**ICONOS**

Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura

# LA CIENCIA FICCIÓN EN EL CINE COMO REPRESENTACIÓN DE LA MANIPULACIÓN MEDIÁTICA EN LA SOCIEDAD. ANÁLISIS SEMIÓTICO DE LA SAGA CINEMATOGRÁFICA *THE HUNGER GAMES*

**TESIS**

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN Y ESTUDIOS DE LA CULTURA

PRESENTA:

ESTEFANÍA CERVANTES CARRASCO

ASESOR: DR. MIGUEL ÁNGEL IXTA AYALA

CIUDAD DE MÉXICO A 16 DE ENERO, 2017

RECONOCIMIENTO DE VALIDEZ OFICIAL DE ESTUDIOS DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA SEGÚN ACUERDO NO. 2005627 DE FECHA 22 DE SEPTIEMBRE DEL 2005

## AGRADECIMIENTOS

En primer lugar quiero agradecer a mis padres por todo el apoyo y cariño que me demostraron siempre. Gracias por los valores y las lecciones de vida que me han hecho llegar hasta este punto; pero, sobre todo, gracias por el inmenso amor, por ser los mejores padres que pude tener.

Mamá, gracias por impulsarme a ser mejor cada día, por ser una guerrera que está conmigo en todo momento y mostrarme que lo más importante en esta vida es ser feliz.

Papá, gracias por enseñarme que siempre debo tener dedicación en todo lo que haga; estoy segura que desde el cielo estarás orgulloso de mí. Te amo.

También quiero agradecer a mi familia: A mi abuelita Gloria por ser la más bonita y cariñosa; a mis padrinos Pepe y Lilia; a mis tías Claudia y Carmen; a mi tío Germán; a mi prima Tere, a Ángel y Angelina. Y también a mi Lunita. A todos, gracias infinitas por el apoyo siempre.

Gracias Arturo por encontrarte conmigo en el camino y llenarme de colores; por sostener mi mano en los momentos de risa y en los difíciles también. Por todo. Te amo.

Gracias a mis amigos de la GB por compartir conmigo locuras y charlas profundas sobre la ficción y la vida.

LA CIENCIA FICCIÓN EN EL CINE COMO REPRESENTACIÓN DE LA MANIPULACIÓN MEDIÁTICA EN LA SOCIEDAD.
ANÁLISIS SEMIÓTICO DE LA SAGA CINEMATOGRÁFICA

*THE HUNGER GAMES:*

- *THE HUNGER GAMES* (G. ROSS, 2012),
- *THE HUNGER GAMES: CATCHING FIRE* (F. LAWRENCE, 2013)
- *THE HUNGER GAMES: MOCKINGJAY PART 1* (F. LAWRENCE, 2014)
- *THE HUNGER GAMES: MOCKINGJAY PART 2* (F. LAWRENCE, 2015)

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN ……4

CAPÍTULO 1: Ciencia ficción y semiótica del cine……..17
1.1 La ciencia ficción……..20
1.2 La ciencia ficción en el cine……31
1.3 La semiótica……41
1.3.1 El signo y la semiología……..42
1.3.2 La semiótica visual……....44
1.3.3 La semiótica narrativa……47
1.4 Semiótica del cine……49
-Preliminares……58
CAPÍTULO 2: El paradigma de la comunicación masiva en el cine de ciencia ficción……62
2.1 La ideología y las relaciones de poder……66
2.2 La comunicación de masas……72
2.3 Ideología impregnada en los mass media: la propaganda……82
2.4 La representación de los medios de comunicación masiva en el cine de ciencia ficción……90
-Preliminares……105
CAPÍTULO 3: Análisis de la manipulación mediática representada en la tetralogía *The hunger games*……109
3.1 Modelo de análisis……110
3.2 Análisis de la tetralogía *The hunger games*……114
3.2.1 Presentación del objeto empírico……115
3.2.2 Análisis de la secuencia *El desfile de los tributos* de la película *The hunger games* (2012)……118
3.2.3 Análisis de la secuencia *Entrevistas de los tributos* de la película *The hunger games: Catching fire* (2013)……136
3.2.4 Análisis de la secuencia *Como muere una revolución* de la película *The hunger games: Mockingjay part 1* (2014)……158
3.2.5 Análisis de la secuencia *El asalto de los guardianes de paz* de la película *The hunger games: Mockingjay part 2* (2015)……175
3.2.6 Resultados generales del análisis……195
-Preliminares……197
CONCLUSIONES……200
FUENTES DE CONSULTA……206

## La ciencia ficción en el cine como representación de la manipulación mediática en la sociedad.
## Análisis semiótico de la saga cinematográfica Los Juegos del Hambre

*La gente me pide que prediga el futuro, cuando todo lo que quiero hacer es prevenirlo. Mejor aún, construirlo*
Ray Bradbury

Una de las grandes interrogantes de la humanidad desde tiempos remotos es qué pasará en el futuro, por lo que cada comunidad buscaba respuestas a través del mito y las predicciones de los sabios. Con el paso de la modernidad, lo místico dio lugar a lo probable, donde el futuro es una serie de estadísticas de hechos observables, que tienen la posibilidad de derivar en una acción determinada, y está estrechamente ligado con el progreso de la ciencia y la tecnología.

Desde el punto de vista del arte, la literatura ha logrado combinar ambas visiones, tanto la moderna como la mística, para dar cabida a un género denominado ciencia ficción. Darko Suvin afirma que la condición necesaria para definirlo es la presencia de la interacción ntre lo extraño y lo cognitivo, cuya validación científica recae en su *novum*, concepto que este autor utiliza para referirse a la innovación científicamente probable en la que recae el peso de la narrativa. (Suvin, 7-8, 63-79)

La ciencia ficción como tal surgió a principios del siglo XX, gracias a la visión que los autores tenían sobre el porvenir que le deparaba a la humanidad, a consecuencia de los constantes cambios tecnológicos que se implementaban a lo largo de la Revolución Industrial. Durante sus primeros años, la hegemonía de las máquinas, los viajes extraordinarios, el contacto con extraterrestres y la inteligencia artificial

eran los temas más recurrentes; posteriormente, bajo la influencia de los tiempos de la postguerra, surgió una nueva ola enfocada en problematizar la realidad inmediata y los conflictos sociales, como la política, los estudios de género y la cibernética, entre otros. Con el paso del tiempo, no solamente se escribieron cuentos y novelas, pues también migró al campo cinematográfico, a los videojuegos, a las novelas gráficas, a la televisión y al arte; aportación que originó nuevas perspectivas al imaginario colectivo.

A raíz de lo anterior, la presente investigación, bajo el objetivo de explicar cómo se representan las teorías de la comunicación de masas dentro de la ciencia ficción, pretende verificar que el estudio de este género aporta información a las formas que se utilizan para proyectar el mundo y lo que le depara a la sociedad, desde el punto de vista de los *mass media*.

La importancia de utilizar universos ficticios para reconocer lo mediático recae en que en estos retoman características específicas de las estructuras políticas, sociales y culturales de la realidad presente en un universo alterno que los extrapola en arcos dramáticos. Cabe mencionar que aunque en este tipo de estudios, comúnmente, el hecho de que se trate de una representación y no de algo concreto o tangible, hace que se aborde de forma superficial, este proyecto apela a la realización de un análisis profundo que pueda interesar a investigadores de diferentes niveles académicos cuyos objetivos apuesten hacia la búsqueda de la relación entre lo ficticio, lo real y lo que conlleva en las practicas sociales.

Es por ello que, particularmente, se elige la ciencia ficción a partir del supuesto de que esta debe tener dentro de su discurso una base

teórica-científica, con la cual hace un reflejo de la realidad desde la perspectiva de un universo ficticio, que guarda una relación con la *praxis* social y que, por esta razón, parece probable. En ese sentido, es oportuno enfocarse en el subgénero distópico, el cual proviene de las ciencias sociales y es considerado la contraparte directa del pensamiento utópico que plantea la filosofía desde autores como Platón, Tomás Moro, Tomasso Campanella, entre otros. (López, 7-23) La distopía se entiende como la crítica a los elementos de la realidad presente, para especular hacia dónde se dirige la humanidad y representar un futuro que no es nada prometedor, comparado con el anhelo de orden y armonía que buscaban sus antecesores.

Al hablar de representaciones, es pertinente que la metodología siga las teorías semióticas, específicamente, la semiótica del cine; una rama relativamente nueva, que aporta información a los estudios visuales y al análisis cinematográfico, cuyo reconocimiento institucional en México cobra frutos gracias al trabajo de académicos como Lauro Zavala.

Con un análisis desde la perspectiva semiótica, es posible estudiar el lenguaje audiovisual que compone al cine, a partir de sus elementos y la significación que generan en conjunto, para dar sentido al discurso. Con relación a esto, Umberto Eco dice que:

> La semiología nos muestra un universo de los signos, sistematizado en códigos y subcódigos, el universo de las ideologías que se reflejan en los modos pre-construidos de utilizar el lenguaje. (Eco, 1971, 82)

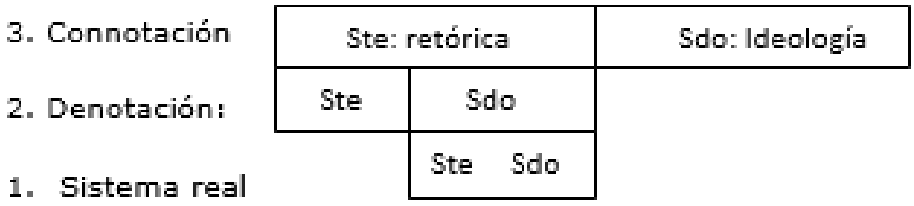
Estos signos a los que se refiere Eco, en el caso del análisis cinematográfico, se encuentran impregnados en varios tipos de

lenguajes entrelazados (imagen, sonido, actuación, entre otros). Debido a esto, hay diferentes criterios metodológicos dentro de la semiótica del cine, por lo que en el presente trabajo se propone un modelo de análisis que retome los conceptos pertinentes para estudiar la representación de la manipulación mediática en el filme. Para lograrlo, se desarrollan tres capítulos, mismos que son introducidos a continuación:

El objetivo del primer capítulo es revisar el panorama temático de la ciencia ficción, desde el punto de vista de la semiótica, para identificar cómo se reproduce la relación entre los medios de comunicación y la sociedad. Con base en esto, la pregunta que se genera es: ¿Qué emplea la ciencia ficción para representar dicha correspondencia? Como hipótesis, se propone que la ciencia ficción utiliza las representaciones semióticas para proyectar la relación entre los medios de comunicación y la sociedad.

Para esta primera parte se hace una exploración histórico-temática de la ciencia ficción como género cinematográfico, para encontrar el factor común en la forma como las representaciones semióticas muestran a la sociedad de la realidad tangible. Por ello, inicialmente se realiza una revisión del concepto de ciencia ficción en general, desde sus orígenes literarios en el siglo XIX hasta los movimientos actuales en diversos productos culturales. Asimismo, con el autor J.P. Telotte se muestra la evolución de este tipo de ficciones en el ámbito cinematográfico, con una cronología que aborda las características técnicas y narrativas que las distinguen.

En cuanto a la segunda parte del capítulo, se exponen algunas de las teorías más representativas de la semiología y la semiótica[1]. Como principal autor, se expone a Roland Barthes; semiólogo que estudia los signos a partir de la significación de sus elementos, para encontrar la relación entre ellos dentro y fuera del texto. Barthes retoma el estudio de Hjelmslev y postula un modelo de denotación y connotación expandido, en el que el nivel de la expresión es denotado mediante la descripción empírica, mientras que el nivel del contenido se compone de connotadores constituidos por signos del primer sistema y "… están íntimamente relacionados con la cultura, el saber, la historia, y podríamos decir que es a través de ellos como el mundo penetra en el sistema." (Barthes, 1971, 93) A continuación, se muestra uno de los gráficos de Barthes con respecto a dicho esquema.




Esquema 1. Niveles de denotación y connotación (Barthes).

Para Barthes, cuando se habla del signo existen tres niveles: el primero es el sistema real o el signo en sí mismo, que se compone de un significante y un significado; el segundo es el de la denotación o la descripción pura del signo, en el que todos los elementos son mencionados tal cual se presentan; y, por último, en el nivel de la connotación se realiza una interpretación de lo anteriormente descrito,

[1] En esta investigación se entiende por semiología el estudio del comportamiento de los signos en el lenguaje en general, mientras que la semiótica se aborda desde lo visual; específicamente, el aspecto cinematográfico.

para concederle un nivel retórico que puede ser la representación de cierto posicionamiento ideológico.

Ahora bien, al estudiar la semiótica, esta se puede dividir en varias ramas, de las cuales las que se abordan en esta tesis son la visual, la narrativa y la cinematográfica. Con respecto a la primera, se retoman conceptos para explicar al signo desde la visión del investigador Charles S. Peirce, hasta las teorías más contemporáneas, como las de Umberto Eco y el Grupo Mu. Por otro lado, también se explora el aspecto narrativo a partir de autores como Algirdas Greimas, semiólogo que propone al discurso como una serie de procesos semióticos verbales y no verbales, que promueven una enunciación universal que da como resultado la significación.

Posteriormente, se toma en cuenta la semiótica cinematográfica, con una revisión de los postulados de autores como Christian Metz, considerado el fundador de esta rama. En su escrito *El cine, ¿lengua o lenguaje?*, Metz hace una revisión teórico-histórica para determinar el momento en el que el llamado séptimo arte evolucionó hasta el grado de convertirse en un lenguaje que reproduce varias materialidades expresivas de manera simultánea:

> Nacido de la unión de varias formas de expresión preexistentes que no pierden por completo sus leyes propias (la imagen, la palabra, la música, los ruidos incluso), el cine está obligado desde el principio a componer, en todos los sentidos del término. (Metz, 2002-A, 83)

Metz plantea que los códigos que se retoman de los diferentes lenguajes que componen al cine, en lugar de disiparse, crean un nuevo sistema

que va más allá de la lengua. Esto lo sostiene mediante diversos escritos en los que expone la importancia de la fragmentación de los sintagmas que componen una película, incluso hasta la parte más minúscula que es el plano, pues en cada uno de estos elementos se encuentra una relación que permite analizar el filme desde su composición hasta el aspecto narrativo.

Así entonces, al concluir la primera parte de la investigación, se tiene un panorama de la evolución de la ciencia ficción como género cinematográfico, desde sus orígenes hasta la época actual, para conocer cómo se han representado los medios de comunicación dentro de las temáticas planteadas en el séptimo arte. Igualmente, se establece un marco teórico referente a la semiótica del cine, al revisar las propuestas y conceptos utilizados por los diferentes autores, para establecer un diálogo entre ellos y sentar las bases de la construcción de un modelo de análisis.

El segundo capítulo tiene por objetivo identificar las teorías de la comunicación implementadas por la ciencia ficción, a partir de una revisión filmográfica, para explicar la manipulación mediática y su uso como herramienta de control social. Por tal motivo, la pregunta de investigación que se plantea es: ¿Cuáles y de qué manera estas teorías, reflejadas en las películas de ciencia ficción, contribuyen a exponer el empleo de los medios de comunicación para mantener el control en la sociedad? La hipótesis que se edifica es que el cine de ciencia ficción involucra en sus argumentos teorías de la comunicación de masas, sobre ideología y propaganda, para construir universos alternos donde el manejo de los medios representa una asimetría de poder. Esto sigue la idea de que los medios de comunicación masiva ejercen poder ideológico sobre la población, pues presentan una realidad sesgada al

implementar cercos de censura para mantener el orden social, ya sea por medio del entretenimiento, el miedo o el adoctrinamiento.

Con base en lo anterior, para comprobar la hipótesis, primero se revisa el tema de la ideología, entendida como un conjunto de procesos sociales por el cual circulan las formas simbólicas, vista desde la perspectiva del sociólogo John Thompson. De igual manera, por medio de la visión Michel Foucault, se considera la concepción del discurso como instrumento de poder. Este filósofo, en su libro *El orden del discurso*, afirma que en toda sociedad, la producción del discurso está a la vez controlada, seleccionada y redistribuida por las instituciones, para mantener el control. (Foucault, 14) Aunado a esto, se toma en cuenta el concepto de hegemonía del filósofo Antonio Gramsci, quien la concibe como una forma de dominación generada por la coerción física y mental aceptada por los sujetos.

Posteriormente, para entrar de lleno en el tema del ámbito comunicativo, se hace una revisión de las teorías de la comunicación masiva, desde su concepción dentro de la sociedad de masas de la Revolución Industrial, hasta los principales paradigmas del siglo XX que surgieron gracias al invento del cine y la televisión, principalmente. Debido a que los llamados *mass media* son una representación de las relaciones de dominación establecidas desde lo ideológico, según Thompson, estos son la clave para la transmisión de las formas simbólicas de la hegemonía, para con la mayoría de las personas.

Por esto, es pertinente considerar la estructura del acto comunicativo establecido por Harold Lasswell: "¿Quién dice qué, en qué canal, a quién y con qué efecto?" (Lasswell en Moragas, 1) Además, con el constante perfeccionamiento de los medios masivos, se han ido creando diversas

formas de contenidos mediáticos que se comportan de distintas maneras, tales como los noticieros con la llamada teoría de la *agenda setting*, planteada por Donald Shaw, y los programas de entretenimiento dirigidos a la publicidad y al fortalecimiento del sistema financiero hegemónico.

Debido a la importancia que tomó la propaganda mediática en el imaginario colectivo, también se explora el funcionamiento de esta forma de producción simbólica, desde las primeras décadas del siglo XX hasta principios del nuevo milenio. De los autores retomados para la explicación de tal tema, el anteriormente mencionado Harold Lasswell fue de los primeros exponentes de planteamientos sobre los efectos de la propaganda a través de los medios, a partir de sus observaciones sobre la Primera Guerra Mundial. Otro de los teóricos es Naief Yehya, quien realiza una retrospectiva histórica de la concepción de la propaganda y sus alcances en distintos contextos bélicos, así como sus principales características para que funcione de manera afectiva.

Asimismo, se explora la postura del filósofo y lingüista Noam Chomsky, quien habla del importante papel que juegan los medios en el adoctrinamiento de las masas, en favor de aquellos que controlan la riqueza. Chomsky establece junto con Edward S. Herman un modelo de propaganda que, si bien podría parecer anticuado en la actualidad, porque data de principios de los años 90; tiene una serie de puntos que aún en estos tiempos son vigentes en cuanto a la producción mediática referente a la ideología.

En la última parte del capítulo se realiza un breve análisis en el cual se retoman seis películas de ciencia ficción, cuya cronología va desde los años 60 hasta la actualidad, para identificar el tipo de sociedad que

representan y si el papel que juegan los medios de comunicación en estas historias es relevante para el desarrollo de la misma o solamente es un elemento de ornamentación.

Al concluir este segundo capítulo, se obtiene un panorama de la comunicación de masas a partir del manejo de la ideología y la propaganda, mediante el estudio de diversos autores y el planteamiento del contexto histórico de su uso. Estas teorías se aplican a las películas de ciencia ficción, para determinar los elementos de semejanza que existen entre la representación y la manera de utilizar los medios de comunicación en la vida real.

Por último, en el tercer capítulo el objetivo es analizar películas de ciencia ficción del subgénero distópico, desde sus representaciones semióticas, para identificar cómo se desarrolla la manipulación a través de los medios de comunicación y su utilidad para mantener el orden en la sociedad. Así pues, la pregunta de investigación que se genera es: ¿Cómo se representa la manipulación mediática y su uso como herramienta de control social en las películas distópicas? La hipótesis que se produce es que dentro de este tipo de filmes, por medio de la producción de formas simbólicas, se construyen líderes de opinión cuyas acciones en los *mass media* conllevan a una imposición ideológica.

La construcción del modelo de análisis que se propone tiene elementos del estudio semiológico de Roland Barthes, como la denotación y la connotación; así como diferentes planos que refieren al estudio de la semiótica cinematográfica y a las teorías de la comunicación. A continuación se presenta un esquema con los componentes de dicho modelo.




Esquema 2. Componentes del modelo de análisis (Cervantes).

Para realizar en análisis de esta investigación, se pretende utilizar un texto cinematográfico del género de ciencia ficción que haya sido creado a partir del año 2010. Por lo tanto, el objeto empírico seleccionado es la saga *Los juegos del hambre*[2], elegida como corpus debido a que es una de las distopías del siglo XXI que ha llegado a ser una franquicia exitosa, pues se convirtió en un fenómeno de ventas tanto en libros[3] como en la industria cinematográfica, con más de 30 premios ganados y millones de dólares recaudados en taquilla a nivel mundial gracias a cuatro películas estrenadas.[4]

[2] Suzanne Collins, autora de la saga de *Los juegos del hambre* y guionista de la adaptación cinematográfica, es conocida por su trabajo como guionista de cine y series de televisión, además de haber publicado novelas como la saga *The Underland Chronicles* (2003), la cual llegó a ser *bestseller* del *New York Times;* en 2010 fue mencionada en la revista *Time* en la lista de las 100 personas más influyentes. <<http://content.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1984685_1984940_1985512,00.html>>

[3] Desde sus inicios, la saga ha recibido críticas positivas y diversos premios como el *New York Times Notable Children's Book, New York Times Book Review Editors' Choice*, *Booklist Editors' Choice, Kirkus Best Book of the Year, Publishers Weekly Best Book* y encabezó listas de los libros más vendidos por tres años consecutivos como *#1 New York Times Bestseller, #1 Wall Street Journal Bestseller* y *#1 Publishers Weekly Bestseller.* <<http://mediaroom.scholastic.com/hungergames y http://www.suzannecollinsbooks.com/the_hunger_games_69765.htm>>

[4] Debido al éxito comercial de los libros, en 2012 se estrenó una adaptación cinematográfica a cargo de la productora Lionsgate, bajo la dirección de Gary Ross y con actores como Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Liam Hemsworth, Woody Harrelson, Elizabeth Banks, Stanley Tucci y Donald Sutherland. Esta película ganó 30 premios, entre los cuales destacan el *BAFTA Children's Award*, el *Saturn Award* de la *Academy of Science Fiction, Fantasy & Horror Films* y el *Critics Choice Award* de la *Broadcast Film Critics Association Awards.* Asimismo, la cinta recaudó 687 millones de

Para llevar a cabo el análisis, en primera instancia se observan las cuatro películas de la saga en su totalidad, para posteriormente elegir una secuencia de cada una, las cuales deben cumplir con las características de desarrollarse dentro de un escenario donde predominen los medios de comunicación masiva y que su participación sea relevante en el argumento de la historia.

Dichas secuencias, a su vez, se someten a un estudio semiótico basado en un modelo de análisis implementado para la presente investigación, el cual se explica a profundidad en el capítulo tres. Para comenzar, en la primera parte, correspondiente a la denotación, se identifican categorías de los elementos del lenguaje cinematográfico, para hacer una descripción de lo que ocurre en la secuencia, así como de las acciones que suceden alrededor del comportamiento de los medios de comunicación.

Después, en la parte referente a la connotación, se plantean los planos teórico y contextual, que establecen una relación de los estudios sobre los *mass media* y los acontecimientos socio-culturales, respectivamente, con las descripciones de las secuencias realizadas en el punto anterior.

---

dólares mundialmente, convirtiéndola en una de las películas más taquilleras del año. <<http://www.imdb.com/title/tt1392170/ , http://www.cinepremiere.com.mx/25976-las-10-pelicula-mas-taquilleras-del-2012.html y http://www.cnnexpansion.com/lifestyle/2012/12/26/las-peliculas-mas-taquilleras-de-2012 >> En noviembre de 2013 se estrenó la segunda parte, *Los juegos del hambre: En llamas,* bajo la dirección de Francis Lawrence, recaudando en taquilla $864,912,963 de dólares y ganando el *Empire Award* de Inglaterra a Mejor Thriller y dos *Rembrandt Awards*, entre otros. <<http://www.imdb.com/title/tt1951264/>> La tercera parte, *Los juegos del hambre: Sinsajo parte 1* se estrenó en noviembre de 2014 y en taquilla mundial obtuvo $752,100,229 de dólares, además del premio *Best Female Images in a Movie* del *Women Film Critics Circle Awards*. <<http://www.imdb.com/title/tt1951265/>> La última parte de la saga, *Los juegos del hambre: Sinsajo parte 2* se estrenó en noviembre de 2015. <<http://www.imdb.com/title/tt1951266/>>

Al finalizar esto, los resultados se mezclan para buscar el significado de la representación específica de la película.

