuko coronado como el nuevo Señor del Fuego prometiendo reconstruir el mundo junto al Avatar y Ozai encarcelado por sus crímenes.

Los últimos cuatro episodios de la serie en sus discursos son sumamente poderosos pues, aunque en un principio se expone como factible y justo deshacerse del causante y heredero de un linaje que arrasó al mundo con la guerra, el verdadero mensaje ideológico se esconde en el diálogo entre Aang y el último león tortuga. Este le hace ver a Aang que él es perfectamente capaz de tomar la vida del Señor del Fuego y aún así no corromper su espiritualidad; no obstante, su decisión de no hacerlo revela la integridad y firmeza de sus convicciones. En sus viajes por el mundo Aang se enfrentó cara a cara a la devastación de la guerra, a las injusticias sociales, a los falsos gobiernos y al

inimaginable alcance de persuasión que hay en los discursos. Aang comprendió cómo la semilla de imperialismo escondida en un discurso que lo legitima puede germinar abundantemente en los imaginarios, florecer con la guerra y producir de fruto el genocidio de un pueblo, la extinción de toda una cultura, el trato excluyente a los niños, a las mujeres, a los migrantes y los privilegios a los que tienen acceso un limitado grupo de individuos. Aang se reveló a todos estos órdenes excluyentes exponiendo con firmeza su punto de vista y cerró un conflicto de 100 años haciendo uso de su gran poder sin dejar de considerar valiosa la vida de cada individuo inclusive la vida de su enemigo.

## **7. CONCLUSIONES**

La serie en su totalidad es un tejido maravillosamente integrado, expone al espectador a problemas reales de las sociedades, a personajes de vidas complejas que buscan redención, venganza o justicia para una causa, a discursos potentes en contenido ideológico y construye un universo donde la diversidad de etnias, culturas y costumbres permite a la audiencia reconocerse en las narrativas e imaginarios hilados cuidadosamente para la serie. Los creadores de Avatar: la leyenda de Aang, no temen enfrentar a la audiencia infantil y preadolescente a temáticas como la guerra, la corrupción en las instituciones de gobierno, el imperialismo, el genocidio, las desapariciones forzadas, la destrucción del medio ambiente y al abuso de poder para obtener la victoria en los conflictos. Realizar análisis crítico de los discursos que retoman estas temáticas ha permitido un acercamiento significativo a las ideologías legitimadas o deslegitimadas dentro de los discursos de la construcción animada pensada para una audiencia que no supera los 11 años de edad.

Un universo fantástico con individuos que poseen dones excepcionales, aventuras por el mundo y estilos de pelea marciales son sin duda una receta

llamativa para las audiencias infantiles y juveniles; sin embargo, Avatar: la leyenda de Aang va más allá al asegurarse de enfrentar a los espectadores a situaciones de injusticia, de exclusión y de tratos preferentes a pequeños grupos con poder económico o político. Dentro de las muestras analizadas se ha encontrado discursos donde la exclusión de individuos por su género, por su lugar de procedencia, por su oficio o por su estatus económico es legitimado por los personajes pertenecientes a las élites. Estas élites son responsables de mantener establecidas las brechas entre clases sociales y adjudicar privilegios al reducido grupo al que pertenecen. La pertenencia a un grupo específico dentro de los discursos de la serie legitima también la coerción, dominación y destrucción de otros por considerárseles débiles o poco dignos. Las situaciones listadas son problemáticas del escenario mundial, por esta razón Avatar: la leyenda de Aang es una serie animada que trasciende más allá de las audiencias infantiles y juveniles.

Durante la realización de esta investigación fue posible identificar que dentro de los discursos de Avatar: la leyenda de Aang existe la presencia de un abanico potente de ideologías. Muchas de ellas exponen a las audiencias a discursos donde los órdenes sociales discriminatorios, inequitativos y excluyentes son legitimados; no obstante, al lado de estos discursos son expuestos también contrargumentos que los invalidan. Quienes responden ante los discursos que legitiman la coerción y la discriminación exponen su punto de vista haciendo uso de formas creativas. Ante la coerción los individuos sometidos se valen del humor, de la personificación de mitos, de la danza y de los recursos lingüísticos a su alcance para exponer su desacuerdo con las condiciones de marginación de diferentes colectivos. Este estudio ha recogido las voces de los grupos marginados, conquistados y lastimados por los grupos de poder. Las voces de los grupos marginados pertenecen en su mayoría a niños que rondan la edad de la audiencia de la serie, este punto

resulta de vital interés pues a lo largo del desarrollo de la serie, son precisamente los niños de los colectivos marginados quienes se encargan de hacer del mundo un lugar más incluyente, equitativo y justo.