Como resultado del análisis, se valida que las películas de ciencia ficción utilizan las representaciones semióticas para hacer referencia al uso de los medios de comunicación dentro de sus argumentos. Esto es, por medio del reflejo de la realidad que se traduce al lenguaje cinematográfico y la relación que se da entre los diferentes signos observados, la cual genera un sentido en la narración ficticia y en la vida cotidiana, al contextualizar el discurso fílmico con las teorías de la comunicación de masas.

Cabe mencionar que la presente investigación es un acercamiento al género de ciencia ficción, que se desprende de la semiótica del cine y las teorías de comunicación masiva, y que, junto con otros trabajos que sigan la misma perspectiva, puede ayudar a nutrir el campo del análisis cinematográfico, a partir de un género que dentro de su argumento, en las formas de representación, incluye una crítica del manejo de la sociedad, para que el público tenga la oportunidad de reflexionar acerca de su porvenir.

## CAPÍTULO 1
## Ciencia ficción y semiótica del cine

*No es que el cine pueda contarnos historias bellas porque sea un lenguaje; sino que por habernos contado historias tan bellas pudo convertirse en lenguaje.*
Christian Metz

En esta primera parte de la investigación, se tiene como objetivo revisar el panorama temático de la ciencia ficción, desde el punto de vista de la semiótica, para identificar cómo se reproduce la relación entre la realidad y la sociedad representada en el cine. Se entiende por ciencia ficción al género literario y cinematográfico derivado de la fantasía, cuyas historias giran en torno a elementos científicamente probables que sustituyen a la magia[5]. La pregunta específica que se genera es: ¿Qué emplea el cine de ciencia ficción para representar dicha correspondencia entre lo real y lo imaginario? Como hipótesis se propone que el cine de ciencia ficción utiliza elementos sígnicos analógicos, provenientes de la semiótica visual y la narrativa, para proyectar un discurso que represente una relación con los paradigmas de la realidad.

Para confirmar tal planteamiento, primero se expone qué es ciencia ficción, a raíz de su origen literario, características y definiciones proporcionadas por autores como Darko Suvin y Thomas Moylan. Asimismo, esto se lleva al campo cinematográfico, con la exploración realizada por J.P. Telotte en las películas hollywoodenses de este género. Posteriormente, se presenta la disciplina base de esta investigación, la semiótica[6], a partir de Roland Barthes y Christian Metz

[5] Esta definición se conforma a partir de los planteamientos de Darko Suvin y J.P. Telotte, autores cuyas visiones son desarrolladas a los largo de este primer capítulo.
[6] En esta investigación, el estudio semiótico se divide en dos ramas; aquella que aborda lo visual en términos de representación de ideologías precisas y la otra que se

Por último, se hace una comparación de las representaciones semióticas dentro de la ciencia ficción, para buscar las similitudes y diferencias narrativas en las diferentes temáticas que abarca el género.

Darko Suvin, uno de los principales teóricos literarios sobre ciencia ficción, la define como literatura de extrañamiento cognitivo. (Suvin, 4) A lo largo de su obra, este autor plantea la importancia del *novum* para diferenciar a la ciencia ficción de la narrativa naturalista, el cual es un elemento ajeno que rompe las reglas del mundo real, pero que no sigue los preceptos de lo fantástico, sino que debe ser probable dentro de los parámetros de la ciencia.

Suvin abarca también la relación entre la ciencia ficción y el pensamiento utópico, considerado un antecedente directo en la creación de mundos alternos, un tema que retoma Thomas Moylan al plantear la temática distópica como una antítesis de la utopía que critica la alienación producida por el progreso socioeconómico capitalista en el siglo XX. (Moylan, xxi) Durante estos años, la ciencia ficción encuentra su apogeo como un reflejo de la realidad llevado a un extremo metafórico de lo posible.

Debido al auge del género de ciencia ficción dentro de la pantalla grande, en el presente trabajo se ahonda en el campo cinematográfico, al exponer un panorama histórico-temático para encontrar los tópicos más recurrentes dentro de estas historias y cómo se representa a la sociedad. Para esto, se retoman el estudio de J.P. Telotte referente a la ciencia ficción en la industria cinematográfica estadounidense, en el cual el autor se remonta a los orígenes y define al género como un derivado

---

concentra en el ámbito cinematográfico, en la cual se integran elementos como lo verbal y el sonido.

de la fantasía, así como también establece los elementos técnicos y narrativos que lo distinguen.

Una vez planteado lo anterior, se procede a definir la perspectiva semiótica utilizada en la presente investigación: en primer lugar, se habla de dicha disciplina a partir de Roland Barthes, desde la noción de signo hasta la estructura del relato para comprender el proceso de significación. En ese sentido, se establece el origen de la significación dicotómica con Saussure y Hjelmslev, en los cuales se basa Barthes para diferenciar tres tipos de signo en el lenguaje no-verbal: los icónicos, los motivados y los arbitrarios. Estos pueden unirse de forma jerárquica al momento de entablar un relato, el cual está dividido en tres niveles: funcional, de acción y narrativo.

Para Barthes, el relato es algo que va más allá de la gramática y la lingüística y, aunque se concentra en su análisis desde el plano literario, es posible hablar del relato dentro del campo cinematográfico, puesto que las películas retoman los discursos verbales para plasmarlos en imágenes. Por lo tanto, también se hace mención de las bases teóricas de la semiótica visual, con autores como Charles Sanders Peirce, Umberto Eco y el Grupo Mu, que hablan sobre la representación gráfica y el significado de la imagen; asimismo, se aborda la semiótica narrativa desde la perspectiva de Algirdas Greimas para comprender la importancia de la acción secuencial para la creación de un discurso ficticio.

En el último punto del capítulo se ahonda en el análisis cinematográfico, al explicar el avance teórico que ha tenido el cine y la creación de una semiótica propia en la cual interviene Christian Metz, quien es considerado el primer exponente de esta rama, cuyo objetivo principal

es centrarse en el análisis del filme en sí mismo y la creación de una filmolingüística. Para este autor, diferenciar si el cine es lengua o lenguaje es un asunto primordial, pues considera que lo cinematográfico es flexible en su enunciación, al contrario de la lengua verbal; es decir, la importancia de la significación recae en el mensaje y no tanto en el código empleado para representarlo, por lo que el cine debe ser considerado como lenguaje. (Metz, 2002-A, 111)

Al concluir el primer capítulo, se tiene en consideración cuáles son las características del género de ciencia ficción y las temáticas planteadas en este tipo de historias, así como los contextos sociales e históricos que intervienen dentro de ellas. Además, se tiene una noción de cómo los universos alternos adquieren una materialidad al presentarse en la pantalla grande y, por lo tanto, obtienen un carácter más real que al ser evocados solamente en la imaginación.

Por otro lado, la semiótica del cine se basa en los estudios sobre otras semióticas, como la visual y la narrativa, debido a que estas son trascendentales para la creación del discurso fílmico. Por tanto, a través de dicha perspectiva es posible identificar los *novums* que se presentan en la película y someterlos a un análisis de denotación y connotación, para conocer cuál es su relevancia dentro del contexto de la cinta en sí misma y su relación con los entornos socio-culturales de la realidad tangible.

## 1.1 La ciencia ficción

La ciencia ficción es un género de creación cultural y artística, que ha tenido su auge desde el siglo XX hasta nuestros días en los campos de la literatura, el cine, los videojuegos y las obras de arte, entre otros; sin embargo, sus fundamentos son temas que están en constante disputa

entre los teóricos, pues hay múltiples visiones sobre sus antecedentes y definición.

Para Darko Suvin, teórico especializado en ciencia ficción, este género es una "… literatura del extrañamiento cognitivo." (Suvin, 4) Con extrañamiento se refiere a la oposición con las historias naturalistas, aspecto que comparte con el mito y la fantasía; aunque la ciencia ficción difiere en su acercamiento y función social. (Suvin, 3) Esto es debido a su carácter cognitivo, pues las formas narrativas anteriormente mencionadas se basan en reglas supernaturales propias que están dadas por hecho, mientras que en la ciencia ficción se hace un reflejo de la sociedad inmediata del autor, que es transformada gracias a la extrapolación del conocimiento y la relación con elementos ajenos a lo real.

Para dar continuidad a la idea del carácter de extrañamiento, Suvin afirma que el género literario que puede considerarse como la referencia directa de la ciencia ficción es la utopía. Al revisar los antecedentes del concepto desde la filosofía clásica, el pensamiento utópico era considerado como la proyección de una sociedad idealizada, presente desde los planteamientos de Platón en su obra *La República*, como modelos de estructuras sociales. Sin embargo, el término *utopía* como se conoce en la actualidad fue propuesto por el filósofo inglés Tomás Moro en su libro homónimo, publicado en 1516.

La utopía se entiende como una "… locación alternativa radicalmente diferente con respecto a las condiciones sociopolíticas del contexto

histórico del autor." (Suvin, 41) La importancia de este no-lugar[7], consiste en que permite al sujeto tomar distancia de las condiciones en las que se desenvuelve, para así obtener una visión crítica de su entorno, desde una perspectiva social. En la ciencia ficción, durante su primera etapa, la crítica se realizó en tanto al extrañamiento cognitivo de la ciencia y la definición de lo otro, mientras que a partir de la segunda mitad del siglo XX, el paradigma de lo extraño se tornó hacia la dialéctica entre lo normativo y lo subversivo en las interacciones humanas.

Suvin, para exponer cómo se diferenciaba la ciencia ficción de los demás géneros, afirmó que este "… es distinguido por la dominación narrativa o hegemonía de un *novum*[8] ficticio (novedad, innovación) validado por la lógica cognitiva." (Suvin, 63) Dicho elemento transforma la realidad empírica del autor y los lectores en aspectos cruciales o de manera radical; estos pueden ser un invento, un agente o una alteración espacio-temporal. (Suvin, 64) Así pues, el *novum* es todo aquel componente extraño que se antepone a las reglas naturales y es el motor sobre el cual gira el argumento principal de las obras.

Con respecto a esta idea, Frank Cioffi establece tres categorías del comportamiento del *novum* dentro de las historias de ciencia ficción. En la primera, denominada *status quo*, existe una batalla constante entre la realidad y lo anormal, donde se busca recuperar el orden tradicional; tal es el caso de historias como *2001: A space odissey*. El segundo nivel es lo subversivo, donde el elemento extraño no puede ser eliminado, por lo

[7] Dice Suvin que "… el no-lugar es definido por no ser y seguir siendo como el Lugar, por ser lo opuesto y la más perfecta versión del Lugar". (Suvin, 54) Por otra parte, desde una visión menos romántica, Marc Augé propone que el no lugar es un espacio que pertenece a la sobremodernidad en el cual los individuos se relacionan pero no construyen una sociedad orgánica. (Augé, 114)

[8] Darko Suvin retoma el término *novum* del autor Ernst Bloch.

que en consecuencia, es incorporado al sistema o provoca su destrucción, así se muestra en la tetralogía *Alien*. Por último, en la categoría del otro mundo, se presenta un universo completamente alterno, ejemplo de ello es la saga de *Star Wars*. (Cioffi en Broderick, 25)

Para que el *novum* obtenga su carácter científico significativo, Suvin explica que este debe ser considerado como probable y que no vaya más allá de las reglas de la física. (Suvin, 66) El autor es consciente de que la ciencia ficción es una hipótesis literaria de lo que pasaría si se rompiera la cotidianeidad por la interrupción de un elemento o fenómeno extraño y, por lo tanto, no tiene una veracidad comprobable con base en la experimentación empírica. A pesar de ello, para ser considerado dentro del género, este elemento o fenómeno se debe arraigar, aunque sea de manera mínima, a lo lógico.

Así pues, como la literatura en sí misma, la ciencia ficción remonta sus orígenes al mito, la fantasía y el pensamiento utópico, desde las civilizaciones antiguas sobre mundos alternativos y viajes a la luna, pero cabe señalar que, como menciona Isaac Asimov en su ensayo *La primera novela de Ciencia Ficción*[9], estas narraciones no pueden considerarse ciencia ficción como tal, debido a que el desarrollo científico y su impacto en la sociedad no son primordiales dentro de la historia. Por otro lado, en respuesta a lo anterior, la escritora Ursula K. Le Guin afirma que es inherente la relación de la ciencia ficción con el mito[10], aunque no en la perspectiva religiosa, sino desde el aspecto

[9] Ensayo ubicado en la antología *Asimov on Science Fiction*.
[10] La escritora de ciencia ficción Ursula K. Le Guin afirma que el mito es resultado de la aprehensión humana que combina la razón con lo sensible, relación que ha tenido un perfil reduccionista con la modernidad cientificista. (Le Guin, 69)

literario de lo que llama submito[11]. Con ello, se refiere a todas aquellas figuras que dicho género ha implantado en el imaginario colectivo, que se mueven de manera intertextual y que tienen sentido al basarse en arquetipos, ya sea de forma consciente o inconsciente. Entonces, la ciencia ficción es capaz de establecer *tropos* colectivos dentro de sus argumentos, debido a su aspecto metafórico y simbólico, los cuales se fundamentan en el carácter de extrañamiento cognitivo, como una especie de puente entre lo mítico y la razón.

A partir de los cambios de paradigma del siglo XVIII, la proto-ciencia ficción[12] comenzó a desligarse de los elementos mágicos para sustituirlos por planteamientos científicos en forma de *novum*. En la época del post-romanticismo, surgió la obra *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1818) de Mary Shelley, texto apreciado como el primero de ciencia ficción en la época moderna[13]. En esta historia, Shelley abordó el tema de la creación de vida artificial por medio de la experimentación científica, cuyo resultado era un ser monstruoso.

La novela *Frankenstein* es indispensable para comprender la visión de la sociedad de aquella época, en relación al imparable desarrollo científico y la pérdida de fe en la omnipotencia divina. La autora muestra al personaje del monstruo como la representación del *novum* de la vida

[11] Ursula K. Le Guin define al submito como "… aquellas imágenes, figuras y motivos que no tienen una resonancia religiosa ni un valor intelectual o estético, pero que están vigorosamente vivos y poderosos, así que no pueden ser percibidos como meros estereotipos. Ellos son compartidos por todos nosotros; son genuinamente colectivos." (Le Guin, 72)

[12] Proto-ciencia ficción (Proto-SF): término que utiliza Roberts para referirse a la literatura previa a la ciencia ficción como género establecido.

[13] Para Roberts, el género se alimentó del romanticismo a raíz de las interpretaciones de la obra de John Milton, *Paradise Lost* (1674), en donde se recrea la historia bíblica a partir de Satán y la visión del otro, un tópico clave dentro de la ciencia ficción.

mecánica sobre la orgánica, con un carácter profundamente nostálgico al encontrarse inmerso en un mundo que lo rechaza al ser diferente.

En esos tiempos, Edgar Allan Poe, escritor de cuentos de terror, también desarrolló historias con principios científicos, tales como *La incomparable aventura de un tal Hans Pfaall* (1835), donde el protagonista se traslada al espacio, y *Una historia de las montañas Ragged* (1844), en la que habla del viaje en el tiempo. Poe intentaba dar a estas ficciones un carácter de verosimilitud (Hamilton, 8), rasgo que es primordial dentro de la ciencia ficción. Así pues, gracias a los constantes avances científicos y la influencia literaria de Shelley y Poe, el paso de la novela gótica cientificista a la ciencia ficción, como género en forma, se dio a partir de los textos de Jules Verne y H.G. Wells a finales del siglo XIX.

Jules Verne, novelista francés reconocido por sus libros sobre viajes extraordinarios, fue pionero en argumentar sus odiseas con base en la tecnología; a pesar de que ya existían escritos sobre traslados a lugares inalcanzables para esa época, como la luna o las profundidades del mar. Verne dio un lugar primordial a la ciencia dentro de sus historias, con un equilibrio entre lo posible y lo imaginativo. (Asimov, 98). Sus principales novelas son: *Viaje al centro de la Tierra* (1864)*, De la Tierra a la Luna* (1865)*, 20,000 leguas de viaje submarino* (1869) y *La vuelta al mundo en 80 días* (1873)*.*

Por su parte, la obra de H.G. Wells abarcó los temas clave de la ciencia ficción al momento de su origen, tales como "… el viaje en el tiempo, la invasión alienígena, la mutación biológica, las ciudades futuristas y las anti-utopías" (Parrinder en Roberts, 61). Wells expuso en ellas, a manera de metáforas, la interrelación entre nuestra realidad y un

elemento extraño que impacta sobre nosotros. (Roberts, 63). Sus obras más conocidas son: *La máquina del tiempo* (1895), *La isla del doctor Moreau* (1896), *El hombre invisible* (1897) *y La guerra de los mundos* (1898).

Otros autores que en el siglo XX escribieron ciencia ficción fueron Arthur Conan Doyle y Edgar Rice Burroughs; aunque no se dedicaron de lleno al género, sus novelas son consideradas por algunos teóricos como relevantes. Doyle fue un escritor británico mejor conocido por la serie de *Sherlock Holmes*, aunque también creó al *Profesor George Challenger*, un investigador de dinosaurios vivos cuyas aventuras se publicaron por primera vez en 1912. Por su parte Burroughs, autor de *Tarzán de los monos* (1912), tuvo una serie de 10 libros con una trama ubicada en el planeta Marte.

En relación con las categorías de Cioffi mencionadas anteriormente, durante estos primeros años de la ciencia ficción, las historias se concentraban en exponer cómo el desarrollo científico brindaba la posibilidad del encuentro con lo otro, desde la perspectiva de que este *novum* presentaría un cambio positivo para la humanidad, o por el contrario, que esta colisión de lo real y lo ajeno daría un giro dionisíaco a la sociedad.

La ciencia ficción alcanzó popularidad a partir de la década de los 20 con las revistas conocidas como *pulps*, que eran publicaciones de consumo popular con precios bajos. En ese entonces, los principales *pulps* de ciencia ficción eran *Amazing Stories* (1926) de Hugo Gernsback y *Astounding Science Fiction* (1937) de John Campbell. Roberts menciona que ambos autores creían que la ciencia ficción era un acercamiento al

conocimiento científico a través de la educación y el entretenimiento (Roberts, 68).

Los *pulps* dieron a conocer a escritores como E.E. "Doc" Smith, quien a partir de su serie *Lensman* es considerado el fundador del subgénero de la ópera espacial. (Roberts, 72) La temática de esta corriente se desarrolla en el espacio con personajes extraterrestres y naves capaces de recorrer grandes distancias. De igual modo, Isaac Asimov comenzó a escribir en estas revistas, pero con la publicación de su serie *Fundación* y el libro *Yo, Robot* logró consolidarse como uno de los escritores icónicos de la ciencia ficción. En este punto de la ciencia ficción, los escenarios y situaciones ya no tenían relación directa con el planeta Tierra y sus leyes físicas, sino que los autores comenzaron a inventar sus propios universos alternos con otra realidad científica.

Entre 1950 y 1960, a pesar de la declinación en las ventas de revistas, la ciencia ficción pasó a convertirse en un fenómeno de masas al incrementar la producción de libros, además de la elaboración constante de películas y series de televisión. Por otra parte, hubo una generación de escritores que retomaron el carácter crítico del género y comenzaron a utilizar sus obras como una plataforma de denuncia a la hegemonía; esta nueva ola se caracterizó por el escepticismo hacia la ciencia y el sistema sociopolítico, consecuencia de los horrores provocados por las guerras mundiales y la tensión de la Guerra Fría.

Por lo tanto, en dicho periodo se desarrolla el concepto de distopía o realidad indeseable, donde las reglas en las que se basa la sociedad representada están dadas como una extrapolación de los miedos generados por el fascismo y el sistema económico capitalista. Thomas Moylan afirma que la literatura distópica no es el contrario directo de la

utopía, sino que se mueve entre el pensamiento utópico y la anti-utopía[14], lo que da como resultado un subgénero oximorónico.

En la narrativa distópica existen dos tipos de *novum*: el del mundo alterno y el del agente, este último representado por un personaje alienado al principio de la historia, que comienza a reconocer la forma de operación del sistema hegemónico y se resiste a él. Tal idea de cambio puede resultar de dos maneras; en la distopía utópica la victoria es posible, mientras que en la distopía anti-utópica la alternativa es desoladora. (Moylan, XIII)

Si bien desde las obras *The machine stops* (1909) de E. M. Forster, *Nosotros* (1924) de Yevgeny Zamyatin y *Un mundo feliz* de Aldous Huxley, se abordó el tema de la enajenación y la mecanización del individuo; no fue hasta la publicación de la obra *1984* (1949), de George Orwell, que se abrió el panorama de la ciencia ficción hacia las ciencias sociales, por lo cual las distopías contenían críticas profundas hacia la política, la economía, la cultura de masas y las cuestiones de género. En esta novela se plantea como mundo alterno una sociedad que es controlada por la figura omnipresente del Gran Hermano, donde el gobierno alienaba a los ciudadanos mediante el odio, la represión y la pérdida de la memoria colectiva; el agente, en este caso, es el personaje de Winston, quien intenta oponerse a dicho control.

Posteriormente, en 1953, se publicó *Fahrenreit 451*, de Ray Bradbury. Esta historia se sitúa en una sociedad donde el consumo obsesivo y el régimen escópico controlan la vida de las personas; los libros están

[14] Moylan entiende por anti-utopía como la antítesis directa de la utopía; es decir, es el pensamiento político, filosófico y social que plantea una sociedad desoladora y no hay posibilidad de cambio para mejorar.

prohibidos, pues en ellos se guarda el conocimiento que podría devolver el raciocinio a los individuos, cuyo mundo gira alrededor de las cuatro pantallas situadas en la sala, que los bombardea de imágenes las 24 horas del día. Ante esta situación, el personaje de Montag, en un acto de toma de conciencia, pasa de ser un bombero que quema los libros a rescatarlos y así enfrentar su realidad. La crítica al capitalismo y la cultura de masas es evidente en esta novela, pues se retrata una sociedad que se deja llevar por lo que dictan los medios y que está bajo el control estricto de un gobierno totalitario que teme al libre pensamiento.

Hasta esta etapa, la ciencia ficción había sido considerada para un nicho especializado, pero a partir de la apertura a representar problemáticas más diversas de la sociedad, una audiencia más amplia comenzó a tener mayor grado de identificación con las historias representadas. Asimismo, en los años 70, el género se convirtió en un fenómeno de masas a nivel mundial con el estreno de la película *Star Wars* (1977); la ópera espacial de George Lucas.

Durante la década de los 80 y hasta la fecha, los medios de comunicación masiva y la virtualidad dieron paso a lo que Roberts apunta como una posmodernidad[15] en la ciencia ficción (Roberts, 125). Esta modalidad se desarrolló de manera amplia en libros y películas, muestra de ello son la novela *Neuromancer* (1984) de William Gibson y la cinta *Videodrome* (1983) de David Cronenberg. Asimismo, esto se implementó en otros formatos: series de televisión, por ejemplo *Continuum*, títulos como *Akira* y *Serial Experiments Lain en el caso del*

[15] En este sentido, se retoma el concepto de posmodernidad planteado por Jean Baudrillard, que se refiere al simulacro de la realidad generado por la tecnología y los medios de comunicación. Para más información, consultar su obra *Cultura y simulacro* (1977).

*anime*, novelas gráficas como *V for Vendetta* y *Deus Ex* como ejemplo de videojuego, entre otros.

En esta etapa surgió el subgénero del *cyberpunk*, el cual está vigente aún en el siglo XXI. Ahora, dentro de las historias el nuevo espacio a conquistar es el Internet y en su forma narrativa se puede apreciar la facilidad con que la ciencia ficción combina *novums* de diferentes temáticas, tales como la distopía, la inteligencia artificial, la mecanización del individuo, principalmente. Algunos ejemplos de *cyberpunk* son la película *Blade Runner* (1982) de Riddley Scott, la saga cinematográfica *Matrix* (1999/ 2003) de las hermanas Wachowski[16] y la serie de televisión *Mr. Robot* (2015) de Sam Esmail.