El acercamiento a los discursos de esta popular serie ha permitido un avance significativo en el estudio de las ideologías que son retomadas y presentadas a audiencias fácilmente moldeables y cuyas prácticas discursivas y cotidianas pueden verse afectadas por la legitimación de órdenes inequitativos y excluyentes. El universo de Avatar valida el uso de recursos creativos para enfrentarse al poder ideológico radicado en los discursos, otorga a sus personajes principales madurez, templanza y firmeza para aferrarse a sus convicciones y defender con seguridad la búsqueda de una sociedad equitativa. En la actualidad, las sociedades enfrentan a diario problemáticas que mantienen a muchos excluidos y a muy pocos gozando de privilegios, que una serie animada retome estos problemas y muestre a su audiencia formas amables, sin prejuicio y creativas de resistir es sin duda valioso y que quienes luchan por erradicar los órdenes sociales excluyentes sean niños de edades, condiciones y rasgos similares a los niños de las audiencias hace de Avatar: la leyenda de Aang un producto cultural con el que resulta sencillo identificarse, reconocerse y dejarse influenciar. Avatar: la leyenda de Aang legitima la diversidad, la inclusión, la equidad entre individuos, la compasión y la creatividad para enfrentarse a las desigualdades sociales. El mensaje final de la serie enfrenta al público a una idea revolucionaria: Elegir la compasión. Las heridas no sanan con otro acto de violencia que compense el daño recibido, es imposible. Aang demostró un grado superior de sabiduría al preservar la vida de su enemigo incluso con todo el poder a su disposición para destruirlo.

## 8. REFERENCIAS

Albelda, M. (2004). *La escalaridad en la intensificación*. Interlingüística, N°15, 105-114.

Arendt, H. (1993). *La condición humana*. Paidós.

Bourdieu, P. (2008). *¿Qué significa hablar? Economía de los intercambios lingüísticos*. Akal.

Chilton, P.& Schäffner, C. (2000). Discurso y política. En: Van Dijk, T. (comp.) *El discurso como interacción social*. Gedisa.

Foucault, M. (1992). *El orden del discurso*. Tusquets Editores.

Kricfalusi, J. (2001). *Dibujitos graciosos. Los cartoons de los hermanos Fleischer*. En *Haciendo dibujitos en el fin del mundo: El libro de la escuela para animadores de Rosario* (compilación). Centro Audiovisual Rosario (CAR).

Konigsberg, I. (2004). *Diccionario técnico Akal de cine*. Akal.

Kress, G. (2009). *Multimodalidad: un enfoque semiótico social a la comunicación contemporánea*. Routledge.

Lazo, C. (2005). *Agentes mediadores y responsables del consumo infantil de televisión: familia, escuela y medios de comunicación*. Comunicación y Hombre: Revista Interdisciplinar de Ciencias de la Comunicación y Humanidades, N°1, 19-34.

Ossorio, M. (2006). *Diccionario de Ciencias Jurídicas, Políticas y Sociales*. Heliasta S. R. L.

Pardo, N. (2007). *Cómo hacer análisis del discurso*. Frasis Editores.

Pardo, N. (2012). *Análisis crítico del discurso: Conceptualización y desarrollo*. Cuadernos de Lingüística Hispánica, N°18, 41-62.

- Pardo, N. (2012). *Discurso en la web, pobreza en youtube*. Unal.
- Reig, R. (2005). *Dioses y diablos mediáticos. Cómo manipula el poder a través de los medios de comunicación*. Urano.
- Rivera, R. (2007). *La era silente del dibujo animado*. Fondo Editorial Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Rodríguez, M. (2007). *Animación: una perspectiva desde México*. Universidad Autónoma de México.
- Rodríguez, P. (2011). *Haciendo dibujitos en el fin del mundo: El libro de la escuela de animadores de Rosario*. (compilación). Centro Audiovisual Rosario (CAR).
- Saco, S. (2011). *Humor para chicos y no tan chicos: la historia de Nickelodeon*. <https://spoilertime.com/la-historia-de-nickelodeon/>
- Szymanczk, O. (2014). *Historia de las historietas en la Argentina: compilación*. Editorial Dunken.
- Van Dijk, T. (1993). *Principios del análisis crítico del discurso*. Discurso y Sociedad, N°4, 249-283. Sage.
- Wittgenstein, L. (2009). *Tractatus Lógico-Philosophicus. Investigaciones filosóficas. Sobre la certeza*. Editorial Gredos.
- Wodak, R. (2003). El enfoque histórico del discurso. En: Wodak, R. & Meyer, M. (Eds.). *Métodos de Análisis Crítico del Discurso*. Gedisa.
- Wodak, R. y Meyer, M. (Comp.). (2003). *Métodos de Análisis Crítico del Discurso*. Gedisa.