Con el nuevo milenio, se ha alcanzado aquella época futura en la que estaban situadas algunas de las historias de ciencia ficción, las temáticas que se plantean en sus argumentos todavía tienen relación con los escritos de principios del siglo XX, pero con *novums* distintos; acordes al desarrollo histórico que se ha vivido. Por ejemplo, se aborda la trama de la mutación genética que da como resultado que la gente se transforme en *zombies*, por ejemplo, en el videojuego *Resident Evil*. También se plantean nuevos mundos distópicos donde la humanidad ya no puede reproducirse, como en la película *Children of men* (2006), al igual que la exposición violenta de niños y jóvenes para experimentos científicos o control social, tal cual se muestra en las sagas *Maze Runner* y *The hunger games*.

[16] Para futuras referencias, cabe mencionar que en el momento de producción de la saga *Matrix*, sus creadores eran conocidos como los hermanos Wachowski; sin embargo, a partir del año 2016 ambos se transformaron en Lily y Lana Wachowski.

Por lo tanto, después de esta revisión teórico-histórica, es posible decir que la ciencia ficción, a pesar de haber sido considerada como un género menor durante algunos años, hoy en día es viable valorarla como un significativo aporte cultural, gracias a su flexibilidad espacio-temporal y el uso de metáforas para la crítica del presente. (Telotte, 10) Asimismo, sus argumentos continúan vigentes y siguen reinventándose, pues la problemática del humanismo, de lo social, de la ética de la ciencia, de la ecología y de la incertidumbre hacia el futuro, entre otros más, son todavía los pivotes sobre los que gira la ciencia ficción, en su relación con el progreso humano.

### 1.2 La ciencia ficción en el cine

En el apartado anterior se habló de la evolución de la ciencia ficción como género, por lo cual, para fines de esta investigación, a partir de este punto se ahonda en su inclusión en el ámbito cinematográfico, para delimitar sus características. Con el propósito de entender cómo se desarrolló la ciencia ficción en el cine, es necesario conocer los orígenes del llamado séptimo arte.

A finales del siglo XIX, los hermanos Lumière inventaron en París el cinematógrafo, un artefacto capaz de reproducir una serie de fotogramas por segundo, para darle movimiento a la imagen; "… una máquina para rehacer la vida." (Sadoul, 18) Durante los primeros años del invento, las películas eran grabaciones de la vida cotidiana o de puestas en escena sin elementos ajenos a la realidad.

Ya a inicios del siglo XX, George Méliès comenzó a experimentar trucos con el cinematógrafo para relatar historias extraordinarias; así pues, sus aportaciones contribuyeron a dar un giro al cine, que pasó de ser un simple registro de vida, a un espectáculo. En 1902 se estrenó su película

más conocida, *El viaje a la Luna*, inspirada en las novelas de Jules Verne y H.G Wells. En esta cinta se observa cómo un grupo de astrónomos decide viajar a la Luna, construyen un cohete para lograrlo y, estando ahí, tienen un encuentro con seres extraterrestres.

En la mayoría de sus filmes, Méliès se caracterizó por utilizar un estudio con escenografía y maquetas, además de realizar cortes para dar la ilusión de apariciones repentinas y colorear los fotogramas. Debido a esto, Méliès es considerado el primer director de ciencia ficción al ser el pionero en implementar dichos trucajes, hoy conocidos como efectos especiales, los cuales "… son el componente más significativo de la ciencia ficción…" (Telotte, 24)

Para el teórico J.P. Telotte, las películas de ciencia ficción en particular logran reflejar el uso de la tecnología no solamente dentro de las historias mismas, sino en el interior de su producción; es decir, el *novum* deja de estar solamente en la imaginación del lector y se transforma en algo tangible a la vista y al oído, lo que crea un vínculo más estrecho entre este y lo real.

Aproximadamente 20 años después del éxito de Méliès, los soviéticos, quienes daban aportes al lenguaje cinematográfico, realizaron la película *Aelita* (1924), dirigida por Yákov Protazánov y basada en el libro de Alekséi Tolstói. La historia cuenta cómo el protagonista viaja al planeta Marte para apoyar la revolución de la reina Aelita. En esta cinta se presenta un régimen represivo cuya salida se encuentra en el comunismo, planteamiento por el cual se le calificó de propagandística.

Mientras tanto, en Europa surgió el expresionismo alemán, "… una propuesta de estética subversiva, opuesta al naturalismo imperante del

cine estadounidense.” (Errenguerena, 25) Esta corrientre se caracterizó por retomar elementos teatrales, como el maquillaje, la iluminación y la escenografía, para dar un toque oscuro a sus historias. Dicha vanguardia es el antecedente directo del cine de terror, pero se relaciona con la ciencia ficción gracias a la película *Metrópolis* (1926) de Fritz Lang, donde se expuso la temática de la mecanización del individuo y la supremacía de la máquina en un universo futurista y distópico. Tres años después, Lang continuó explorando el género con el filme *Woman in the moon* (1929), en la cual se planteó una expedición a la luna en busca de oro y avivó las esperanzas de la humanidad de hacer posibles los viajes al espacio[17].

En la década de los 30, la ya posicionada industria de Hollywood realizó su primer cinta de ciencia ficción, llamada *Just Imagine* (1930) y dirigida por David Butler. Asimismo, en Inglaterra, H.G. Wells escribió el guion de *Things to come* (1936), adaptación cinematográfica de su obra *The shape of things to come* (1933). En estas películas, situadas en un futuro tecnócrata, se plantea que a pesar de lo avanzada que esté dicha tecnología, las acciones humanas son las que guían el rumbo de los individuos. (Telotte, 86). Por otro lado, en Estados Unidos también se exploraba la combinación de los géneros de terror y ciencia ficción, con películas donde la avaricia del conocimiento conlleva a la creación de criaturas monstruosas; ejemplo de ello son títulos como *Frankenstein* (1931) de James Whale, *Island of lost souls* (1933) de Erle C. Kenton y *The invisible ray* (1936) de Lambert Hillyer.

[17] En el artículo “El cohete surgido del cine”, escrito por Ángel Díaz en el periódico El Mundo, se plantea la relación de la película de Fritz Lang y la incipiente carrera espacial de Alemania.
<<http://www.elmundo.es/elmundo/2013/10/16/ciencia/1381913225.html>>

Durante la Segunda Guerra Mundial y los primeros años del periodo de post-guerra, la producción de películas de ciencia ficción quedó rezagada, tanto por la cuestión económica, como por la realización de películas con un enfoque más realista. Al comienzo de los años 50, en Hollywood se produjeron filmes sobre la invasión de seres alienígenas como *The day the Earth stood still* (1951) de Robert Wise y *The war of the worlds* (1953) de Byron Haskin, la cual es una adaptación de la novela de H.G. Wells. En ellas, el *novum* de los extraterrestres que amenazan la Tierra sirvió como representación de los conflictos que ocasionaron la Guerra Fría entre Estados Unidos y la URSS.

Asimismo, como consecuencia de los estragos de la bomba atómica, se desarrollaron películas de animales e insectos que sufrían mutaciones por la radiación y se convertían en monstruos que arrasaban ciudades; como una especie de venganza de la naturaleza en contra de la humanidad (Telotte, 98). Esta nueva temática surgió a partir de la película hollywoodense *The beast from 20,000 fathoms* (1953) de Eugène Lourié, pero sin duda, con la cinta *Gojira* (1954), dirigida por Ishiro Honda, el tópico de los *kaiju*[18] se convirtió en el subgénero que marcaría gran parte de los años 50 y 60.

En la década de los 60, la ciencia ficción fue abordada por directores emblemáticos de la nueva ola francesa, tales como Jean Luc-Godard y Francois Truffaut. Aunque en los preceptos de esta corriente se destaca la ruptura de la fórmula de géneros, la ciencia ficción se vislumbró desde la perspectiva del cine de autor, donde cada realizador utilizó de pretexto las historias distópicas para construir su propuesta. En 1966, Truffaut se concentró en hacer una adaptación cinematográfica de la

[18] *Kaiju* es una palabra japonesa que se traduce como monstruo.

novela *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury. Mientras que Godard, en su película *Alphaville* (1967), creó una sátira social del control de la máquina sobre la humanidad.

En los años 60 y principios de los 70, justo cuando se desarrollaba la carrera espacial entre las dos potencias mundiales (Estados Unidos y la Unión Soviética), surgieron dos películas visionarias sobre la humanidad y los viajes al espacio: *2001: A space odyssey* (1968) de Stanley Kubrick y *Solaris* (1972) de Andréi Tarkovski.

*2001: A space odyssey* es considerada la película más importante de la tradición fílmica norteamericana de ciencia ficción (Telotte, 102). Para su realización, el director Stanley Kubrick, quien ya era renombrado en la industria, se alió con el escritor Arthur Clarke y el asesor científico de la NASA Frederick Ordway[19]. En esta película se relata la evolución del conocimiento en el ser humano, desde lo primitivo hasta el desarrollo tecnológico para llegar al espacio. Su importancia recae en los aspectos científicos planteados de manera casi perfecta en la visualización del espacio y la movilidad dentro de la nave espacial, así como en la propuesta audiovisual que se aborda, la cual genera en el espectador una sensación de abstracción de su realidad, para adentrarse en la mostrada en el filme.

Por otro lado, en la Unión Soviética, el cineasta Andréi Tarkovski realizó su propio filme de ciencia ficción, con una temática similar a su

[19] En el artículo "La ciencia y la tecnología de '2001: Odisea del espacio'" del diario El País, se habla sobre el asesoramiento científico necesario para la realización de dicha cinta. <http://www.elpais.com.co/elpais/cultura/noticias/ciencia-y-tecnologia-2001-odisea-espacio>

contraparte hollywoodense. En *Solaris* (1972), Tarkovski no hizo un despliegue de grandes efectos especiales, a diferencia de la película de Kubrick, pues se concentra en la psicología del ser humano en el espacio, como un entorno extraño que devela la soledad del individuo. También durante ese mismo año, se produjo la película *Taming of the fire* (1972) de Daniil Khrabrovitsky, sobre el ingeniero de cohetes ruso Serguéi Koroliov y los logros de los soviéticos en la carrera espacial. En ambos bloques, estas cintas fueron de vital importancia para mantener la atención de la gente en los programas espaciales que se estaban desarrollando en aquella época, pero también fueron el antecedente para la película que revolucionó el mito de la ciencia ficción en el cine: la ya citada ópera espacial *Star Wars*.

En 1977, el director George Lucas generó conmoción en la industria cinematográfica con su obra maestra *Star Wars*, en donde se cuenta la historia de un héroe elegido para combatir el mal. La saga se conformó de tres películas: *Star Wars: A new hope* (1977), *Star Wars: The empire strikes back* (1980) y *Star Wars: Return of the Jedi* (1983). A diferencia de sus predecesoras, en esta trilogía se retoma la idea romántica de la ópera espacial, con el planteamiento de un universo alterno con sus propias reglas, por lo que el conflicto no gira en torno al choque entre lo humano y lo extraño, sino que se encarga de narrar el mito heróico de una forma renovada.

El proyecto de Lucas se convirtió rápidamente en una franquicia que vendía toda clase de productos referentes al universo de esta saga, además de que logró crear una comunidad de millones de fanáticos alrededor del mundo. Por lo tanto, a partir del éxito de *Star Wars*, la industria cinematográfica vio con nuevos ojos a la ciencia ficción, que se

posicionó como uno de los géneros de mayor contribución cultural. (Telotte, 10)

Por esta razón, en la época de finales de los 70 y principios de los 80, se realizaron películas de ciencia ficción que marcaron la pauta para la nueva generación. Uno de los grandes clásicos de este género fue la cinta de Ridley Scott, *Blade Runner* (1982); una historia *cyberpunk* con elementos de cine negro, que aborda el tópico de la vida artificial y los androides. Esta película fue fuente de inspiración para años venideros, pues las cintas sobre *cyborgs* se volvieron muy populares alrededor del mundo, con franquicias como *Terminator* (1984/ 1991/ 2003/ 2009/ 2015) de James Cameron y *RoboCop* (1987) de Paul Verhoeven, el anime japonés *Ghost in the Shell* (1995) de Mamoru Oshii, así como los filmes *A.I. Artificial Intelligence (2001) y Minority Report* (2002), ambos del director Steven Spielberg.

Otro filme clave dentro del género, también dirigido por Ridley Scott, fue *Alien* (1979); un terrorífico encuentro extraterrestre con un personaje femenino como protagonista. Posteriormente, se realizaron secuelas a cargo de directores como James Cameron (*Aliens*–1986), David Fincher (*Alien 3*– 1992) y Jean-Pierre Jeunet (*Alien: Resurrection*– 1987). En el otro extremo, Steven Spielberg dio vida a un entrañable alienígena en la cinta E.T. the Extra-Terrestrial (1982), en la que narra la amistad entre un niño y un ser extraño, donde se demuestra que es posible crear lazos entre lo cotidiano y lo otro. De igual modo, con esta visión menos oscura sobre la ciencia ficción, en esos años se realizó la saga *Back to the future* (1985/ 1989/ 1990) de Robert Zemeckis, donde se retoma la temática del viaje en el tiempo y el estereotipo del científico excéntrico, el cual se implementó dentro del género desde la novela *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley.

En estos años, se retomaron clásicos literarios del género para realizar adaptaciones cinematográficas, como en la cinta *1984* (1984), dirigida por Michael Radford y basada en el libro homónimo de George Orwell; además, los directores fueron más allá de las expectativas en la estética y argumentos. Tal es el caso de la saga de *Mad Max* (1979/ 1981/ 1985/ 2015) de George Miller, así como las películas distópicas *Videodrome* (1983) de David Cronenberg y *Brazil* (1985) de Terry Gilliam. Estas historias muestran un futuro desolador en ambientes completamente polarizados: el universo de *Mad Max* es paraje post-apocalíptico en el desierto, donde la lucha por sobrevivir es lo principal. Por su parte, la cinta de Cronenberg se desarrolla en la ciudad de Toronto, de manera atemporal, donde se hacen experimentos con la mente de los espectadores, a través de los medios de comunicación. Mientras que la última se sitúa en una sociedad mecanizada que no permite los sentimientos ni la razón.

En lo que corresponde a la última década del siglo XX, la industria cinematográfica dio un nuevo giro; a raíz de la implementación de la tecnología por computadora y la creación del cine digital, el cual repercutió en la forma de producir películas de ciencia ficción y fantasía, principalmente. Cuando anteriormente los efectos especiales eran producto de un trabajo artesanal y mecánico en escenografía y maquillaje, con la incorporación del CGI (*Computer-generated imagery*) las grandes construcciones en set se convirtieron en pantallas verdes, donde todo lo que se pudiera imaginar era agregado en la post-producción de la cinta. Aunque las primeras muestras del trabajo en CGI se dieron en 1982, con la película *Tron* de Steven Lisberger, fue hasta 1991, con los filmes *Jurassic Park* de Steven Spielberg y *Terminator 2*:

*Judgment Day* de James Cameron, que esta tecnología se convirtió en la base para la producción cinematográfica de la ciencia ficción.

En este momento, la industria había alcanzado la posmodernidad plasmada dentro de las películas de ciencia ficción, pues en lugar de intentar recrear de manera tangible un imaginario alterno, los *sets* se convirtieron en espacios de simulación, donde la totalidad de aquella otredad solamente podría ser concebida a través de la virtualidad; ejemplo de ello fueron la trilogía *Matrix* (1999/ 2003) de Larry y Andy Wachowski[20] y la película *Avatar* (2009) de James Cameron, ya que en ambas la generación de *software* de animación y post-producción fue indispensable para que los *novums* sean lo más verosímiles sensorialmente.

Para el comienzo del siglo XXI, la producción de películas de ciencia ficción basadas en libros, cómics y videojuegos se intensificó gracias a la traducción intersemiótica[21] de textos que comparten dicho género; tales como la adaptación cinematográfica de la novela *Battle Royale* de Koshun Takami, realizada en el año 2000, así como las cintas referentes al videojuego de *zombies*[22] *Resident Evil*, a partir del 2002, y los filmes de súper-héroes[23], como las sagas de X-Men y Spiderman. Aunado a esto, se retomaron franquicias que fueron exitosas en el pasado, como las antes mencionadas *Star Wars* y *Terminator*.

---

[20] Como se mencionó anteriormente, los creadores de *Matrix* ahora son conocidos como Lana y Lily Wachowski.

[21] La traducción intersemiótica se da cuando el significado se traslada de un sistema semiótico a otro; por ejemplo, el texto de un libro cuando es adaptado para la realización de una película.

[22] Las películas de *zombies* son parte de una hibridación entre la ciencia ficción y el género de terror, siempre y cuando exista una explicación científica del origen de la transformación a estos seres.

[23] Aunque la mayoría de las cintas de súper-héroes son clasificadas más en el género de acción y no como ciencia ficción, en sus planteamientos algunas de ellas ocupan principios científicos para explicar los poderes de los héroes.

Por otro lado, con la democratización mediática y el apogeo del cine independiente, se creó una corriente denominada *low sci-fi* o *indie sci-fi*, en donde es posible generar películas de ciencia ficción sin la necesidad de presupuestos elevados, efectos especiales espectaculares o un numeroso equipo de trabajo. Al contrario de las producciones industrializadas, donde algunas veces el efecto supera a la historia, en el *indie sci-fi* el *novum* es un motivo para una reflexión más ontológica; el director Michel Gondry, con *Eternal sunshine of the spotless mind*[24] (2004), y Duncan Jones, con el filme *Moon* (2009), son algunos de los expositores de este nuevo movimiento.

Sin embargo, cabe mencionar que no por el hecho de que las grandes productoras cinematográficas se concentren en hacer ciencia ficción enfocada en la acción, se ha perdido el sentido crítico característico del género, pues en lo que va del nuevo milenio, el subgénero distópico también se ha desarrollado tanto en la industria, como en el cine independiente; ejemplo de ello son las películas *Children of men* (2006) del director Alfonso Cuarón, la saga cinematográfica de *The hunger games* (2012/ 2013 /2014/ 2015) de Francis Lawrence y la película franco-israelí *The Congress* (2013) de Ari Folman. Con referencia a las distopías en el cine del siglo XXI, a pesar de que ya no existe una línea a seguir en cuanto a los argumentos, puesto que los planteamientos sobre el futuro son diferentes y dependen del contexto donde se produzca dicha película, en su discurso se conserva la representación de las confrontaciones ideológicas y su relación con la tecnología.

[24] Se menciona la película de Michel Gondry debido a que se utiliza un invento científico para viajar entre los sueños de una persona, artefacto que podría ser factible en el avance científico contemporáneo y es el motivo para el argumento del filme.

Por esta razón, al realizar la comparación del avance de la ciencia ficción en su desarrollo tipológico y fílmico, temas presentes en los dos primeros puntos del capítulo, es posible decir que el sentido crítico es la característica indispensable del subgénero distópico, y de la ciencia ficción en general, que la mantiene a la vanguardia dentro de la colectividad, porque más allá de ser una fuente de entretenimiento e, incluso, hasta de una muestra de hegemonía sobre la otredad, es también una fuente de conocimiento crítico sobre la realidad que se vive día a día.

### 1.3 La semiótica

En este punto, se procede a abordar la semiótica[25] como base metodológica para elaborar el modelo de análisis que se utiliza en el tercer capítulo del presente trabajo. Para ello, se realiza una descripción de los conceptos que la conforman, a partir de su origen en la lingüística y la semiología, desde de la visión de Roland Barthes, para quien "… el mundo de los significados no es más que el mundo del lenguaje." (Barthes, 1971, 14) y, por lo tanto, todos los signos generan un sentido en tanto que tienen la capacidad de comunicar y comunicarse.

Además, se exponen los paradigmas de la semiótica visual en relación al concepto de la imagen como sistema de signos cuya función recae en la representación de la realidad, así como la narrativa y la estructura del relato como discurso complejo, desde la perspectiva de Algirdas Greimas. Estos puntos son la base para la exposición de la semiótica del cine en el siguiente apartado.

[25] A partir de 1968, los términos semiótica y semiología se refieren al estudio de los signos, cuya única diferencia podría derivar en la aproximación, pues la semiología se refiere a la descripción teórica y general del funcionamiento de los sistemas de significación, mientras que la semiótica se ocupa de verificar las estructuras de sistemas particulares. (Zecchetto, 10)

### 1.3.1 El signo y la semiología

Fue el lingüista Ferdinand de Saussure quien fundó los planteamientos primordiales de la semiología, ciencia que estudia los signos, los cuales conforman los lenguajes o sistemas de significación verbal y no verbal que permiten la comunicación. El lenguaje, definido como un sistema estructurado, está conformado por dos elementos: la lengua, considerada la parte social e institucionalizada del lenguaje, y el habla; la forma individual de combinar los signos.

Roland Barthes, en su libro *Elementos de la semiología* (1971), retoma la noción saussureana básica del significante y el significado, la cual hace referencia principalmente al signo lingüístico. El significante se define como el referente (o imagen acústica, como lo denomina Saussure), mientras que el significado es el concepto, y la unión de ambos da como resultado la significación.

Tanto el significante como el significado están inmersos en un diálogo entre la materia y la sustancia, por lo que este autor también afirma que todos los signos "…se fundan en una única e idéntica materia, bajo el concepto de signo típico." (Barthes, 1971, 49) Con esto, se entiende por signo co (verbal, gráfico, gestual, icónico) como todo aquel cuya materialización, o forma, de la sustancia se rige bajo reglas específicas e inherentes a cada uno, con las que se pueden diferenciar aunque convivan entre ellos. Por ejemplo, en una película los signos típicos como lo visual, lo sonoro y lo gestual se mezclan para establecer un discurso, razón por la cual es importante, al momento de analizarla, indagar en la estructura de cada uno de ellos, para conocer lo que significan por separado y en conjunto.

En cuanto a cómo se conforman los sistemas semiológicos, Barthes explica que las lenguas, como conjunto de signos, son fabricadas por grupos expertos, determinadas de manera institucional y las personas las utilizan mediante el habla. Sin embargo, el desarrollo social, el contexto y la ideología, entre otros factores, son los que determinan la relación entre el significado y el significante, aspecto que Saussure expone como la arbitrariedad del signo. Por lo tanto, los sistemas semiológicos no pueden ser estudiados con fórmulas determinantes, puesto que no siguen leyes naturales y se rigen por las convenciones de la colectividad.

Por dicha razón, Barthes afirma que el mundo del lenguaje que estudia la semiología va más allá del que se aborda desde la lingüística, ya que en lugar de dividirse en fonemas y monemas, se instaura como una forma comunicativa más complicada, denominada discurso, donde el contexto es un elemento determinante en el comportamiento e interpretación del signo. Partícipe de esta idea es el semiótico ruso Yuri Lotman, quien plantea al lenguaje como un sistema modelizante conformado por dos tipos: los lenguajes primarios, que es la lengua natural como el español y el inglés, así como los lenguajes artificiales, donde se encuentra el metalenguaje y las señas. Por otro lado, existen los lenguajes secundarios, que son construidos a partir de una significación más compleja al superponerse al nivel lingüístico natural. (Lotman, 53) Más allá de una combinación de códigos provenientes de los lenguajes primarios, los sistemas complejos, como el arte y el mito, al construirse adquieren una estructura propia que no puede ser reducida a los preceptos de las lenguas naturales y, por lo tanto, su sentido es polisémico.

El estudio de estos sistemas complejos puede llevarse a cabo a través de la actividad denotativa y connotativa. El lingüista danés Louis Hjelmslev propuso un modelo de semiótica connotativa que divide al signo en el plano de la expresión (denotativo) y el plano del contenido (connotativo). En el primero, se refiere a la forma extensional del signo (Zecchetto, 110), es decir, a la descripción total de la estructura del referente; mientras que el segundo es una asignación de significados que va más allá de lo mostrado, sugeridos mediante un proceso de interpretación que abarca los campos de la cultura y la ideología.

Por lo tanto, frente a un texto del sistema modelizante secundario, el sentido de sus signos no recae en sí mismos, sino en aquellos códigos externos a los que hace referencia y que están presentes de manera implícita. Como ejemplo, en los relatos de ciencia ficción (mencionados en los primeros apartados de este capítulo), los *novums* son signos que en su descripción pueden no tener sentido, pero al momento de establecer la conexión con su referente en la realidad representada, adquieren su significación. Una muestra de ello pueden ser los seres alienígenas que se presentan en las películas de ciencia ficción; la descripción física de cada uno de ellos es muy diferente (puede ser aterrador como en la tetralogía *Alien* o sumamente tierno como en *E.T. el extraterrestre*), puesto que no hay un estándar para definir al extraterrestre, pero dentro del imaginario colectivo de la ciencia ficción, el *alien* tiene un significado que engloba el contexto desde el cuál es creado.

### 1.3.2 La semiótica visual

Desde la prehistoria, aún antes de desarrollar la facultad del habla, el ser humano ha tenido la necesidad de plasmar el mundo que lo rodea en representaciones gráficas, gestuales, entre otras, para comunicarse. La

vista se ha convertido en el sentido primario por el cual se establece la relación entre el yo y el todo, pero no todo lo que vemos tiene significado en sí mismo. El autor Fernando Zamora establece una diferencia entre la forma y la imagen; por forma, se entiende como todo aquello que existe de manera natural[26], mientras que las imágenes son signos construidos que representan algo. (Zamora, 107) Por ejemplo, el ojo humano puede percibir un árbol en un paisaje como una forma, pero una fotografía, un dibujo o una pintura de dicho árbol son ya una imagen puesto que es la construcción artificial.

Desde el punto de vista de la semiótica cognitiva, planteada por el semiótico estadounidense Charles Sanders Peirce, el proceso de pensamiento en el cual un sujeto puede interpretar el mundo se llama semiosis y consta de tres etapas: la primeridad, que es el contacto directo desde la sensación; el segundidad donde se establece una acción y la terceridad que se refiere al proceso de razonamiento de las anteriores para convertirse en signo, el cual, este autor define como el *representamen* que remite a un objeto a través de un interpretante. (Peirce, 22)

Asimismo, Peirce establece una división de la relación del signo con el objeto, con los conceptos ícono, índice y símbolo. Se denomina ícono a la semejanza que existe entre el signo y el objeto solamente como referencia y no para exponer existencia; por otro lado, se llama índice cuando el signo es modificado por el objeto. (Peirce, 30) Un ejemplo para explicar la diferencia entre estas dos nociones similares es que si se observa la pintura de un animal, esta es un ícono porque no quiere

[26] A partir de la teoría de Charles Peirce, el semiótico Umberto Eco explica que los fenómenos naturales y las creaciones del hombre pueden ser ambas consideradas signos, en tanto que cumplan con una función semiótica de significar algo para alguien. (Eco, 33)

decir que sea tangible, pero si lo que se mira es la huella que dejó, se trata de un índice de que ese animal existe y estuvo en ese espacio. El símbolo, por último, es la combinación de los anteriores con un carácter de universalidad, pues se establece como una referencia al objeto que siempre será válida.

Esta concepción es una de las bases para los estudios de la semiótica visual, pues puede aplicarse a toda clase de signos no lingüísticos. Como explica el semiótico italiano Umberto Eco, la representación icónica de un objeto se da a partir de los códigos de reconocimiento que se le atribuyen culturalmente. (Eco, 306) Es decir, que está codificada por un conjunto de reglas establecidas por un contexto determinado, pues, no es lo mismo contemplar una pintura renacentista a una contemporánea, ya que ambas nos dan como referencia épocas distintas que difieren en la medición de los trazos, formatos y valores. Por consiguiente, para estudiar al signo visual se pueden establecer dos planos conforme al modelo de denotación y connotación previamente explicado, en el cual el Grupo Mu define al plano de la expresión como un conjunto de estímulos visuales y al plano del contenido como el universo semántico. (Grupo Mu, 41)

El semiótico Christian Metz afirma que la imagen está formada por sistemas diversos que provienen de lo icónico y de los mensajes no visuales, por lo tanto, no se puede separar radicalmente la relación entre la imagen y la lengua, puesto que a través de ella es posible establecer conceptos y agrupaciones semánticas. (Metz, 2002-B, 172) Es decir que, desde el trabajo semiótico, para explicar un signo visual es necesario establecer un metalenguaje que permita traducir lo gráfico a palabras.

### 1.3.3 La semiótica narrativa

A pesar de que el estudio de la narrativa nació desde lo lingüístico con la literatura, con los textos visuales complejos, tales como el cine, se ha expandido el panorama de esta disciplina, para esclarecer cómo se pueden contar historias con las imágenes.

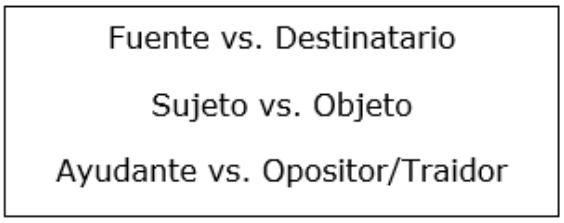
Para comenzar, es relevante mencionar que en los inicios de la investigación narrativa se utilizaron conceptos básicos como la forma y la estructura, que son el modo expresivo y los componentes internos del texto, además de la función, que refiere al valor de este frente a otros. (Zecchetto, 216) Mediante dichos conceptos, es posible establecer esquemas de los diferentes tipos de relatos existentes, como el cuento, la novela, los géneros literarios o cinematográficos, entre otros.

Cuando el análisis semiótico visual se aplica a una imagen cinética, la cual, además de códigos visuales, contiene elementos como movimiento y sonoridad; la polisemia se extiende a todos estos diversos sistemas que conforman un solo texto, como en el caso del cine y lo audiovisual, por lo que la lectura de los contenidos se diversifica. Dice Lorenzo Vilches que "las nociones teóricas de secuencialidad y temporalidad son necesarias para la construcción teórica de la noción de texto visual." (Vilches, 72) En consecuencia, así como en los relatos escritos y hablados, el texto visual debe tener una concordancia discursiva entre sus distintos elementos, y, por lo tanto, también se adhiere a la llamada gramática narrativa.

El autor Claude Bermond afirma que: "Todo relato consiste en un discurso que integra una sucesión de acontecimientos de interés humano en la unidad de una misma acción." (Bermond, 90) Por lo que, los elementos primordiales dentro del análisis narrativo son la secuencia

y la acción de los personajes. En su escrito *La poética*, Aristóteles definió los tres actos básicos que componen una historia: el inicio, el desarrollo y el desenlace. Bermond afirma que estos pueden dividirse en secuencias elementales, dentro de las que se establece una acción primaria, que desencadena una serie de reacciones hasta llegar a un punto final.

Algirdas Greimas, por su parte, propuso a las relaciones dialécticas como punto clave para percibir el proceso de transformación en dichas secuencias. Para ello, establece una codificación de los actantes, personajes cuyos roles permiten el desarrollo del relato. En el siguiente recuadro se describen las relaciones que conforman el esquema actancial de Greimas:




Esquema 3. Esquema actancial (Greimas, 67)

Las dos primeras relaciones se refieren al ciclo del relato mismo, el cual debe tener un principio y un final, mientras que la última relación se concentra en aquellos actantes que influyen durante la narración; cabe resaltar que estos no son fijos y un participante puede tener varios roles a la vez o en distintos momentos. Por ejemplo, en la primera trilogía de *Star Wars*, el protagonista Luke Skywalker es a la vez sujeto y destinatario de una misión proporcionada por el destino (fuente) para restaurar el orden (objeto); mientras que Darth Vader, su opositor durante las dos primeras películas, en la última entrega de la saga se convierte en su aliado.

Una vez realizado el análisis de las secuencias y las acciones, el cual pertenece al plano del contenido, Greimas estableció que se puede hacer una correlación temporal entre la isotopía del inicio y la del final del relato; sin embargo, debido a que una narración tiene en sí misma una gran cantidad de operaciones, el autor expresó que es necesario establecer un orden jerárquico entre aquellas que alimentan la estructura total y las que son subordinadas. Todo esto, con la finalidad de llegar a una sola isotopía de dicho relato.

Para concluir, es viable señalar que a pesar de que una imagen es polisémica, cuando se le añaden características narrativas el sentido del texto visual se entreteje con una cadena más grande, que da como resultado un discurso complejo. Por eso, gracias a las nociones básicas de semiótica general, visual y narrativa, explicadas en los párrafos anteriores, es posible plantear el modo en que se puede analizar un texto audiovisual a partir de sus elementos, para conocer su significado y la relación con los aspectos de la realidad.

## 1.4 Semiótica del cine

Francesco Casetti apunta que a partir de la Segunda Guerra Mundial, las teorías cinematográficas que al principio se concentraron en la exploración del lenguaje propio del filme, en los años de postguerra dieron el siguiente paso a la sistematización. (Casetti, 2005, 15) Además, el surgimiento de movimientos como el neorrealismo, el cine de autor y la renovación de los géneros propició que los teóricos y cineastas buscaran nuevas maneras de configurar los elementos y realizar propuestas audiovisuales con discursos más complejos.

En esta nueva ola teórica son tres los paradigmas principales: lo ontológico, que estudia al cine en sí mismo; lo metodológico, que observa al texto cinematográfico desde una perspectiva específica; y, por último, las teorías de campo, donde la producción y recepción del cine son analizadas como un fenómeno. La presente investigación toma como base las teorías metodológicas desde la visión semiótica, disciplina que en el cine fue influenciada principalmente por Christian Metz, para quien el objeto de estudio recae en el significado impregnado en el filme.

Uno de los primeros paradigmas que abordó Metz, con respecto al sentido del cine, es la impresión de realidad, la cual permite que el espectador se sumerja dentro de la película, sin importar que se trate de una cinta que retrate la vida ordinaria o de una construcción completamente fantástica, pues apunta que lo cinematográfico es capaz de "…inyectar en la irrealidad de la imagen la realidad del movimiento, y realizar así lo imaginario." (Metz, 2002-A, 42) Este autor afirma que dicho movimiento de la imagen cinematográfica es lo que permite tal impresión, ya que es una característica que aporta volumen a los objetos en pantalla y crea una ruptura temporal, debido a que da la sensación de que la acción percibida ocurre en el presente. En el caso del género de ciencia ficción, esta condición provoca que los universos alternos y *novums*, que en lo literario quedan en el plano imaginario, ahora puedan ser reales[27] dentro del celuloide.

Debido a la importancia que dio Metz a la impresión de realidad, al hacer la comparación entre el cine y la fotografía, se desligó de la teoría

[27] Metz hace énfasis en que, cuando habla de la materialidad o realidad creada por la condición de la imagen en movimiento, es solamente en referencia a la percepción visual y no al tacto; mientras que lo tangible es sinónimo de realidad, el cine es una reproducción de dicha realidad. (Metz, 2002-A, 37)

formalista planteada anteriormente por los cineastas rusos, donde el montaje era considerado el pilar del cine. Metz dice que, si bien la yuxtaposición de imágenes es importante dentro del quehacer cinematográfico, lo es también la composición del plano, pues es desde ese momento que ocurre lo fílmico. (Metz, 2002-A, 59) Con esta idea, se posicionó como un mediador entre las teorías que proclamaban la supremacía del montaje y aquellas que preferían conservar el realismo de la imagen sin manipularla.

Más allá de la realización del filme, para Metz, la importancia de los estudios cinematográficos recaía en la significación impregnada dentro de una película. Dice Casetti que "… cualquier filme, además de proponer un mundo exterior, o interior, nos proporciona informaciones, impresiones e ideas, es decir, nos ofrece un sentido y hace de él la auténtica apuesta." (Casetti, 2005, 67) Con esta idea, se da a entender que el cine, por tanto, es un objeto que está por encima de la representación contemplativa, pues, mediante un discurso codificado, comunica una idea de mundo.

El estudio del significado en el discurso cinematográfico, desde la perspectiva semiótica, dio lugar a una de las hipótesis más reconocidas de Metz, en la que cuestiona si el cine es una lengua o un lenguaje. Para comenzar, este teórico hace un recorrido histórico donde posiciona a la cine-lengua como el nacimiento del cine en estado artístico (Metz, 2002-A ,82), puesto que dejó de ser un mero invento para convertirse en una herramienta de expresión, donde los realizadores se dieron a la tarea de comunicar solamente a través de la imagen.

Durante los primeros años del cine, sobre todo en la época muda, este "… se declaraba lenguaje, pero se pensaba como una lengua." (Metz,

2002-A, 80) Pues la teoría se concentró en la creación de códigos estrictos para la realización fílmica, donde la imagen en movimiento era el eje central del dramatismo; se comenzaron a crear los primeros esbozos de una estructura de lengua cinematográfica al dar nombre a los planos y movimientos de cámara utilizados, lo que llevó a la creación de convenciones en tanto a la fórmula de hacer películas, con lo cual se implementaron los géneros como el *western.*

Aunque los intertítulos y la música en vivo eran parte del hecho cinematográfico, estos eran vistos como elementos de ornamentación que no eran importantes dentro de la narración. A partir de la incorporación de la sonoridad en los años 30, se dio una crisis entre los realizadores que rechazaban el habla dentro de la película, pues decían que entonces la imagen perdería su valor. Ante esto, dice Metz que en esta etapa de transición, una nueva ola de cineastas se dieron a la tarea de poner límites a las lenguas y exaltar la capacidad del texto fílmico para complementarlas. (Metz, 2002-A, 84) En otras palabras, el cine dejó de ser considerado una lengua que seguía determinadas reglas, para ser considerado un lenguaje que podía tener combinaciones muy variadas en los diversos sistemas que lo componen y que, en conjunto, dan un significado específico a cada película.

Al realizar una comparación con los estudios semiológicos, Metz expone que, en efecto, el filme es un mensaje, por lo que contiene un código y, al igual que el sistema lingüístico, se compone de sintagmas y paradigmas; pero esto se da de una manera completamente diferente a lo como sucede en lo verbalizado e incluso en lo pictórico, puesto que la imagen en movimiento requiere una lectura e interpretación propia. En concordancia con la metodología de denotación y connotación planteada anteriormente, para estudiar la forma del filme, Metz lo divide en la

forma del significante, que son los rasgos técnicos o medios expresivos, y la forma del significado, que se refiere a las ideas plasmadas dentro de la película. (Metz, 2002-B, 111)

En los medios expresivos, Metz expone cuatro significantes, los cuales son la imagen en movimiento, el ruido, la música y la palabra o texto[28]. Este autor dice que el único rasgo propiamente cinematográfico es la imagen en movimiento, mientras que las otras se retoman de sistemas previamente establecidos, pero que al momento de estar dentro de la película, sufren una adaptación al texto cinematográfico; la melodía es un elemento ornamental que brinda un dramatismo extra a la escena, mientras que el ruido y el texto están dentro de la misma cinta[29].

En cuanto a la forma del significado, se refiere a aquellas significaciones socio-culturales que son extrafílmicas, pero que dentro de la película encuentran su expresión audiovisual. En el plano del contenido, Metz hace una bipartición entre la forma y la sustancia, pues la primera se refiere a la estructura narrativa que tienen los paradigmas sociales dentro del discurso cinematográfico, y la segunda hace alusión a las referencias externas, contextuales e históricas.

Por lo tanto, la sustancia refiere al tema que se aborda dentro de la película, el cual también puede estar en alguna otra obra (ya sea libros, pinturas, puestas en escena, etcétera), mientras que la forma es el cómo se manifiesta el tema en las escenas, secuencias y planos. Por ejemplo, un tópico recurrente en la ciencia ficción, como ya se ha

[28] Francesco Casetti, en su libro *Cómo analizar un film* (1991), hace referencia a cinco rasgos, pues divide la palabra en lo verbal y lo escrito. (Casetti, 1991, 67)

[29] El hecho de que se divida lo auditivo y lo visual es debido a que el cine comenzó solamente como imágenes en movimiento, donde el texto y el sonido se agregaron posteriormente; es decir, son parte de la película, pero pueden estar ausentes sin que esto afecte de manera contundente el funcionamiento del filme.

mencionado, es el futuro distópico, que en cada filme la forma del contenido cambia para mostrar una visión prospectiva en distintos contextos, *novums* y paradigmas diferentes.

Para la creación de dicho discurso, es necesaria la elaboración de una sintaxis entre los diferentes elementos; la cual se lleva a cabo por un montaje coherente, entendido como la yuxtaposición de los rasgos del texto cinematográfico anteriormente mencionados. En este sentido, la riqueza expresiva de tal combinación se relaciona con la narratividad fílmica, que estudia la capacidad de la película en desarrollar una historia que tenga una secuencialidad similar a la presentada dentro de la gramática narrativa de los textos literarios, explicada en el punto anterior.

Como se hizo mención, en los estudios sobre la narratividad se consideran las acciones y personajes como elementos principales; sin embargo, estas historias (ya sean contadas de manera verbal o escrita) tienen como único referente perceptible las palabras y, por consiguiente, la descodificación del mensaje depende de factores como el conocimiento de la lengua y la relación entre estos sintagmas (palabras) para la composición de frases. En cambio, Metz afirma que en el cine esto es completamente diferente, pues los planos, considerados por el semiótico como la unidad mínima de la cadena fílmica[30], no son equivalentes a las palabras, pero sí similares al enunciado[31], razón que expone en cinco ideas clave (Metz, 2002-B, 138):

[30] Metz no niega que dentro del plano existen elementos más específicos que pueden ser motivo de análisis, pero al hablar de narratividad, considera que el plano contiene dentro de sí todos aquellos caracteres que, por si mismos, no tienen un significado propio. (Metz, 2002-B, 129)

[31] Este autor hace énfasis en que, aunque el plano y el enunciado tengan similitudes, estas no se pueden tomar como una equivalencia, pues el enunciado tiene la capacidad de poder reducirse a elementos fijos, mientras que el plano, aunque puede

1. Mientras las palabras en una lengua son contadas, los enunciados formulables y los planos son infinitos.
2. Una palabra no puede ser inventada por el autor[32], mientras que los planos y los enunciados sí lo son.
3. Tanto el plano como el enunciado contienen una gran cantidad de información indefinida, cuando la palabra es específica.
4. El plano y el enunciado son indicativos de una acción.
5. Los planos no tienen campos semánticos definidos, a diferencia de las palabras, por lo que adquieren su sentido en relación a los demás componentes de la cadena.

El planteamiento de Metz puede ser cuestionable, sobre todo en el tercer y cuarto punto, debido a que existen palabras cuyo significado en sí mismas indican una acción determinada, como en el caso de los verbos, o algunas otras tienen un significado ambiguo que puede ser sometido a múltiples interpretaciones, como el concepto amor.

Sin embargo, se está de acuerdo con dicho autor cuando afirma que el plano cinematográfico va más allá de cualquier lengua, puesto que la imagen corresponde a una percepción universal en la que si se muestra en pantalla la imagen de un perro, no importa que en Estados Unidos se le diga *dog* o en Francia se le denomine *chien*, ya que en todas partes se va a entender que se está representando a ese animal.

---

descomponerse en sus distintos rasgos, no puede reducirse a solo uno de ellos. (Metz, 2002-B, 139)

[32] Como se ha mencionado en los puntos referentes a ciencia ficción, la creación de conceptos o *novums* son imprescindibles dentro de las historias de este género y sus similares; sin embargo, en estos casos, aunque la palabra para denominarlos puede ser invención del autor, esta necesita de una descripción para que sea posible comprender a qué se refiere.

Aunque la concepción del plano es infinita, este siempre corresponde a un fragmento de la realidad, por lo cual es una analogía motivada. (Metz, 2002-B, 136) Esta característica de analogía es fundamental dentro de los géneros que responden a lo fantástico, como el caso de la ciencia ficción, pues cada rasgo que se encuentra dentro del filme tiene una razón de ser, ya sea mínima o determinante, para guiar la interpretación sobre el universo alterno; a diferencia de los filmes realistas, pues estos no incorporan elementos ajenos a los conocidos en la realidad.

Así pues, la gramática fílmica se concentra en grandes bloques de significación, que Metz divide en ocho tipos sintagmáticos. (Metz, 2002-B, 146-155)

- Planos autónomos: El plano contiene en sí mismo un discurso; ejemplo de ello es el plano secuencia, donde se presenta la acción de manera fluida con movimientos de cámara y sin cortes, como la escena de la persecución en la película *Children of men* (2006).
- Sintagmas paralelos: Constan de escenas que no corresponden de manera espacio-temporal, pero que al ser montadas se contraponen. Muestra de ello es la secuencia de la cinta *Star Wars: Episode III – Revenge of the sith* (2005), donde Anakin se convierte en Darth Vader mientras Padme muere al dar a luz a Luke y Leia.
- Sintagmas seriados: Conjunto de planos/escenas pequeñas, que en conjunto sugieren una categoría. En la película *The hunger games* (2012) se utiliza este recurso al inicio para mostrar la pobreza del Distrito 12.
- Sintagma descriptivo: La sucesión de imágenes es simultánea y se relaciona en tanto que los diferentes planos describen una acción

en un lugar determinado. Esto se puede apreciar en la secuencia de la habitación blanca en el filme *2001: A Space Odyssey* (1968).

- Sintagma narrativo: La correspondencia temporal entre los planos indica una acción consecutiva de forma lineal. Metz expone como ejemplo las escenas de conversación, por lo que es posible relacionarlo con la escena de la píldora en la cinta *The Matrix* (1999).
- Sintagma alternado: Es similar al narrativo, pero puede contener dos o más series de acontecimientos en sus relaciones secuenciales; se puede observar en la película *V for Vendetta* (2005), la escena final donde se expone de manera simultánea la explosión del parlamento, el discurso de Eve y la reacción de la gente.
- Sintagma autónomo/secuencia ordinaria: Metz lo clasifica como el más común dentro de las películas y refiere a una narratividad lineal, pero que tiene una discontinuidad temporal, como si se hubieran perdido algunos momentos que no afectan a la historia. Un ejemplo de esto es la escena del escape de Leelo en *El quinto elemento* (1997).
- Sintagma autónomo/secuencia por episodios: Es una serie de acciones sintetizadas de manera espacio-temporal, como sucede en la cinta *Wall-e* (2008), cuando el robot espera un largo tiempo a que EVA salga del modo de reposo, pero en pantalla esto se percibe en minuto y medio.

Como se ha mencionado, dichos sintagmas conllevan un paradigma, pues cada uno expresa los planos retóricamente de diferente manera, por lo que le brindan al filme la forma y sustancia que lo constituyen. Por tanto, cada forma de codificar el mensaje cinematográfico dentro de una película específica tiene una significación, y es trabajo de la

semiótica esclarecer los distintos caminos para conocer cuál es el discurso total que tiene la cinta y cómo se relaciona con la realidad.

Así pues, es posible decir que el análisis cinematográfico es una disciplina que se ha forjado con el paso de los años, además de que se reinventa conforme a los avances tecnológicos y a las nuevas propuestas que han surgido a lo largo de estos 100 años de cine. En un principio las películas eran un documento de la realidad, sin embargo, con el tiempo y gracias a la imaginación de los realizadores, estas han sido capaces de mostrar mundos provenientes de la fantasía, los cuales representan los paradigmas que se viven día a día, como en el caso del género de ciencia ficción.

**Preliminares**

En el primer capítulo de la presente tesis, se persiguió el objetivo de revisar el panorama temático de la ciencia ficción, desde el punto de vista de la semiótica, para identificar cómo se reproduce la relación entre la realidad y la sociedad representada en el cine. Dicho objetivo se cumplió gracias a que se realizó un estudio sobre las características del género, tanto en lo general, como en el aspecto cinematográfico, para conocer las posibles formas de mostrar metafóricamente los paradigmas. Posteriormente, también se exploraron diferentes perspectivas teóricas sobre la semiótica y, específicamente, la semiótica del cine, para verificar que aquellas formas de representación en la ciencia ficción son signos visuales y narrativos que transmiten un discurso.

De manera más específica, en cuanto al recuento teórico-histórico sobre la ciencia ficción, fue necesario conocer las diferentes visiones que se

tienen en torno a su definición y categorización, puesto que a la fecha no existe un consenso sobre ello. A partir de la información encontrada en esta investigación, se puede concluir que la ciencia ficción se reconoce como un puente entre lo fantástico y lo real, pues se refiere a narraciones imaginarias que deben responder a un carácter cognitivo posible. Lo cual quiere decir que necesitan adherirse a un principio de verdad dentro de las diferentes disciplinas del conocimiento humano, ya sea desde las ciencias exactas, como la física o la biología, hasta las ciencias sociales y las humanidades.

Así pues, aunque parezca que este tipo de historias, al hablar de espacios o temporalidades indeterminadas o futuristas, sólo tienen argumentos superficiales para retratar la vida, lo cierto es que retoman elementos de la realidad, para representar de forma metafórica los paradigmas sociales y culturales del presente, y de esa manera establecer una crítica expuesta dentro de un universo alternativo.

Además, cabe señalar que aun cuando en un principio la creación de ciencia ficción se concentró en la literatura, tanto la tecnología y la propagación de la imagen, como las nuevas formas de representar el mundo, permitieron que desde los orígenes del cine se pudiera mostrar lo imaginario en pantalla, por lo que muchas obras de dicho género, hasta la fecha, han sido fuente de inspiración para múltiples películas.

Con respecto a la segunda parte del capítulo, referente al estudio de la semiótica, con la retrospectiva teórica se llegó a la conclusión de que el sentido de cualquier signo puede analizarse a través del estudio individual de cada uno de sus elementos, para conocer su significado en solitario y, posteriormente, volver a unirlos para saber a lo que se refiere el discurso en general. Aunque tal desfragmentación no tiene que

ser anatómica, pues depende del grado de complejidad del signo. Una de las propuestas mencionadas en este apartado fue el análisis por denotación y connotación, el cual puede ser utilizado en lenguajes no verbales o compuestos por diferentes códigos.

Debido a que el cine es el resultado de la combinación de varios tipos de lenguajes, en relación a lo anterior, analizar un filme desde el punto de vista de la semiótica implica considerar las aportaciones de cada uno de sus rasgos denotativos, para conocer lo que significan en conjunto. Por esta razón, se toman en consideración cuatro principales: la imagen en movimiento, lo verbal, el ruido y la música.

Asimismo, en cuanto a la connotación, es necesario considerar dentro del análisis los contextos sociales e históricos que se desenvuelven alrededor del argumento, lo cual es algo que parece fundamental en el análisis de películas de ciencia ficción, pues ya se ha dicho que estas contienen una crítica a diferentes problemáticas relacionadas con la tecnología y lo humano, la cual es representada por el *novum.*

Por lo tanto, la hipótesis planteada donde se propone que el cine de ciencia ficción utiliza elementos sígnicos analógicos, provenientes de la semiótica visual y la narrativa, para proyectar un discurso que represente una relación con los paradigmas de la realidad, se verificó. Esto es, debido a que se abordaron diferentes teorías sobre lo que implica el análisis semiótico, en tanto a sus orígenes semiológicos, para posteriormente hablar de sistemas más complejos, como la imagen y la narración, y su complementación para la conformación de una perspectiva más específica, como lo es la semiótica cinematográfica. Además, tras considerar que las representaciones utilizadas para la creación de este tipo de historias se apoyan del elemento audiovisual

característico de las películas, es pertinente pensar que al desfragmentar de manera sintagmática lo que se presenta en la pantalla, es posible llegar a una interpretación de su significado, así como a una relación directa o metafórica con la realidad tangible.

Debido a que la ciencia ficción representa fenómenos sociales, en el siguiente capítulo se ahonda en el paradigma de la comunicación de masas; el cual ha sido uno de los más estudiados y criticados a lo largo de los últimos tiempos. A partir de la perspectiva de autores como Chomsky, Thompson y Baudrillard, se busca la relación entre los efectos producidos en la sociedad a partir de los *mass media* y los conflictos planteados dentro de las películas de ciencia ficción.

## CAPÍTULO 2

## El paradigma de la comunicación masiva en el cine de ciencia ficción

*El simulacro no es lo que oculta la verdad. Es la verdad la que oculta que no hay verdad. El simulacro es verdadero.*
Jean Baudrillard

Debido a que el cine de ciencia ficción representa paradigmas socio-culturales, en el segundo capítulo se tiene por objetivo identificar las teorías de la comunicación implementadas en dicho género, a partir de una revisión filmográfica, para explicar la manipulación mediática y su uso como herramienta de control social.

Por ello, la pregunta de investigación queda de la siguiente manera: ¿Cuáles y de qué manera las teorías de la comunicación, reflejadas en las películas de ciencia ficción, contribuyen a entender la manipulación mediática y su uso como herramienta de control? Para contestar tal cuestionamiento, se plantea la hipótesis de que este género involucra en sus argumentos teorías de la comunicación de masas sobre ideología y propaganda, para establecer universos alternativos que tengan dentro de su historia una asimetría de poder.

Para la comprobación del planteamiento, se explica qué es la comunicación de masas y sus repercusiones sociales, desde la perspectiva de autores como Melvin De Fleur y Noam Chomsky. Asimismo, se remarca el papel de la ideología y la lucha hegemónica, planteadas por John Thompson y Antonio Gramsci, respectivamente, para el control de los mensajes por parte de las instituciones de poder; idea planteada por Michael Foucault. Todo esto conlleva a la creación de modelos de propaganda, analizados por el anteriormente mencionado Chomsky. Por último, se hace una revisión de las principales cintas de

ciencia ficción que, dentro de su argumento, implementan estas teorías para realizar una crítica desde el mundo alternativo a la realidad.

Melvin De Fleur y Sandra Ball-Rokeach, en su libro *Teorías de la comunicación de masas* (1994), realizan una retrospectiva histórica, en la cual plantean el desarrollo e impacto de los medios de comunicación; afirman que la importancia de los *mass media* recae en que estos penetraron las instituciones básicas sobre las cuales se construye la sociedad, tales como el gobierno, la economía, la familia, etcétera. (De Fleur y Ball Rokeach, 168) Por tanto, se convirtieron en una herramienta de gran valor dentro de la organización de la estructura social, pues permitían que los organismos influenciaran la comunicación.

En torno a esto, el teórico estadounidense Noam Chomsky, en su conferencia *Construcciones mentales y realidad social*, menciona que "… los media sirven a la función social de adoctrinamiento en interés del estado y del poder y el privilegio de lo privado." (Chomsky, 2005, 80) Desde este punto de vista, se tiene una idea de los medios de comunicación como una herramienta de control y segregación que utilizan las esferas del poder, por lo que el acto comunicativo se vuelve asimétrico. Además, plantea que su éxito reside en el entretenimiento masivo, aislado del diálogo, bajo las opiniones de intelectuales previamente elegidos y con un acceso restringido a las otras realidades.

Es aquí importante hablar del concepto *ideología*, entendido por John Thompson como un conjunto de procesos sociales por el cual circulan las formas simbólicas. Este autor afirma que el significado transmitido en dichas formas responde al contexto en el que se encuentran y sirven para mantener relaciones de poder asimétricas. (Thompson, XVII) Quiere decir que el contenido simbólico se transmite a través de los

medios de comunicación masiva, los cuáles ayudan a implementar patrones de pensamiento y conducta en los individuos. Debido al juego de poder implícito, es pertinente complementar el pensamiento de Thompson con el planteamiento de Antonio Gramsci, quien aborda el concepto de hegemonía, entendido como la relación asimétrica entre las ideologías dentro de un contexto histórico, social y culturalmente determinado. Por tanto, estos autores comparten la creencia de que, más allá de lo político, la imposición del orden con un producto cultural es la manera más eficiente de mantener un control sobre la sociedad.

En concordancia con lo anterior, se hace una revisión más específica en la propaganda, considerada como una de las herramientas más utilizadas para la imposición ideológica y definida como una guerra psicológica que provee una distorsión de la realidad dentro de los *mass media*. (Yehya, 36) El escritor Noam Chomsky, junto con Edward S. Herman, en el libro *Los guardianes de la libertad* (1990)*,* establece un modelo de propaganda a partir de los medios de información, para determinar el grado de manipulación mediática existente en los contenidos.

Entonces, es posible suponer que los medios de comunicación masiva ejercen una gran influencia ideológica sobre la población, pues presentan un simulacro de la realidad, a partir de la cantidad y calidad de información a la que el poder hegemónico permite el acceso, así como de los cercos de censura alrededor de ello para mantener el orden social, ya sea por medio del entretenimiento, el miedo o el adoctrinamiento a través de diferentes medios y contenidos.

Para finalizar, una vez identificadas las teorías de la comunicación masiva y los distintos aspectos político-sociales que convergen en la

manipulación mediática, se retoman las características de las películas de ciencia ficción, planteadas en el capítulo anterior, para realizar un grupo semántico en el que se identifican los *novums* y acciones que se refieran a la representación de dicha manipulación en estos universos alternos. Con esto, se busca determinar los factores similares en los que los medios de comunicación son visualizados dentro de los universos del género distópico, principalmente.

En este tipo de distopía, los *mass media*, más allá de ser un elemento de información que no influye dentro de la trama, se convierten en una herramienta de control y dominación en la lucha hegemónica. Por tanto, es posible decir que la ciencia ficción, al ser un género que se basa en la crítica, establece relaciones asimétricas de poder representadas por lo real, que es lo convencional o la ideología dominante; y lo alterno, que rompe lo establecido. Asimismo, cabe señalar que en el subgénero distópico se retoma la producción y transmisión de formas simbólicas, para proponer un esquema social hiperbólico.

En la última parte del capítulo se presenta un análisis de seis películas de ciencia ficción con características distópicas, con el fin de encontrar categorías como el tipo de sociedad en la que se contextualizan las historias, decir quién controla los medios de comunicación y el papel que desarrollan estos dentro del argumento. Dichas cintas, elegidas por década, desde 1960 hasta 2010, dan un panorama de las diversas representaciones de los *mass media* en distintos contextos, al determinar sus similitudes y conocer aquellas con las que se podría elaborar un estudio más a fondo para el tercer capítulo.

## 2.1 La ideología y las relaciones de poder

En la primera parte del segundo capítulo de la presente tesis, es pertinente ahondar en la conceptualización teórica sobre las relaciones de poder en la sociedad, debido a que la ciencia ficción retoma la asimetría que existe entre lo presente y la otredad. Por lo tanto, se busca esclarecer conceptos como la ideología y la hegemonía de un modo general, para, posteriormente, puntualizar la forma en la que estas afectan a los medios de comunicación.

Como se mencionó en el capítulo anterior, la ciencia ficción es una representación metafórica de la realidad, construida a partir de los paradigmas y contextos socio-culturales. Sin embargo, sería imposible pensar que dicha realidad existe de manera pura, pues esta, a su vez, es un producto de los distintos procesos de significación que ha establecido el ser humano a lo largo de la historia. Tales procesos derivan en la conformación de la cultura, entendida como un conjunto de creencias y tradiciones que rigen a un determinado conjunto de individuos.

Para comenzar, se puede comprender el desarrollo de la vida social como una estructura conformada por distintas esferas en las que cada individuo desarrolla un papel; para lograrlo, interviene en su ámbito y tiene la posibilidad de ejercer un poder para satisfacer sus intereses. (Thompson, 1998, 28-29) Sin embargo, debido a que la comunidad se fragmenta en jerarquías, estas relaciones del actor con el entorno y con otros actantes sociales es asimétrica, por lo que uno de ellos se ve favorecido mediante la construcción de significados; esta, dice el escritor Manuel Castells, puede darse con el uso de la violencia o del discurso. (Castells, 33)

En referencia a esto, el teórico y filósofo Michael Foucault escribió obras referentes al ejercicio del poder dentro de una sociedad, desde ambas perspectivas: en su libro *El orden del discurso* (1970) realizó un tratado sobre el papel de las instituciones dentro de la construcción y la censura del lenguaje, mientras que en *Vigilar y Castigar* (1976) expuso las medidas de control y disciplina del Estado; para fines de esta investigación se aborda el primero. Al retomar lo explicado en el capítulo anterior, el discurso se entiende como un conjunto de signos que convergen en un proceso de significación compleja, en donde se exponen ideas que pueden alcanzar el nivel simbólico. Para Foucault, el discurso "… es aquello por lo que, y por medio de lo cual se lucha, aquel poder del que uno quiere adueñarse…" (Foucault, 15) Es decir, que quien controla la producción discursiva ejerce el poder sobre los demás. Asimismo, dicha elaboración de significado, aunque sea enfocada de manera colectiva, está regulada por un organismo institucional, por lo que solamente representa un conjunto de ideas y no permite que nadie salga del encuadre; a esto se le puede relacionar con la construcción de la ideología.

John Thompson expone un amplio estudio sobre la ideología y la problemática de su definición; dice que esta disciplina tiene desde su concepción una ambigüedad que depende del momento histórico y de la perspectiva del analista. En su obra, contrapone dos vertientes: la primera es una visión neutral donde ideología se refiere a cualquier idea que rige a una colectividad, mientras la segunda presenta el pensamiento ideológico como una connotación negativa de control alienado, expuesta principalmente por los teóricos marxistas.

Thompson propone una reformulación crítica del concepto y apunta que al retomar los contextos sociales, no es posible desligar a la ideología de

la dominación, por lo que esta "… se puede usar para aludir a las formas en que el significado sirve, en circunstancias particulares, para establecer y sostener relaciones de poder sistemáticamente asimétricas…" (Thompson, 2002, XVI) Sin embargo, considera que esto sí va más allá de las acciones políticas, ya que dichas relaciones pueden establecerse a partir de lo cultural y la producción de signos.

Por ello, Thompson propone una concepción estructural de la cultura, la cual "… enfatiza tanto el carácter simbólico de los fenómenos culturales como el hecho de que tales fenómenos se inserten siempre en contextos sociales estructurados." (Thompson, 2002, 203) Esta metodología se enfoca tanto en la producción y circulación de los fenómenos culturales, o formas simbólicas, dentro de una sociedad determinada y lo que significa dentro de ella; así como en la visión externa de este proceso a partir de las particularidades socio-históricas. Es importante mencionar que Thompson entiende por formas simbólicas a las "…expresiones de un sujeto para un sujeto (o sujetos)." (Thompson, 2002, 206) Dichas manifestaciones pueden ser cualquiera que sea producida a partir de una subjetividad (aún si esta es colectiva) con un significado dirigido a otro individuo o grupo de individuos, por lo que incluso pueden estar inmersas en la cotidianidad. Como ejemplo, se mencionan principalmente los productos culturales y los contenidos de los medios de comunicación, los cuales a través de códigos y estereotipos, marcan una línea en la *praxis* social.

Las formas simbólicas, desde su creación, se someten a procesos de valoración para determinar su importancia dentro del contexto socio-cultural; esto da como resultado el valor simbólico, que se refiere a la aceptación o rechazo por parte de los individuos, y el valor económico, que se adquiere dependiendo del proceso de intercambio monetario. Sin

embargo, Thompson señala que, para que las formas simbólicas[33] cumplan su función de significar, estas se rigen a "… la aplicación de reglas, códigos o convenciones de diversos tipos." (Thompson, 2002, 208) Esto quiere decir que, aun cuando se podría pensar que existe una libertad de elaboración de contenido simbólico, la verdad reside en que esta debe ser aceptada por la colectividad para establecerse como un canon.

Al seguir esta línea, Thompson establece una relación entre el análisis de los fenómenos culturales con la lingüística, con argumentos como la importancia de la codificación y decodificación del significado, así como la diferencia entre la estructura interna de lo simbólico, su referencia y la forma en la que se mueve dentro del sistema cultural complejo[34]. Por ejemplo, la cultura como campo sería equivalente al lenguaje, el cual se compone de un lado institucional (lengua) y uno social (habla), como se explica en el primer capítulo; por tanto, la cultura tiene códigos institucionalizados, los cuales se reproducen en la vida práctica de cada individuo.

Thompson menciona que, aunque diversos textos contemporáneos sobre la ideología la catalogan como una especie de adhesivo social que la rige a partir de un solo pensamiento, es importante evitar la generalización, debido a que, para él, el funcionamiento de la sociedad es factible por las relaciones de dominación establecidas por la producción y uso de formas simbólicas. (Thompson, 2002, XVIII) Desde este punto de vista, el autor se desliga de la línea de concebir a la ideología como un sistema

[33] Véase Thompson, 2002, 205-216 para ahondar en las características principales de las formas simbólicas que establece el autor.
[34] Los temas anteriormente mencionados serán estudiados de manera más profunda en el siguiente apartado del capítulo, desde la perspectiva de los medios de comunicación.

de pensamiento único, lo cual podría llegar a confundirla con la definición de doctrina; esto es posible gracias a que no se le atribuye exclusivamente al ámbito político, sino como un significado que se extiende a todas las áreas de la vida cotidiana. En ese sentido, la ideología no es un pensamiento estático, pues es parte del proceso de la construcción de la realidad en la vida social. Por tanto, dentro de la estructura social existen, conviven y se contraponen ideologías particulares; pero siempre una de ellas se mantiene como la imperiosa.

Para ahondar en lo anterior, se retoman los estudios de Antonio Gramsci, quien promueve el concepto de hegemonía para referirse a la ideología dominante. La autora Chantal Mouffe afirma que la importancia de la definición dada por Gramsci reside en que se le ve como "… una fusión total de objetivos económicos, políticos, intelectuales y morales, efectuada por un grupo fundamental con la alianza de otros grupos a través de la ideología…" (Mouffe, 189) Es decir que, al igual que con pson, el establecimiento u oposición entre las ideologías es un proceso de equilibrio social que debe abarcar todos los estratos de la vida comunitaria, desde la *praxis* individual hasta las relaciones complejas entre los miembros de una nación.

Sin embargo, el autor niega un poder absoluto del grupo que ejerza la hegemonía; dice que "… el grupo dominante en concreto está coordinado con los intereses generales de los grupos subordinados…" (Gramsci en Mouffe, 190) En otras palabras, aunque exista una ideología dominante y una subordinada, la primera no puede pasar completamente por encima de la segunda, sino que su principal objetivo es la conciliación, de manera que se evite el conflicto. Esto, apunta Gramsci, puede darse de dos maneras: como un proceso transformista en el que se absorbe y neutraliza la visión de los subordinados e,

incluso, de los opositores, lo que el autor denomina una revolución pasiva. Por otro lado, la hegemonía expansiva se refiere al establecimiento directo de la perspectiva dominante. (Mouffe, 192-193)

Tanto Gramsci como Thompson son partidarios de establecer la importancia cultural de la ideología en la conformación de la sociedad, puesto que más allá de una teoría política, el comportamiento de los diferentes campos de pensamiento es equivalente a la *praxis* social de los individuos y las instituciones; para ambos autores, la postura de una ideología absoluta no es eficaz para el funcionamiento de la sociedad, pero sí debe haber una jerarquía y un control hegemónico.

En referencia a esto, Thompson cita a Althusser y su tesis sobre los aparatos ideológicos del Estado[35], los cuales se muestran como las instituciones encargadas de reproducir las formas simbólicas dictadas por el estrato social mayor y así, mantener un orden. Aunque, principalmente, estas se refieren a una asimetría de clase, Thompson apunta atinadamente que también abarcan diferencias de raza, género, edad, entre otras. Asimismo, le da una importancia estratégica a los medios de comunicación de masas, como uno de los principales productores y transmisores de formas simbólicas en la sociedad moderna.

Aunado a lo anterior, Thompson sugiere que para analizar el contenido ideológico dentro de los medios de comunicación, se debe hacer una revisión sobre la producción, la construcción y la recepción de las formas simbólicas en los *mass media*; sobre todo, dice, hay que hacer énfasis

[35] Se mencionan principalmente a "… las iglesias, la familia, el sistema legal, el sistema político, los sindicatos, el sistema de comunicación de masas, y actividades culturales como los deportes y las artes." (Thompson, 2002, 138)

en la forma como son apropiadas por los sujetos dentro de su vida cotidiana para evitar caer en una teorización enfocada en el interior del mensaje. (Thompson, 2002, XXXIX) Esto quiere decir que, para él, generar una interpretación crítica de los medios de comunicación requiere de realizar una investigación del impacto de los media en la *praxis* social de los distintos contextos; una vez cumplido dicho objetivo, será posible el reconocimiento de las relaciones de dominación que representan los medios de comunicación.

En resumen, es posible decir que la ideología es un pensamiento colectivo que abarca todos los ámbitos de una sociedad, por lo que más que ser considerada un objeto de estudio político, debe ser analizada desde la cultura; esto se debe a que la ideología desarrolla formas simbólicas para darse a conocer, las cuales son definidas y reguladas por instituciones hegemónicas. Para Thompson, la mediatización es un proceso clave para entender el funcionamiento del mundo moderno, debido a la constante regulación del comportamiento de los sujetos, con respecto a la producción de formas simbólicas. (Thompson, 2002, XXIII) Es por ello que, en el siguiente apartado se hace una revisión teórico-histórica de los medios de comunicación masiva, desde la perspectiva técnica y sociológica, para comprender su importancia en la transmisión ideológica y el papel que juegan en la conformación de la estructura social.

## 2.2 La comunicación de masas

En el punto anterior, se presentó una visión general de las teorías sociales acerca de la importancia de la ideología dentro de la conformación de una comunidad, así como la forma en la que se mueven las relaciones de poder y el establecimiento de la hegemonía. A

continuación, se ahonda en, la forma como afecta a la comunicación, rasgo primordial dentro de la sociedad.

Desde las sociedades primitivas, el ser humano ha tenido la necesidad inherente de comunicarse. A lo largo del tiempo, esta capacidad se ha desarrollado desde la comunicación directa entre individuos, hasta una interconexión compleja y globalizada, como la que se vive hoy en día gracias a los medios masivos y a la digitalización.

En el libro *Teorías de la comunicación de masas*, Melvin De Fleur y Sandra Ball-Rokeach definen a la comunicación como un "… proceso biosocial que depende no sólo de la memoria humana, sino de factores tales como la percepción, la interacción simbólica y las convenciones culturales de lenguaje específicos." (Ball-Rokeach y De Fleur, 50) En su investigación teórica, se remontan a los orígenes de la comunicación a partir de los primeros homínidos, pues consideran que el desarrollo y dominio del lenguaje propició la supervivencia de la especie, así como la evolución en sociedades mucho más complejas.

Estos autores aseguran que para reconocer la naturaleza de los medios de comunicación masiva, es importante indagar en las condiciones políticas, económicas y culturales que impactan a los medios, su forma y cómo influyen en los individuos. (Ball-Rokeach y De Fleur, 52) Para ello, utilizan un marco teórico proveniente de la psicología[36] y la sociología[37], con el fin de abarcar de manera envolvente el fenómeno de los *mass media*.

[36] Se utilizan paradigmas psicológicos para explicar la relación del individuo con los medios de comunicación a través de postulados como el conductista, el psicoanalista y el enfoque cognitivo, entre otros.
[37] Se retoman los paradigmas del funcionalismo estructural, el evolucionismo social, el modelo de conflicto social y el interaccionismo simbólico, principalmente.

Dicho fenómeno el fenómeno de como comunicación de masas, fue definido por John Thompson como "… la producción institucionalizada y difusión generalizada de los bienes simbólicos a través de la fijación y transmisión de la información o contenido simbólico." (Thompson, 1998, 47) Esto puede explicarse como un proceso en el que toda la información se transforma en signos complejos o formas simbólicas; conforme la sociedad incrementó su número de individuos, la comunicación interpersonal dejó de ser suficiente para transmitir los mensajes, por lo que se recurrió a la conformación de instituciones regularizadoras que pudieran difundirlos con el uso de diversos soportes técnicos. Thompson atribuyó a dichos medios tres características primordiales: la primera es el grado de fijación del contenido simbólico para su preservación; la segunda es la capacidad de reproducción, que conlleva principalmente a la explotación monetaria del producto; y por último, la separación espacio-temporal, en la que cada medio tiene un distinto grado de abstracción hacia el presente.

El surgimiento de la escritura y la imprenta, al juntar las tres características anteriormente mencionadas, es considerado como un acontecimiento decisivo en la creación de un sistema de comunicación que apelaba a las masas. El *mass media* más antiguo es la prensa, cuyos primeros esbozos surgieron en el siglo XVI y dominó las redes de información hasta finales del XIX. Posteriormente, gracias a los avances tecnológicos de la comunicación por telégrafo, surgió a principios del siglo XX el radio, invento capaz de transmitir mensajes a través de ondas hacia múltiples receptores a grandes distancias.

De forma paralela, en 1895 con la llegada del cine, el paradigma de la comunicación mediante la palabra; hablada y escrita, fue suplantado por

lo que hoy en día se conocen como los medios visuales (que posteriormente se convertirían en audiovisuales gracias a la incorporación del sonido). Junto con la televisión, que arribaría a mitad del siglo XX, se caracterizaron por ser los medios masivos que abarcaban al mismo tiempo dos sentidos (la vista y el oído), por lo que su penetración en el espectador fue de manera más envolvente. Así entonces, con la prensa y la radio, al dirigirse a un solo sentido, el individuo requiere prestar un mayor grado de atención para el reconocimiento del mensaje, mientras que con los medios audiovisuales, destinados tanto a la vista como al oído, la información es recibida por dos flancos, ya sea por la imagen, por el sonido o por ambos.

En cuanto a la forma en la que se maneja el medio, Marshall McLuhan, en su obra *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*, afirma lo siguiente:

> En una cultura como la nuestra, con una larga tradición de fraccionar y dividir para controlar, puede ser un choque que le recuerden a uno que, operativa y prácticamente, el medio es el mensaje. (McLuhan, 29)

Según McLuhan, el mensaje como tal deja de ser lo más importante, en tanto que el significado de éste reside en la forma como llega al público, pues este se presenta con diferentes perspectivas, ya sea desde la prensa, la radio o los medios audiovisuales. Así, los adelantos tecnológicos que conllevaron a los medios masivos y el hecho de que estos generen nuevas estrategias de comunicación humana han dado pie a que se conviertan en uno de los principales objetos de estudio en las ciencias sociales y de la cultura.

En un principio, el modelo de la comunicación consistía solamente en un emisor, un mensaje y un receptor. Esta perspectiva superficial propició que durante el comienzo de los estudios formales sobre comunicación se popularizara la teoría de la aguja hipodérmica, expuesta principalmente por Harold Lasswell. En esta teoría se observaba la relación entre los medios y los individuos como una inyección de mensajes en recipientes vacíos; dicho planteamiento se destacaba por definir a la audiencia como un ente pasivo y vulnerable a la omnipresencia de los medios.

Tiempo después, Lasswell presentó un panorama más complejo, por lo que expuso un modelo en el que el acto comunicativo debe responder las siguientes preguntas: ¿quién?, ¿dice qué?, ¿a través de qué canal?, ¿a quién?, ¿con qué efecto? (Lasswell, 1948, 84) Para este autor, la eficacia de la comunicación recae en las habilidades para el manejo y divulgación de la información, así como la personalidad e ideología tanto de los emisores como de los receptores. Por lo tanto, el estudio de la comunicación debe tomar en cuenta los factores psicológicos y sociales que influyen cada eslabón de la cadena; indagar quién transmite la información o cuál es el público receptor y las consecuencias en su comportamiento puede brindar información que en un análisis superficial pasaría desapercibida.

Stuart Hall, en la década de los ochenta, planteó un modelo que representa el proceso comunicativo en torno a la circulación, distribución y reproducción de los significados. Hall afirmaba que un discurso es el resultado de elaborar un lenguaje desde las convenciones culturales y que, para dar significado a los códigos determinados que se encuentran dentro de él, se debe llevar a cabo un proceso de codificación y uno de decodificación. (Hall, 119) Por codificación, se entiende a la forma en la que los significados complejos provenientes de un emisor determinado

se transforman en un signo más generalizado, mientras que la decodificación es cómo el receptor traduce ese código.

Dicho fenómeno responde al cuestionamiento sobre los efectos de los medios de comunicación en la *praxis* social. Sin embargo, la efectividad del discurso recae en la equivalencia de los códigos respecto a la posición de los productores-codificadores y de los receptores-decodificadores. Hall menciona que para determinar tal equivalencia influyen factores como las diferentes circunstancias espacio-temporales y el grado de apropiación del mensaje durante la decodificación, por lo cual existe la posibilidad de que se generen distorsiones a partir de la asimetría en la producción de sentido. (Hall, 120)

El concepto de asimetría dentro del estudio de los *mass media* es recurrente para explicar las relaciones entre productores y receptores. De acuerdo con el autor José Carlos Lozano, desde el siglo XIX los pensadores afirmaban que el surgimiento de la sociedad industrializada promovía la conformación de una masa, en la que los individuos se perdían para ser piezas del sistema; para ellos, la comunicación masiva era un entretenimiento mundano para la masificación social y la ignorancia, por lo que era deber de los intelectuales retomar el poder de las cadenas de información. Lozano también apunta que, por otro lado, los teóricos de tendencia marxista cuestionaban que la élite dispusiera del control de los medios, pues la acusaban de utilizarlos como una herramienta de alienación. (Lozano, 20-22)

A pesar de ser corrientes de pensamiento diametralmente opuestas, ambas coinciden en una connotación negativa sobre la comunicación de masas. Si bien, aunque estos medios promovían el acercamiento a la información inmediata a grandes sectores de la población, es cierto que,

debido a este carácter construido de omnipresencia, se originó alrededor de los *mass media* un entorno de miedo y rechazo por parte de ciertos autores, quienes empezaron a realizar críticas a partir de las formas de operación, la recepción de la audiencia y el sugerente grado de manipulación masiva en el que caían dichos medios, pues tenían el estigma de "… ser los agentes del control social." (Repoll, 2010)

En el sentido crítico, durante la década de los 70, los autores Theodor Adorno y Max Horkheimer expusieron que la industria cultural, compuesta por la producción artística y mediática, era una extensión del poder de la clase dominante; esto debido a que la hegemonía, además de controlar el trabajo, se encargaba también de estructurar el entretenimiento, al condicionar ciertas conductas que no permitían el libre desarrollo de la mente del individuo. Aunque hoy en día este planteamiento puede parecer un poco extremista, es cierto que los productos culturales y mediáticos están sujetos a cierta ideología, aun cuando no sea de manera explícita.

En referencia a lo anterior, el lingüista y filósofo Noam Chomsky, en su libro *Los guardianes de la libertad*, se centra en el funcionamiento de los medios de comunicación como un instrumento de control social:

> Los medios de comunicación de masas actúan como sistema de transmisión de mensajes y símbolos para el ciudadano medio. Su función es la de divertir, entretener e informar, así como inculcar a los individuos los valores, creencias y códigos de comportamiento que les harían integrarse en las estructuras institucionales de la sociedad. (Chomsky y Herman, 1990, 21)

Por lo tanto, para Chomsky los medios de comunicación son agentes activos en la construcción de la realidad social a través de signos y mensajes elaborados por aquellos que ejercen el poder y que controlan, seleccionan y emiten la información. Desde su estructura técnica, los medios indican sobre qué pensar; la información es presentada de manera rápida y efímera, sin espacio a la reflexión, con el fin de que se adopten los pensamientos convencionales, para construir una cultura a partir del posicionamiento de una ideología, el manejo de la memoria colectiva y la eliminación del pensamiento crítico.

Chomsky establece que existen dos tipos de medios: Los medios élite, que producen y distribuyen los contenidos informativos, principalmente conformados por noticieros y medios institucionalizados; y los medios de masas, encargados del entretenimiento y la diversión de la población, los cuales pueden ser *reality shows*, programas de concursos, series, telenovelas, etcétera. (Chomsky, 2009, 2-3)

En cuanto a los medios de élite, uno de los métodos de control de información utilizados es la fijación de la agenda, también conocida como la teoría de *agenda setting,* desarrollada en 1972 por Donald Shaw, quien plantea que la realidad social que se muestra en los media es modificada. (Shaw en Wolf, 163) Es decir, esta teoría aborda cómo se filtra la información, en cuanto al orden y la importancia que se le dará a un hecho determinado; modelo recurrente en medios como la televisión, la radio y la prensa, cuyo primer objetivo es, en teoría, transmitir información.[38] Sin embargo, el teórico Mauro Wolf apunta que

[38] En la actualidad, con el uso de internet, existe una democratización de la información, por lo que se encuentra en equidad de importancia y la gente puede acercarse a diferentes fuentes; aunque no por el hecho de ser información de libre acceso es fiable; la persona que entre en contacto con ella debe hacer un acto de análisis más profundo.

la hipótesis de tal supuesto "… es susceptible de ser ulteriormente articulado e integrado en una teoría general sobre la mediación simbólica y sobre los efectos de la realidad operados por los *mass media*…" (Wolf, 164) En otras palabras, la proposición de Shaw puede ir más allá de ser solamente un paradigma de análisis sobre los medios y su producción, pues también forma parte dentro de la construcción cultural al manipular lo simbólico.

Además de la institucionalización y la regulación de la información, los *mass media* tienen una capacidad latente de generar satisfacción material y simbólica al público, mediante la publicidad y los programas de bajo contenido. Esta convergencia entre los medios de masas y los de élite responde a una necesidad del sistema para mantener su estabilidad, la cual Ball-Rokeach y De Fleur adjudican a la condición financiera en la que se basan los modelos de comunicación masiva. (Ball-Rokeach y De Fleur, 185)

Con respecto a lo anterior, en cuanto a la preponderancia de los medios de comunicación masiva como un vehículo para el consumo, el estudio culturológico de Edgar Morin se concentró en la conformación de la sociedad de masas a partir de la creación de necesidades ficticias en la publicidad y los contenidos mediáticos; esto se rige bajo la ética del *loisir*: "… el consumo de los productos se convierte a la vez en autoconsumo de la vida individual y autorrealización." (Wolf, 117) Es entonces que la definición de sociedad de masas presenta una dualidad que podría parecer oximorónica: por una parte, se habla de que dicha masa es un conjunto uniforme donde las personas pierden sus características individuales, mientras que por otro lado se entiende como una segregación narcisista que rompe los lazos con los otros miembros de la colectividad.

Posteriormente, el filósofo Jean Baudrillard prosiguió con esta crítica en a la cultura de masas y la banalización social a través de los *mass media*. Para este autor, "… la comunicación de masas se define […] en virtud de la producción sistemática de los mensajes, no a partir del mundo, sino a partir del medio mismo." (Baudrillard, 149) Es decir, que el mundo presentado dentro de la televisión y otros medios masivos ya no se refieren a la realidad tangible, pues muestran su propia concepción de lo real, construida con base en un sistema simbólico predominante que se refiere a sí mismo y que es expuesto de manera cíclica. A dicho fenómeno le llama proceso de simulación, en donde lo real es sustituido por un elemento *neo-real.* (Baudrillard, 151) Esto podría entenderse como una construcción de realidades alternativas, creadas por la hegemonía a partir de los recursos tecnológicos y de la alta difusión que tienen los medios de comunicación masiva, pues se encargan de sumar o restar contenido a la información verídica.

Para resumir, el surgimiento de la cultura de masas, promovida principalmente por el desarrollo de los *mass media* desde el siglo XIX, ha desencadenado transformaciones consecutivas y frecuentes del modo de concebir el entorno. Desde esta nueva perspectiva, la realidad es concebida como una construcción social a través de las relaciones, sociales y simbólicas, donde las diversas subjetividades pactan acuerdos en los que se establezca como correcta una determinada visión del mundo; esto se refiere a la forma en la que la ideología se antepone para establecerse en el imaginario colectivo por el uso de los media y, de esa manera, convertirse en una verdad preponderante.

Por consiguiente, a partir de este punto, los medios de comunicación ya no son considerados como simples formas de hacer llegar mensajes, si

no que se observan como los promotores de los cambios socio-culturales de las sociedades modernas y posmodernas mediante el control de la información, la manipulación de la realidad y la promoción del consumo. Todas estas acciones se desarrollan en un proceso mediático denominado propaganda, el cual se popularizó durante el siglo XX y, a la fecha, es uno de los fenómenos más complejos de la comunicación de masas, por lo que en el siguiente apartado se ahonda en las teorías sobre su operación y las distintas ejecuciones que ha tenido a lo largo de la historia.

### 2.3 Ideología impregnada en los *mass media*: la propaganda

En el tercer apartado, se profundiza en el funcionamiento de la propaganda a partir de la revisión de autores como Naief Yehya y Noam Chomsky, principalmente. A lo largo de esta exposición, se mezclan los postulados teóricos con la contextualización de momentos históricos, para comprender el porqué de la importancia de la propaganda como fenómeno mediático de los siglos XX y XXI.

El concepto propaganda[39] tiene antecedentes que se remiten a siglos antes de los medios de comunicación masiva, donde era vista como una herramienta de información del gobierno y las instituciones clericales para mantener su hegemonía en la opinión de la población, así como también por los grupos revolucionarios para dar a conocer sus ideales y sumar adeptos a su lucha. Sin embargo, la llamada propaganda moderna, como se conoce hoy en día, fue implementada durante los años de la Revolución Rusa y la Primera Guerra Mundial (Yehya, 35), al

[39] Definida por la RAE como "acción y efecto de dar a conocer algo con el fin de atraer adeptos o compradores"; además de referir a su implicación en el orden eclesiástico de 1622. Para más información, consultar <<http://dle.rae.es/?id=UMzZEFk>>

utilizar los *mass media* disponibles en aquella época, como el radio, el cine y los periódicos, principalmente.

Dice el autor Naief Yehya que una de las principales características de este tipo de propaganda moderna deriva en que esta no sería posible sin un medio técnico para su pronta transmisión ni fuera de un contexto masificado; incluso, afirma que "… gracias a la propaganda, el individuo sin pasiones puede volverse un ferviente patriota, un moralista delirante o un devoto revolucionario." (Yehya, 37) Con esto, Yehya hace énfasis en la condición de integración social que implica, contrario de alguna manera con lo planteado por Thompson anteriormente, donde la ideología tenía que dejar de ser vista como un simple adhesivo.

A pesar de dicha diferencia, la propaganda no es una imposición de ideas de forma coercitiva, sino más bien, responde a un modelo integrador en el que lo ideológico debe hacerse presente en todas las instituciones del Estado, sobre todo en aquellas que se encarguen de la educación, el entretenimiento, la cultura y los medios informativos. Como ejemplo de esto, en su libro Yehya hace mención de los programas nacionalistas de educación en Bosnia y Serbia después de su separación con Yugoslavia, donde cada uno re-escribió la historia a su manera. (Yehya, 37)

Yehya divide a la propaganda en la de agitación y la de integración; la primera refiere al rompimiento de lo establecido a través de la generación de rebeliones, mientras que en la segunda se transmiten mensajes para promover el orden y la lealtad a la hegemonía. (Yehya, 42) Por ello, Yehya hace hincapié en la importancia del quehacer propagandístico para generar vínculos pasionales con respecto a la

hegemonía y a los opositores, así como de la implementación de estereotipos y el enaltecimiento de valores determinados.

Para Yehya, "… el objetivo de la propaganda no es únicamente influir y sembrar ideas en la gente, sino provocar acciones y crear reflejos condicionados". (Yehya, 43) Es decir, que la propaganda siempre va a buscar una respuesta en la *praxis* social que no debe ser razonada, sólo ejecutada; desde este punto de vista, el estudio y análisis de la propaganda tiene que ver con el primer modelo de comunicación de Harold Lasswell, llamado teoría de la aguja hipodérmica, donde la masa era un ente que respondía a los estímulos que se le inyectaban.

Lasswell en su obra *Propaganda en la Guerra Mundial*, publicada por primera vez en 1927, realizó un estudio de los efectos de esta práctica mediática durante la Primera Guerra Mundial, en el cual afirma que la propaganda tiene que ver "… con el manejo de opiniones y actitudes por la manipulación directa de la sugestión social…" (Lasswell, 1938, 9) Además, dice, lo anterior se da mediante la producción de símbolos[40] significativos, ya sean para mostrar apoyo a los aliados o inducir el odio hacia los enemigos; estos cobran significado al basarse en los prejuicios, que podrían considerarse como definiciones culturalmente aceptadas que, por lo general, no tienen cuestionamientos.

[40] Walter Lippmann, en 1921, publicó un libro llamado *La opinión pública*, en el que afirma que la razón por la que cierto contenido simbólico se arraigue de manera inherente en determinada sociedad es porque existen individuos con cierto grado de autoridad que nos implantan dichas ideas. (Lippmann, 231) Es decir, el grupo hegemónico se encarga de decidir los elementos que mejor se adhieran a su campaña ideológica e incluso, el autor menciona que este proceso ocurre desde la temprana infancia en las esferas familiares, como consecuencia de la tradición cultural de la comunidad, y en las macroesferas sociales, como lo son los medios de comunicación masiva.

En la Segunda Guerra Mundial, tras haberse probado la fórmula de la propaganda en las telecomunicaciones, los gobiernos decidieron ir hacia el ámbito del entretenimiento para implementar su modo de pensamiento. Para esto, no solamente se transmitían discursos políticos a través de la radio y los periódicos, sino que el cine y los dibujos animados también formaron parte importante en esta batalla campal de ideologías. En ese entonces, las dos potencias de la guerra (Alemania y Estados Unidos) desplegaron un armamento propagandístico para transmitir su ideología. Por un lado, Alemania tenía un sólido imperio de manipulación de los *mass media* a cargo de Joseph Goebbles, pues la propaganda se hizo visible en grandes producciones cinematográficas, principalmente; por el otro lado, Estados Unidos demostró su poder mediático con productos de distracción que enaltecían a los héroes y ridiculizaban a los enemigos; por ejemplo, se realizaron animaciones donde figuras populares como *Donald Duck* y *Bugs Bunny* tomaban parte dentro de la guerra en contra de los países del eje (Alemania, Italia y Japón), además de que surgieron personajes que hasta el día de hoy son símbolos del nacionalismo estadounidense, como *Captain America*, *Superman* y *Popeye*.

Debido a que el carácter de inmediatez y la separación espacio-temporal que promueven los medios de comunicación masiva son características explotadas dentro de la práctica propagandística, fue que tiempo después, la televisión, con la consigna de transmitir en vivo y en directo, se convirtió en el principal medio de difusión durante los conflictos bélicos subsecuentes, por lo que la guerra de Vietnam fue la primera guerra televisada. Asimismo, y a raíz del avance tecnológico, se permitió a la población seguir este tipo de acontecimientos en tiempo real, además de presentarle reportajes periodísticos, que utilizaban herramientas como la sonorización y la poética de carácter evocativo,

para producir mensajes que apelaran a generar emociones y sentimientos en la gente, más que a brindar información objetiva.

El teórico estadounidense Noam Chomsky escribió, junto con Edward S. Herman, el libro *Los guardianes de la libertad* (1990), donde se expone como uno de los principales objetivos de la propaganda el promover la desigualdad de la organización y producción de los medios, ya que estos se encuentran bajo el mando de una minoría, sin importar si son burocráticos o de la iniciativa privada. Asimismo, en dicha obra los autores proponen cinco filtros esenciales del modelo propagandístico, implementados principalmente en los medios de comunicación dirigidos a la producción de noticias (Chomsky y Herman, 22):

1. Concentración de la propiedad.
2. La publicidad como fuente de ingresos.
3. Filtrado de información.
4. Disciplina y censura de los medios.
5. Anticomunismo.

En el primer punto, los autores denominan a los medios de comunicación como un gran negocio (Chomsky y Herman, 42), por lo que exponen la manera en la que estos se han concentrado en las manos de las minorías, con relaciones entre las corporaciones y las instituciones gubernamentales, manejándose principalmente como empresas que se desenvuelven dentro del mercado y, por lo tanto, la información es transformada en una fuente de ingresos y poder.

Lo anterior lleva a la explicación del segundo filtro, en el cual se ahonda en el carácter económico que caracteriza a los *mass media*, en el que la publicidad juega un papel importante en la determinación de los

contenidos, la ganancia y la conformación de la audiencia. Chomsky y Herman dicen que "… los medios de comunicación están interesados en atraerse audiencias con poder adquisitivo, no audiencias *per se*." (Chomsky y Herman, 46) Aunque, si bien la comunicación masiva se entiende como un mensaje que pretende llegar a muchos lados, también es cierto que busca una transformación del público en consumidor, por lo que realizan estrategias de mercadeo para saber cómo y cuándo ciertos anuncios generarán esta reciprocidad económica con mayor probabilidad.

El punto número tres de este modelo se adhiere a la teoría de la *agenda setting* de la filtración de la información, mencionada en el apartado 2.2. Según Chomsky y Herman, la fabricación de las noticias responde a intereses particulares de los nexos con el gobierno, las corporaciones y los anunciantes, es decir, todas aquellas relaciones de poder que mantengan el control social. Además, también hacen énfasis en el factor económico dentro del modo de operar, puesto que resulta un ahorro de capital recibir las noticias de una agencia oficializada, donde el contenido ya está determinado, a tener que realizar una inversión en una investigación para conocer la veracidad de los hechos. Asimismo, los autores hacen mención de la fuerza que han tomado las llamadas agencias no-oficiales, que muestran una postura diferente a la presentada en los medios institucionalizados; en ambos bandos, se recurre al establecimiento de la figura del experto o líder de opinión, quien se encarga de ser un rosto que presente la información y, al mismo tiempo, genere en la audiencia cierta simpatía que le permita creerle lo que le está diciendo.

El filtro número cuatro aborda el aspecto de la censura, donde se deja ver la delgada línea que existe en la relación de la clase política y los

medios de comunicación. Cuando algún líder social sale de la norma, la hegemonía comienza una campaña mediática en su contra para lograr su desacreditación, por lo que este se debe valer de los mismos *mass media* o sitios alternativos para contrarrestar dichos ataques. Sin embargo, Chomsky y Herman exponen que también se puede dar la situación opuesta, donde se establezca un juego de simulación de objetividad dentro de los medios institucionalizados, quienes critican a los actores políticos para demostrar imparcialidad; posteriormente, los *media* otorgan un espacio de réplica para el afectado y que así pueda recuperar su estatus en la opinión pública.

Por último, el quinto filtro habla sobre el pensamiento anticomunista; con su obra publicada a finales del siglo XX, Chomsky y Herman aceptan que el concepto es un tanto difuso, pero que este "… puede utilizarse contra cualquier persona que propugne una política que amenace los intereses de la propiedad o apoye los acuerdos con los estados comunistas y los radicales." (Chomsky y Herman, 68) En otras palabras, después del triunfo capitalista de manera casi global al final de la llamada Guerra Fría, aquellos lugares donde quedaron rastros de la ideología de izquierda subversiva fueron considerados como una amenaza y, por lo tanto, había que censurarlos antes de que generaran un desequilibrio mayor.

Así pues, como se mencionó anteriormente, Chomsky y Herman hacen énfasis en que estos cinco filtros se ocupan primordialmente en campañas informativas; no obstante, es posible realizar una adaptación del modelo a los aspectos de la industria cultural que también se desarrollan dentro de los medios de comunicación masiva. Por ejemplo, en algunos contenidos se pueden reflejar los estereotipos aplicados desde la Segunda Guerra Mundial, donde el nacionalismo de los países

aliados (Estados Unidos y Gran Bretaña, principalmente) es el imperante, mientras que su enemigo representa a la otredad con un rostro soviético, musulmán o latinoamericano; esto sucede en las películas de *James Bond*, series de televisión como *Homeland* y la saga de videojuegos *Call of duty*, entre otros[41].

Es entonces que se puede concluir con la idea de que, a pesar de sus orígenes bélicos, la propaganda es un proceso mediático que abarca tanto el ámbito político como el cultural, pues se encarga de la propagación desmedida de la ideología predominante. Dicho proceso puede darse en una micro-esfera, como sería una comunidad, o a gran escala, al desarrollarse en conflictos mundiales; a pesar de ello, su funcionamiento es básicamente el mismo y depende de diversos factores.

Para resumir, es posible mencionar como un elemento importante para el quehacer propagandístico a la producción de formas simbólicas que sirven como lazo de unión colectiva, razón por la que están presentes en cada una de las partes de la estructura social. Además, estas deben apelar a lo pasional, pues en la propaganda no existen los puntos medios: amas a tu ideología y odias a la de los otros. Asimismo, la exposición a la información responde a intereses particulares, por lo que la realidad es manipulada por cercos de censura y el constante reforzamiento de los valores ideológicos. Por esto, como no hay cabida

[41] En el capítulo 9 de su libro *Guerra y propaganda. Medios masivos y el mito bélico en Estados Unidos* (2003), Naief Yehya realiza una retrospectiva de la propaganda ideológica estadounidense implícita en las películas de Hollywood de finales del siglo XX, donde el nacionalismo se hacía presente en cintas bélicas y de acción con el protagonismo de soldados y políticos que se encargaban de mantener su bandera en alto. Después de los ataques terroristas del 11 de septiembre, las menciones de apoyo al ejército norteamericano se hicieron presentes en todos los rincones de los medios de comunicación, producto de lo que Yehya apunta es el inicio de un siglo de terror globalizado. (Yehya, 186)

para los cuestionamientos, la ideología sigue una línea recta donde la meta final es la dominación de sus contrincantes.

## 2.4 La representación de los medios de comunicación masiva en el cine de ciencia ficción

Después de que a lo largo del segundo capítulo se planteó una perspectiva sobre la manipulación mediática a través de la propaganda y la cultura de masas, en este último punto se procede a exponer la forma en la que los medios de comunicación masiva se han representado en la ciencia ficción, principalmente en el ámbito cinematográfico.

Como se ha dicho anteriormente, las historias de ciencia ficción se sitúan en universos que reflejan de manera metafórica los paradigmas socio-culturales de la realidad. Por lo tanto, dentro de estas estructuras sociales ficticias existen relaciones asimétricas de dominación, las cuales se dan principalmente por la lucha contra la otredad, representada por los *novums*.

Para profundizar en tal aspecto, se retoma el concepto de alteridad, entendido como la visión y reconocimiento del yo hacia el otro. Dice César Ruiz que al imponer un panorama del mundo donde existe un centro, todo aquello que se encuentra fuera de este genera dos tipos de reacciones: en primer lugar, puede desencadenar la duda, miedo y rechazo; y, por otro lado, también provoca la identidad de la mismidad, a partir de la diferencia con el otro para determinar lo que es y lo que no es. (Ruiz, 99-100)

Ahora bien, esta oposición entre la mismidad y la otredad se da por diversos factores, los cuales pueden ser físicos e ideológicos, principalmente, al igual que abarcan desde lo individual hasta la

colectividad. En una historia de ciencia ficción, por ejemplo, si se habla desde las características físicas, una de las dicotomías más recurrentes es la del humano y lo alienígena. Por otro lado, la representación de la diferenciación entre ideologías es visible en las acciones y discursos que manejan los personajes, como las posturas fascistas y de rebelión en las distopías sociales.

La producción de películas con temática de alienígenas, monstruos, inteligencia artificial, viajes espaciales y temporales son las más recurrentes en la ciencia ficción, pero, aunque en ellas exista una ideología de manera implícita sobre el paradigma de la alteridad, esta se entiende al analizar la construcción dramática de la trama y de los personajes fuera del texto. Por lo tanto, para fines de esta investigación, el subgénero de ciencia ficción elegido para ejemplificar el rol de los *mass media* en la construcción social dentro de la historia es el de la distopía.

La razón por la cual esta tesis se decanta por el análisis de dicho subgénero se debe, en primera instancia, a la concepción de la distopía, explicada más a fondo en el primer capítulo, la cual se da a partir de la inclusión de las ciencias sociales dentro de los paradigmas que retrata la ciencia ficción, como una respuesta de los autores a los tiempos de postguerra y las revoluciones culturales. Esto permitió que los temas abordados tuvieran un acercamiento más visible con la realidad y que, por lo tanto, en la mayoría de los relatos distópicos se diera como principal conflicto la lucha de humano contra humano. Así pues, la disputa ideológica se convirtió en el elemento primordial.

Como se mencionó en el primer capítulo, la crítica de los escritores de ciencia ficción al control social por parte de gobiernos totalitarios, la

producción mediática y el consumo desmedido comenzó su auge con la novela *1984* de George Orwell, publicada en 1949. Sin embargo, en el cine de este género fue a partir de los años 60 que comenzaron a crearse producciones con esas características temáticas, a cargo de realizadores de la Nueva Ola francesa, como Jean Luc-Goddard con *Alphaville* (1962), y François Truffaut con *Fahrenheit 451* (1966).

Para el desarrollo del presente apartado, se eligió una película por década para identificar los elementos clave de la representación de los *mass media* dentro de estos universos distópicos. Se comienza con la anteriormente mencionada adaptación de la obra de Ray Bradbury, *Fahrenheit 451* (1966), a cargo del ya citado François Truffaut; después, para la década de los 70 se retoma la película *THX 1138* (1971) de George Lucas; como ejemplo de los años 80 se usa *Videodrome* (1983) de David Cronenberg; de final de los 90 se aborda la cinta *The Truman Show* (1998) de Peter Weir; a comienzos del siglo XXI se tiene el filme *V for Vendetta* (2005) de James McTeigue; y, por último, en la década de 2010 la tetralogía de *The hunger games* (2012-2015) con los directores Gary Ross y Francis Lawrence.

Para este análisis, se colocan las fichas técnicas de las películas anteriormente mencionadas, al igual que se procede a explicar de manera general la forma en que se reflejan los medios de comunicación masiva en estas, a partir de seis aspectos:

- La definición del tipo de sociedad, lo cual implica mencionar la ideología representada dentro del universo de la película.
- Determinar qué actores sociales tienen el control y manejo de los medios de comunicación.

- Verificar si los *mass media* son escenarios de acción; es decir, que jueguen un papel determinante dentro del desarrollo de la historia, como un espacio donde los personajes se encarguen de producir, transmitir y consumir mensajes.
- En el caso de que los medios de comunicación se desarrollen como un personaje que interactúa con los sujetos, estos se denominan como un actor social.
- Si alguna de las opciones anteriores resulte negativa, se estipula si los medios son un factor social de primer grado; esto se refiere a que sean una parte clave del entorno social, pero que no se llegue a esclarecer su funcionamiento en la producción.
- Asimismo, se busca conocer sí los medios presentados en dichas cintas corresponden a tres categorías diferentes: los medios informativos, que son aquellos que se dedican solamente a la divulgación de noticias; los medios de consumo, en los cuales se hace énfasis en la adquisición de productos; y, por último, los medios de propaganda, en los cuales se hace un llamado a la acción para apoyar o combatir cierta ideología.

A continuación, se mencionan las fichas técnicas y sinopsis de cada película, así como los puntos de discusión sobre su representación de los medios de comunicación.

1. **Título:** *Fahrenheit 451*
   **Director:** Francois Truffaut
   **Año:** 1966
   **País:** Reino Unido
   **Elenco:** Oskar Werner, Julie Christie y Cyril Cusack.
   **Sinopsis:** Basada en la obra de Ray Bradbury, cuenta la historia de Guy Montag, un bombero que se dedica a quemar libros al

seguir las leyes del gobierno, hasta que se encuentra con su vecina Clarissa, una niña que gusta de leer y pensar. Gracias a su influencia en Montag, un día decide quedarse un libro en lugar de quemarlo, generando en él un cambio que acabará por enfrentarlo con todo lo que él pensaba que era correcto.

**¿Qué tipo de sociedad representa?** Se sitúa en una sociedad con un gobierno fascista, donde el consumo obsesivo y el régimen escópico controlan la vida de las personas.

**¿Quién maneja los medios de comunicación?** El gobierno.

**¿Cómo se representan los *mass media*?** El mundo de estos individuos gira alrededor de la pantalla en la sala que los bombardea de imágenes las 24 horas del día y que, además, interactúa de manera precisa con los espectadores; por consiguiente, los medios de comunicación, específicamente la televisión, es un personaje más, lo cual se muestra en la escena donde Montag y su esposa Linda miran un programa y los presentadores rompen la cuarta pared para pedir sus opiniones[42]. Sin embargo, en el desarrollo de la historia, no se observa una incidencia de Montag o los personajes principales con respecto a la producción de mensajes en los medios de comunicación, razón por la cual no se considera un escenario de acción.

2. **Título:** *THX 1138*
   **Director:** George Lucas
   **Año:** 1971

[42] La escena previamente mencionada se encuentra en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=QAFGUEUVweU>

**País:** Estados Unidos

**Elenco:** Robert Duvall, Donald Pleasence y Don Pedro Colley.

**Sinopsis:** En una sociedad donde los individuos son seres sin sentimientos que representan sólo un número más para producir y consumir, THX y su compañera LUH deciden demostrar su lado humano a través del amor, lo cual les trae fatales consecuencias.

**¿Qué tipo de sociedad representa?** Es una sociedad distópica futurista, en la que la gente es tratada como autómatas cuya única función es la de producir y consumir.

**¿Quién maneja los medios de comunicación?** El gobierno, representado por la religión de Om.

**¿Cómo se representan los *mass media*?** Sucede de dos maneras: la primera es como una herramienta de vigilancia por parte del gobierno, para conocer el comportamiento de los individuos y que ninguno salga del carril; esto se puede ver en escenas como en la que THX es torturado, mientras utilizan las cámaras de seguridad para observarlo.[43]

La segunda forma de representación es la de los mensajes de consumo, en la que constantemente les dicen a los habitantes de ese lugar la importancia de consumir las pastillas que los mantienen en un estado de inhibición de conducta; además, les conceden entretenimiento para satisfacer instintos básicos, como

[43] Esta escena puede visualizarse en el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=XmGKlWjQHic

la sexualidad y la violencia, los cuales solamente pueden experimentar mediante los hologramas y no entre los individuos.[44]

3. **Título:** *Videodrome*
   **Director:** David Cronenberg
   **Año:** 1983
   **País:** Canadá
   **Elenco:** James Woods, Debbie Harry y Sonja Smiths.
   **Sinopsis:** Max Renn, el dueño de una estación de televisión por cable, descubre un programa con imágenes de tortura y asesinato, llamado *Videodrome*. Poco a poco, Renn comienza a tener alteraciones en su percepción del mundo y se sumerge más al control del *Videodrome*, el cual se apodera de su mente y su cuerpo.

   **¿Qué tipo de sociedad representa?** Aunque no se muestra claramente como una distopía que ocurra en un mundo alterno o un futuro alejado, se presenta una sociedad en la que los medios de comunicación rigen el entretenimiento con consumismo, contenidos vacíos y que promueven el morbo.

   **¿Quién maneja los medios de comunicación?** En un principio, se puede decir que Max Renn tiene control sobre lo que ve; sin embargo, su adicción hacia el *Videodrome* muestra que en realidad el aparato lo manipula a él, de tal manera que debe hacer la voluntad de los creadores de dicho programa.

[44] Para visualizar el ejemplo del entretenimiento holográfico en la película THX se puede mirar este enlace: https://www.youtube.com/watch?v=Rn-Sa0MlFkg

**¿Cómo se representan los *mass media*?** Además de tener contenidos vacíos y morbosos, como se menciona arriba, los medios de comunicación se muestran como un agente que controla los aspectos psicológicos y físicos del ser humano, pues se adentra en él para controlarlo, por lo que se puede interpretar como una lucha del individuo contra la máquina, en este caso, la televisión.[45]

4. **Título:** *The Truman show*
   **Director:** Peter Weir
   **Año:** 1998
   **País:** Estados Unidos
   **Elenco**: Jim Carrey, Ed Harris y Laura Linney.
   **Sinopsis:** Truman Burbank es un hombre común y corriente con una vida ordinaria en un tranquilo pueblo. Sin embargo, una serie de extraños acontecimientos le revelan que en realidad todo lo que conoce es un mundo inventado y que él es el protagonista del *reality show* más grande de la historia.

   **¿Qué tipo de sociedad representa?** Existen dos tipos: La primera, que es el pueblo donde vive Truman, es una sociedad utópica en la que todo está controlado. La segunda, es la que está detrás de la pantalla y observa todos los movimientos del personaje; individuos cuyas vidas giran en torno a lo que pasará con Truman.

[45] Lo anteriormente descrito se puede observar la interacción del Videodrome con Max en las siguientes escenas: https://www.youtube.com/watch?v=xfUX9W5TJIQ, https://www.youtube.com/watch?v=abFI9YTIW1U y https://www.youtube.com/watch?v=P0XwWXgISXI

**¿Quién maneja los medios de comunicación?** El creador del universo de Truman y que, por lo tanto, quien tiene el control sobre los medios es el productor de televisión, Christof.

**¿Cómo se representan los *mass media*?** En el caso de esta cinta, la producción mediática tiene la posibilidad de crear un ambiente de simulación que abarca desde el nacimiento hasta la adultez del personaje principal, quien es observado día y noche sin tener conciencia de ello; cuando logra darse cuenta, busca salir de esa prisión panóptica. Además, las personas que observan el llamado Show de Truman, por el hecho de tener una obsesión con el programa, son capaces de involucrarse de manera sentimental con él, aunque sea a través de una pantalla.[46]

5. **Título:** *V for Vendetta*
   **Director:** James McTeigue
   **Año:** 2005
   **País:** Estados Unidos
   **Elenco:** Hugo Weaving, Natalie Portman y Rupert Graves.
   **Sinopsis:** La historia se ubica en Gran Bretaña después de la Tercera Guerra Mundial, la cual se encuentra bajo un gobierno fascista; un misterioso revolucionario, llamado V, que se basa en el personaje de Guy Fawkes, inicia una campaña para derrocar al Estado.

   **¿Qué tipo de sociedad representa?** Es una sociedad distópica con un gobierno fascista, que se ve amenazada por un individuo subversivo.

[46] Algunos ejemplos de escenas que reflejan lo mediático en la película *The Truman show* son https://www.youtube.com/watch?v=u-ApxFOpI28

**¿Quién maneja los medios de comunicación?** Al principio, el control es del gobierno, pero conforme avanza la cinta, el personaje de V mantiene una influencia sobre ellos.

**¿Cómo se representan los *mass media*?** Se muestra como una relación de lucha hegemónica entre dos fuerzas: la primera es el gobierno, representado por el Canciller Sutler y el partido *Norse Fire;* este tiene como lema "*Fuerza a través de la pureza, pureza a través de la fe*" y se encarga de establecer un solo orden mediante la propaganda, la fabricación de noticias y el control total de los contenidos de televisión; todos aquellos que vayan en contra de sus preceptos son enviados a campos de concentración o ejecutados. Por otro lado, V es un personaje que genera acciones en contra del gobierno, al volar edificios e interceptar el canal oficial del gobierno para trasmitir sus propios mensajes a la población.

Por tanto, en esta cinta los medios de comunicación se convierten en un espacio de interacción donde los personajes principales los manipulan para crear mensajes, tanto hegemónicos como subversivos. Ejemplo de ello es la secuencia en la que V toma control de la cadena de televisión para transmitir un mensaje a la población y, después de eso, para mitigar su impacto, los medios oficiales inventan la noticia de que eliminaron al terrorista durante la intromisión.[47]

[47] Los videos utilizados para ejemplificar la secuencia son para el discurso de V <https://www.youtube.com/watch?v=KKvvOFIHs4k> y para la elaboración de noticias https://www.youtube.com/watch?v=YYkCYhFuKR0>

6. **Título:** *The hunger games saga (The hunger games, Catching fire, Mockingjay part 1, Mockingjay part 2)*
   **Director**: Gary Ross (primer película) y Francis Lawrence.
   **Año:** 2012-2015
   **País:** Estados Unidos
   **Elenco:** Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson y Liam Hemsworth.
   **Sinopsis:** En el país post-apocalíptico de Panem existen 12 distritos y el Capitolio; cada año se celebran los Juegos del Hambre, un torneo donde cada distrito envía a dos jóvenes para un combate a muerte. Katniss Everdeen se ofrece voluntariamente como tributo para asistir a los juegos y debe luchar por sobrevivir contra otros 23 chicos de su edad, para después darse cuenta que la verdadera batalla está afuera, en contra del gobierno del malvado presidente Snow. La chica protagonista, en un acto de rebeldía, se convierte en el símbolo de la esperanza y debe ser la líder de la revolución que se avecina.

   **¿Qué tipo de sociedad representa?** Es una sociedad distópica con un gobierno fascista, donde la división de clases es sumamente notoria.

   **¿Quién maneja los medios de comunicación?** El gobierno tiene control sobre los medios al principio, pero después el distrito 13 se encarga también de utilizar las redes de comunicación.

   **¿Cómo se representan los *mass media*?** Se pueden identificar tres formas de presentar los medios de comunicación: La primera es el entretenimiento basado en los programas de *reality show* y los concursos de popularidad, donde se fomenta la banalidad; esto se observa sobre todo en las dos primeras películas cuando es la

preparación para el evento de Los juegos del hambre[48]. La segunda son los medios informativos como fabricantes de noticias y fomento de la censura, para evitar los cuestionamientos de la población hacia el gobierno[49]. Y por último, la producción propagandística, que se expone a lo largo de las cuatro películas, pero con mayor hincapié en Sinsajo[50].

Una vez que cada cinta ha sido contextualizada socialmente y se ha identificado la forma en que se manejan los medios de comunicación, se procede a presentar los resultados en la siguiente tabla, la cual, a partir de seis categorías, resume los elementos observados para el análisis de la representación mediática:

| | *Fahrenheit 451* | *THX 1138* | *Videodrome* | *The Truman Show* | *V for Vendetta* | *The hunger games* |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Tipo de sociedad | Distópica con gobierno fascista | Distópica con gobierno fascista y centrado en el consumo | Vacía y consumista, con una gran influencia de los *mass media* | Semi-utópica, ambiente de simulación controlada | Distópica con gobierno fascista | Distópica con gobierno fascista |
| ¿Quién maneja los medios? | Gobierno | Gobierno | Los creadores del Videodrome | Productor de TV | Gobierno vs V | Gobierno vs Distrito 13 |
| Mass media como | Sí | ——— | Sí | ——— | ——— | ——— |

[48] Esto se puede apreciar en las escenas de las entrevistas con los tributos, tanto en la película de *The hunger games* (2012) <https://www.youtube.com/watch?v=S2sXXG3tTaI> como en *The hunger games: Catching fire* (2013) < https://www.youtube.com/watch?v=WbCCJS9KKO8>
[49] Una de las escenas sobre este tema se encuentra en el siguiente enlace < https://www.youtube.com/watch?v=d464F-RjAnQ>
[50] Un ejemplo sobre la propaganda en estas películas es la escena en el link < https://www.youtube.com/watch?v=WK3hBvk5ees>

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| actor social | | | | | | |
| Mass media como escenario de acción | ——— | ——— | ——— | Sí | Sí | Sí |
| Mass media como factor social secundario | ——— | Sí | ——— | ——— | ——— | ——— |
| Medios informativos | No | No | No | No | Sí | Sí |
| Medios de consumo | Sí | Sí | Sí | Sí | Sí | Sí |
| Medios de propaganda | No | No | No | No | Sí | Sí |

Tabla 1. Los medios en las películas de ciencia ficción por década, desde 1960 hasta 2010 (Cervantes).

Para explicar los resultados, primero se muestra que el 80% de estas películas se desenvuelven en un universo donde las acciones de la sociedad son controladas por un gobierno fascista; en el caso de *The Truman show* (10%) el personaje que ejerce el control es el productor. Asimismo, en la cinta *Videodrome* (10%), no se muestra esta figura del sometimiento *per se*, por lo que se podría decir que es una sociedad libre; pero puesto que esta es en extremo consumista, el filme plantea que la perdición del individuo está en el abuso de los *mass media*.

Además, aquellos personajes que se encargan de la manipulación de los medios son individuos que se sitúan de manera jerárquica dentro de las acciones de los demás miembros de la sociedad: en el 80% de los casos analizados es una figura que representa al gobierno, y en el 20%

restante con cintas como *Videodrome* o *The Truman show* quienes representan dicho papel son creadores audiovisuales en sí mismos, por lo que se puede interpretar que esta institución de los medios de comunicación ya no es un subordinado del Estado, y más bien ahora es capaz de imponer sus propias reglas.

En cuanto a la visión del medio como actor social, en las películas que comparten esta categoría (30%), *Fahrenheit 451* y *Videodrome*, la televisión interactúa de forma directa con los personajes, por lo que se le puede considerar un personaje más. Aunque la cinta *The Truman show* podría entrar también en esta etiqueta, se considera que se acomoda mejor a las características del escenario de acción, por la razón de que el motivo del argumento sea un programa de televisión donde se muestra los procesos de producción y consumo; asimismo, los filmes que la acompañan en esta condición son *V for Vendetta* y *The hunger games*, ya que comparten esta idea de mostrar el quehacer de los medios desde lo interno y lo externo, por lo cual estas cintas conforman el . En el 10% restante, con la cinta *THX 1138*, los medios solamente son presentados como un factor social secundario que existe en el universo pero no tiene una relevancia dentro del argumento.

Como se puede observar en la tabla, el tipo de medios que coinciden en todas las cintas son los de consumo (100%), algo que concuerda con el supuesto de que los *mass media* son una herramienta para fomentar el ciclo financiero de una sociedad. Como explicaban Adorno y Horkheimer, en su planteamiento sobre la industria cultural citado anteriormente, dichos contenidos de consumo son controlados por el gobierno, para mantener un orden de la población aún en sus tiempos de recreación.

En cuanto a los medios informativos, se tomó en cuenta que fueran programas de noticias que refirieran solamente a la contextualización del entorno, ya fuera de forma verídica o inventada. Curiosamente, solo se presentan en el 20% de las películas analizadas y esto coincide con los medios de propaganda, en los que tanto los programas con contenido informativo, como los de entretenimiento, promueven la ideología y hacen un llamado a la acción de manera concisa, tal como sucede con la subversión de V o de los distritos de Panem.

Para concluir este apartado, es posible decir que las representaciones mediáticas en las películas de ciencia ficción se dan de formas muy variadas, pero coinciden en aspectos específicos. El primero es que se desarrollan en universos donde el control por parte de lo hegemónico es absoluto, donde los medios de comunicación juegan un papel de sometimiento mental y la toma de conciencia es una alternativa para salir de esa condición. El segundo punto es que los medios siempre se muestran con contenidos que promueven el consumo; ya sea para la venta de productos o el constante abastecimiento de imágenes; en estas sociedades distópicas los individuos que se mantienen conectados de manera continua con los *mass media* son los más vulnerables a ser manipulados.

Por último, es posible decir que la lucha ideológica es un factor que siempre está implícito en una película de ciencia ficción, sobre todo en una distopía. No obstante, en las cintas estudiadas, solamente dos mostraron dicha disputa con elementos de producción mediática: *V for Vendetta* y *The hunger games*. Ambas desarrollan en su argumento la producción y consumo de los *mass media*, además de que se observan los tres tipos de medios de comunicación (informativos, de consumo/entretenimiento y propagandísticos). Asimismo, en ellas se

muestra el movimiento de las relaciones de dominación, pues lo subversivo puede llegar a convertirse en lo hegemónico al permitir que los excluidos también manipulen los medios.

**Preliminares**

En el presente capítulo se ahondó en los aspectos teóricos y sociológicos del comportamiento de los medios de comunicación, con el objetivo de identificar las teorías de la comunicación implementadas en el género de ciencia ficción, a partir de una revisión filmográfica, para explicar la manipulación mediática y su uso como herramienta de control social. Esto se logró gracias a la contextualización y definición de conceptos para la creación de categorías, las cuales permitieron identificar las diferentes formas de representar el comportamiento de los medios dentro de dichas cintas.

En primer lugar, es importante decir que las películas de ciencia ficción, sobre todo en el subgénero de la distopía, retoman aspectos de teorías comunicativas, como las formas de producción de mensajes, para hacer representaciones de los *mass media* dentro de los universos distópicos en donde se desarrollan esas historias. Por lo tanto, la hipótesis presentada en el presente capítulo, la cual enuncia que este género involucra en sus argumentos teorías de la comunicación de masas sobre ideología y propaganda, para establecer universos alternativos que tengan dentro de su historia una asimetría de poder, se ha verificado.

Lo anterior se comprueba a partir de la revisión de los conceptos ideología y hegemonía, desde una perspectiva cultural; puesto que los contenidos que se transmiten a través de los *mass media* son moldeadores de la *praxis* social desde la construcción y distribución de formas simbólicas. Thompson afirma que los medios de comunicación "…

nos presentan un flujo constante de palabras e imágenes, informaciones e ideas, relacionados con los sucesos que ocurren más allá de nuestro medio social inmediato." (Thompson, 2002, 241) En relación con tal idea, estos se convierten en una extensión global de las relaciones sociales que puedan existir entre los miembros de una población y gente del otro lado del mundo, en las cuales el lenguaje común es el de las formas simbólicas.

Sin embargo, debido a que en los medios de comunicación masiva dicho proceso se hace más complejo, Thompson menciona que existe un aparato institucional de transmisión que regula las convenciones mediáticas. (Thompson, 2002, 247-248) Como consecuencia de tal regulación de contenidos, que responde a intereses particulares, los medios son un reflejo de las relaciones asimétricas de poder y control que se desenvuelven en toda la sociedad.

En relación con lo anterior, las distopías se presentan en sociedades completamente asimétricas, cuyas relaciones de dominación y control se encuentran en forma de hipérbole; ya sea por un gobierno fascista o por la hipermediatización a la que están sujetos los individuos. Aunado a esto, el control de dichos medios siempre se encuentra en manos de la fuerza hegemónica, lo que concuerda con el supuesto de que las instituciones y las corporaciones privadas son las encargadas de decidir sobre los contenidos mediáticos.

Cabe señalar que debido al valor que se le da a lo ideológico dentro de los medios de comunicación, el fenómeno propagandístico adquiere importancia como un tipo de manipulación a través de los *mass media*, que abarca desde lo informativo hasta el entretenimiento y tiene una carga de emotividad superior a la de los contenidos en general, por lo

que su injerencia dentro del comportamiento de la población es mayor y se le considera como un llamado directo a la acción.

En la última parte del capítulo, se hizo una selección de películas de ciencia ficción consideradas distópicas, que van desde la década de los 60 hasta la actualidad. Para conocer la relación de dichas cintas con las formas de representación de los medios de comunicación, se propusieron categorías como el tipo de sociedad en que se desarrollan las historias, quién o quiénes están a cargo de la regulación mediática y el rol que juegan los *mass media* dentro del argumento, así como si sus contenidos son de carácter informativo, de entretenimiento o propagandístico.

Una de las características identificadas en la tabla 1 es que los medios forman parte importante en el desarrollo de la sociedad de estos filmes de ciencia ficción de dos formas: la primera es como una herramienta hegemónica o como un espacio de interacción en donde se desarrollan momentos fundamentales para la historia, el cual se disputa a lo largo de la trama como un reflejo de los juegos de poder; tal es el caso de *V for Vendetta* (2006) y *The hunger games* (2012-2015). Por otro lado, los medios se muestran como un personaje que se relaciona directamente con los individuos y ejercen por sí mismos dicho poder; ejemplo de ello es la cinta *Videodrome* (1983). Por lo tanto, como resultado de esta comparación, se puede afirmar que tanto en los universos alternativos distópicos y en las sociedades modernas, los *mass media* son un elemento de alto impacto dentro de la formación de los intereses de las personas y la colectividad.

Por último, es posible decir que en los medios convencionales con los que se convive día a día, los contenidos que se presentan en las cintas

de ciencia ficción responden a lo informativo y al entretenimiento, e incluso a lo propagandístico; por lo cual es viable que, si se quiere hacer un análisis más a fondo de la producción y la recepción de tales formas simbólicas, se puedan establecer criterios de categorización y evaluación similares a los que se muestran en un estudio de comunicación.

En el tercera parte de la investigación se presenta un análisis con mayor grado de profundidad, con un objeto empírico retomado de la selección de películas de ciencia ficción del presente capítulo. En dicho estudio se ahonda en las representaciones semióticas que tienen la posibilidad de reflejar los medios de comunicación masiva, con énfasis en la visualidad, la narrativa y la contextualización con las diferentes teorías que se plantearon a lo largo de la primera y segunda parte de la tesis. Esto, a partir de la elaboración de un modelo semiótico para analizar secuencias desde la forma y, posteriormente, proceder a su contextualización con base en las teorías de la comunicación, para conocer el significado de la representación.

## Capítulo 3

## Análisis: La manipulación mediática representada en la tetralogía *The hunger games*

*Si nadie mirase, no existiría el juego, así de simple.*
Katniss Everdeen, *Los juegos del* hambre (Suzanne Collins)

El objetivo del último capítulo es analizar una cinta de ciencia ficción del subgénero distópico, desde sus representaciones semióticas, para identificar cómo se desarrolla la manipulación mediática y su uso como herramienta de control social. Para ello se plantea la siguiente pregunta: ¿En qué formas se expresa la manipulación mediática para determinar su utilización como elemento de control en las sociedades presentadas dentro de este tipo de filmes? Como hipótesis, se dice que dentro de las películas distópicas, por medio de la producción de formas simbólicas, se construyen líderes de opinión cuyas acciones en los *mass media* conllevan a una imposición o subversión ideológica.

Para comprobar tal supuesto, se propone un modelo analítico que toma como base la semiótica y las teorías de la comunicación a partir de los autores mencionados en los capítulos anteriores.[51] En él se agrupa la semiótica del cine para desarrollar el nivel denotativo y la teoría de la comunicación para lo connotativo. Con respecto a lo descriptivo (denotativo), se retoman las expresiones propuestas para el análisis de una escena o secuencia, según sea el caso[52]. En cuanto a lo connotativo, se refiere a la relación de lo presentado en el filme con la teoría comunicativa y los contextos socio-históricos reales. El propósito de dicho análisis es identificar los elementos necesarios para determinar

[51] Los autores principales que se retomaron para la concepción del modelo son Roland Barthes y Christian Metz, en el caso de la semiótica, así como John Thompson, Harold Lasswell y Noam Chomsky, en el ámbito de la comunicación.
[52] En el primer capítulo de esta investigación, en el punto 1.4, se hace referencia a las expresiones componentes de lo fílmico propuestas por el autor Christian Metz.

el papel ideológico y responder al cuestionamiento de si el uso mediático mantiene un control sobre la población de la sociedad distópica presentada en la película seleccionada.

En vista de lo anterior, es necesario realizar un análisis para verificar o no la hipótesis de la investigación, para lo cual se utiliza como objeto empírico la tetralogía de *The hunger games*, debido a que es una saga que ha sido multipremiada y bien recibida por la crítica especializada y popular, tanto en el ámbito literario como en el cinematográfico; además de que es el producto cultural más actual, comparado cronológicamente con los filmes retomados en el capítulo 2, pues la última cinta de esta serie se estrenó a finales del año 2015.

El universo distópico que se muestra en esta ficción expone un gobierno totalitario, en donde los medios de comunicación son una herramienta clave para controlar al resto de la población, quienes se mantienen pasivos ante el miedo que les generan las prácticas utilizadas por los que ejercen el poder. Sin embargo, todo cambia cuando una joven decide hacer lo que sea por sobrevivir, aun si la solución es desafiar al Capitolio (gobierno) de manera directa, lo que le da a la gente la esperanza que había perdido. Esto desemboca en una guerra ideológica y simbólica en la que se utilizan diversas estrategias mediáticas para mantener un control en las relaciones de dominación y poder, las cuales son recurrentes en nuestra realidad.

### 3.1 El modelo de análisis

El modelo con el cual se trabaja el análisis de la presente tesis es el resultado de la generación de sentido por la dicotomía de denotación y connotación, mediante la combinación de los planteamientos semióticos referentes al estudio de lo cinematográfico y los paradigmas de las

teorías de la comunicación aplicadas a los *mass media.* A continuación se muestra de manera gráfica la estructura del modelo:

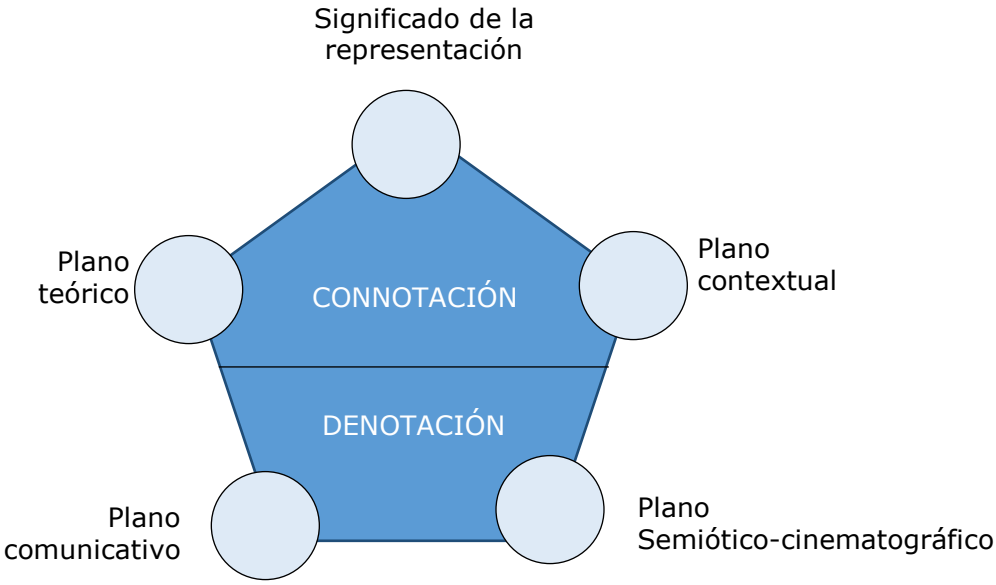



Figura 1. Modelo de análisis (Cervantes).

La primera parte del modelo refiere a la denotación, es decir, a la descripción concreta de lo que se está presentando en la pantalla; esta se conforma por dos planos, el semiótico-cinematográfico y el comunicativo. En el siguiente cuadro se muestra de manera gráfica la representación de la primera parte del modelo.

| **DENOTACIÓN** | |
|---|---|
| **Plano semiótico- cinematográfico** | **Plano comunicativo** |
| -Imagen en movimiento<br>-Música<br>-Ruido<br>-Texto (verbal y escrito) | -Emisor<br>-Receptor<br>-Mensaje<br>-Canal<br>-Efecto |

Tabla 2. Esquema detallado del nivel de denotación (Cervantes).

El primer plano se basa en las expresiones postuladas por el autor Christian Metz, las cuales se expusieron en el capítulo 1 y corresponden a la imagen en movimiento, el ruido, la música y el texto (oral y escrito). En esta fase, se procede a observar una secuencia de la película elegida para, posteriormente, realizar una descripción a fondo de los elementos yuxtapuestos en dicha composición, que abarque desde la acción de los personajes, los escenarios y los factores estéticos adicionales.

Después, en el segundo plano, se realiza una descripción detallada de las acciones referentes solamente al ámbito comunicativo de los *mass media*. Lo que se busca en este punto es reconocer la forma en la que se muestra cinematográficamente el papel de los medios de comunicación como un entorno de acción directa dentro del argumento de la secuencia. Esto es a través de aplicar el modelo indicado por Harold Lasswell, donde se identifican el emisor, el mensaje, el canal, la audiencia y el efecto. En otras palabras, se determina qué personaje es el hablante, la información que transmite y a quiénes, así como el entorno en el que lo hace y las consecuencias de esa acción.

Una vez realizado el ejercicio de denotación, se da lugar a la connotación de la secuencia; proceso en el cual se retoman las descripciones dadas previamente, para realizar una interpretación del significado de dichas representaciones cinematográficas.

| CONNOTACIÓN | | |
|---|---|---|
| **Plano teórico** | **Plano contextual** | **Significado de la representación** |
| ¿Qué teorías de los *mass media* se acercan al planteamiento del universo distópico? | ¿Cuáles podrían ser las referencias históricas, sociales y culturales relacionadas con la representación? | Conexión de los diferentes planos de análisis para conocer el significado |

Tabla 3. Esquema detallado del nivel de denotación (Cervantes).

Como se puede observar, primero se desarrolla el plano teórico, en el cual se mencionan las teorías o postulados referentes al estudio de los *mass media* que se relacionan de manera directa con el hecho comunicativo reflejado en la secuencia previamente descrita. Esto es posible gracias, principalmente, a las perspectivas expuestas en el segundo capítulo (el entretenimiento y el financiamiento, la manipulación informativa y la propaganda, entre otros), además de añadiduras específicas sobre los tipos de contenido que se presentan en los mensajes mediáticos en las cintas.

Ya que se ha establecido esta relación entre lo presentado en la secuencia y la teoría formal de la comunicación, se procede a desplegar el plano contextual, en donde se busca conectar lo planteado en lo ficticio, con referencias sociales, históricas y culturales que puedan interpretarse como una intertextualidad[53] en las películas distópicas de ciencia ficción.

[53] Intertextualidad entendida como el conjunto de textos que se entretejen junto con otros para generar un sentido; esto de acuerdo con autores como Barthes y Kristeva.

Por último, una vez obtenidos los resultados de cada plano, estos se suman en un cuestionamiento mayor, con el cual se pretende conocer si existe o no el control social a través de la manipulación mediática. Para saber la respuesta, es necesario identificar las ideologías presentes dentro de la secuencia; es decir, se dice qué personaje o personajes se desenvuelven dentro de la hegemonía y si hay alguna fuerza subversiva, así como el manejo que dan a los *mass media*. Esto es factible al tomar en cuenta la concepción de ideología presentada por John Thompson en el segundo capítulo que se refiere a la producción y transmisión de formas simbólicas (en este caso, los contenidos mediáticos que se mueven dentro de la cinta), y cómo estas son el reflejo de las relaciones de dominación en la sociedad.

En el siguiente punto del capítulo, se presenta el objeto empírico de manera detallada, el cual es la serie de películas *The hunger games*; en primer lugar, se presenta una una contextualización de la importancia de analizar esta saga y una explicación de su argumento general. Asimismo, se realiza el análisis de la tetralogía, por lo que se elige una secuencia de cada película para obtener cuatro resultados referentes a la representación de la manipulación mediática en dicho universo distópico.

### 3.2 Análisis

A continuación, se presenta el caso de estudio de la tetralogía *The hunger games*, en el cual se aplica el modelo de análisis anteriormente descrito a una secuencia de cada una de las películas, para identificar los elementos representativos que refieran a la manipulación de los *mass media* como un instrumento de la hegemonía para mantener el poder.

### 3.2.1 Presentación del objeto empírico

El objeto de empírico de esta investigación es la saga cinematográfica de *The hunger games*. La decisión de esto recae en que es una de las distopías del siglo XXI que ha llegado a ser una franquicia sumamente exitosa, pues ha tenido grandes ventas en el ámbito literario, así como en la industria del cine, con un plan mercadotécnico que incluye diversos productos referentes a la serie, tales como música, videojuegos, sitios Web interactivos, entre otros; así como la congregación de comunidades de millones de fanáticos alrededor del mundo.

Debido al éxito de dicha saga, los análisis y trabajos alrededor de las temáticas que maneja no se han hecho esperar. Por ejemplo, en 2011 Leah Wilson sacó a la venta, junto con la editorial Smartpop, el libro *The Girl Who Was on Fire: Your Favorite Authors on Suzanne Collins' Hunger Games Trilogy*, el cual contiene una serie de ensayos acerca de los tres libros de la saga, donde se desarrollan temas como la psicología de los personajes, la política, el *reality show*, la moda, la publicidad, etcétera.[54] También se publicó en 2012 el libro *The Hunger Games and Philosophy: A Critique of Pure Treason*, a cargo de los editores George A. Dunn y Nicolas Michaud, que plantea cómo se abordan los conceptos de estética, moral, el ser y la política, dentro de la serie, desde el punto de vista de la filosofía.[55]

[54] La información acerca de *The Girl Who Was on Fire: Your Favorite Authors on Suzanne Collins' Hunger Games Trilogy* se encuentra en: http://www.smartpopbooks.com/book/the-girl-who-was-on-fire

[55] La información acerca de *The Hunger Games and Philosophy: A Critique of Pure Treasonse* encuentra en http://andphilosophy.com/news/hunger-games/2012/04/03/ y http://www.wiley.com/WileyCDA/WileyTitle/productCd-1118065077,descCd-release_text.html

Con el fin de hacer más claro el contexto ficticio de la saga, se presenta a continuación un resumen de la historia, mismo que ayuda a la comprensión del posterior análisis.

Este universo distópico se desarrolla en un país llamado Panem, ubicado en las ruinas del territorio de Estados Unidos de América, siglos después de una guerra fatal; está conformado por el Capitolio y 12 distritos, que tienen funciones específicas para exportar productos a la ciudad principal, mientras la mayoría de la población vive en la pobreza.

Anualmente se celebra en ese lugar un encuentro masivo llamado Los juegos del hambre[56], donde los distritos, mediante un proceso llamado cosecha, entregan como tributo a dos jóvenes de entre 12 y 18 años para que compitan a muerte en una arena, mientras se transmite por televisión a nivel nacional; esto surgió como consecuencia de una frustrada rebelión en contra del Capitolio como un instrumento del gobierno para mantener a raya a los distritos. Con el tiempo, el castigo se ha convertido en el mayor entretenimiento de las clases altas, pues los tributos son presentados como productos en un espectáculo mediático que genera expectación entre los televidentes.

La protagonista de la saga es Katniss Everdeen, quien vive en el Distrito 12 con su madre y su hermana, Prim, además de su mejor amigo, Gale Hawthorne. Katniss es enviada como tributo junto a Peeta Mellark y ambos son preparados para Los juegos del hambre en el Capitolio por su mentor Haymitch Abernathy. El presidente Coriolanus Snow es la máxima autoridad de Panem, quien, junto con los agentes de paz y los vigilantes de los juegos, mantiene el control dentro de la sociedad.

[56] Cuando se habla del nombre de la película se escribe en inglés; si la referencia es sobre Los juegos del hambre como evento dentro de la historia, se pone en español.

En *The hunger games* (2012), primer película de la saga, Katniss se propone como voluntaria para ser tributo en lugar de su hermana; ella y Peeta son enviados al Capitolio. En cuanto llegan a la ciudad, el espectáculo de los juegos comienza a desenvolverse con desfiles y entrevistas televisadas para presentarlos como productos y obtener patrocinadores; gracias a la estrategia de hacer creer que ambos están enamorados, obtienen el valioso apoyo del público para tener beneficios en la arena. Sin embargo, a lo largo del torneo, Katniss representa una amenaza para el Capitolio, por lo que los vigilantes de los juegos harán hasta lo imposible para deshacerse de ella. A pesar de los constantes impedimentos, los dos tributos del Distrito 12 logran coronarse vencedores, pero la verdadera batalla apenas ha comenzado.

En la segunda parte de la historia, con la película titulada *The hunger games: Catching fire* (2013), la población de Panem adopta un ánimo de rebelión gracias a las acciones de Katniss durante los juegos, mientras que la protagonista está bajo la mira del presidente Snow y debe atenerse a seguir el juego mediático que se arma alrededor de los campeones para calmar a la gente; asimismo, el gobierno fabrica noticias que recuerdan la tragedia del Distrito 13 y su supuesta destrucción como un recordatorio a las consecuencias de la rebelión pasada. Por la celebración número 75 de los juegos, se establece que se debe hacer una cosecha entre todos los vencedores de cada distrito, razón por la cual Katniss y Peeta deben regresar a la arena. Durante el encuentro, se teje una alianza entre los contendientes para escapar del campo de batalla y dirigirse al desaparecido Distrito 13.

En la última parte de la saga, la historia se divide en dos películas: *The hunger games: Mockingjay part 1* (2014) *y The hunger games:*

*Mockingjay part 2* (2015). En ellas, se planea una nueva rebelión en contra del Capitolio. Katniss se convierte en la imagen líder de una guerra mediática entre el gobierno y sus opositores, aunque no confía en la presidenta Coin del Distrito 13. La protagonista se enfrenta a una batalla interna al no saber qué papel debe desempeñar ni en quién debe depositar su confianza, pues su único anhelo es que ese infierno en el que ella y sus seres queridos están metidos se acabe.

Gracias a la unión de los distritos logran derrocar al presidente Snow y tomar la ciudad, aunque a precios muy altos, y Katniss se da cuenta de que aunque el poder cambie de manos las cosas seguirán de la misma manera. Al final de los enfrentamientos, el futuro de Panem es incierto debido a las diversas redes de acuerdos y traiciones que rodean las decisiones políticas; sin embargo, Los juegos del hambre ya no se celebran más y la población espera poder reconstruir su país de una manera democrática.

### 3.2.2 Análisis de la secuencia "El desfile de tributos"[57][58] en la película *The hunger games* (2012)

**Título:** *The hunger games*
**Director**: Gary Ross
**Año:** 2012
**País:** Estados Unidos
**Elenco:** Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson y Liam Hemsworth.

[57] Cabe mencionar que las secuencias no tienen un nombre definido, por lo que para poder identificarlas en la presente tesis se les propuso un nombre acorde a lo que sucede en dicha secuencia.
[58] Del minuto 30 al 34

De la primera película *The hunger games* (2012) se eligió la secuencia denominada "El desfile de los tributos" para realizar el análisis. La razón por la cual se optó por utilizar dicha secuencia es debido a que es el primer momento de la cinta en el cual se muestra como un escenario de acción un *mass media*, con una representación de lo que podría asimilarse a la producción de un evento televisivo mediático, ya que en este desfile se están presentando a los tributos que irán a pelear a Los juegos del hambre.

A continuación, se procede a presentar las tablas de resultados por cada plano del modelo de análisis (semiótico-cinematográfico, comunicativo, teórico y contextual).

- Plano semiótico-cinematográfico[59]

| No. DE PLANO | IMAGEN EN MOVIMIENTO | MÚSICA | RUIDO | TEXTO |
|---|---|---|---|---|
| 1 | (Medium shot)<br>Personas arreglando a varios jóvenes. Se enfoca a un chico de tez negra, fornido y a una niña pequeña con un vestido, su mirada es hacia el piso. | Melodía *Preparing the chariots*[60] | Movimientos de personas y material. | |
| 2 | (Close up)<br>Manos arreglando el rostro de un joven de aspecto ario con mirada | | | |

[59] Para la correcta lectura de la tabla del plano semiótico-cinematográfico, es importante tomar en cuenta los siguientes señalamientos: Se encuentran cinco columnas, donde la primera corresponde al número de plano, la segunda es la descripción de la imagen, la tercera es la música y sí en algún plano ejerce un papel dramático mayor se determinará en el cuadro, la cuarta es sobre el ruido de fondo o ambientación y la quinta es el texto, donde se colocan los subtítulos de los diálogos y los subtextos que aparecen dentro de la película. Cuando algún elemento esté ausente, se marcará con un sombreado gris la casilla.

[60] La melodía denominada *Preparing the chariots* se puede escuchar en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=nNZSdLw1OwU>

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | seria. | | | |
| 3 | (Plano general)<br>Hay carruajes y personas arreglando a otras. En medio de la toma están tres figuras vestidas de color negro hablando entre sí, fuera de la acción de los demás. | | | |
| 4 | (Tilt up, close up, over shoulder)<br>Un hombre de tez negra (Cinna) habla con alguien. | | | Cinna: El fuego no es real, los trajes… |
| 5 | (Paneo, close up)<br>Del lado extremo izquierdo de la pantalla el perfil de una joven (Katniss) que asiente con la cabeza ligeramente. En medio de la pantalla un joven rubio (Peeta) responde a Cinna. | | | Cinna:… hechos para que no sientan nada.<br>Peeta: Me parece real.<br>Cinna: Esa es la idea. ¿Están listos? |
| 6 | (Close up, over shoulder)<br>Cinna habla con Katniss y Peeta. | | | |
| 7 | (Medium shot, desenfoque en el primer plano y personajes principales en el segundo)<br>Mientras la gente se sigue moviendo a su alrededor, Katniss, Peeta y Cinna siguen hablando. | | | |
| 8 | (Close up, over shoulder) Cinna cruza de derecha a izquierda la pantalla, de espaldas a la cámara y desenfocado.<br>Katniss responde a Cinna y lo mira fijamente. | | | Cinna: No tengas miedo.<br>Katniss: No lo tengo. |
| 9 | (Plano general)<br>Gente de aspecto estrafalario está sentada en gradas; hablan entre ellos con entusiasmo. | | Bullicio de personas. | |
| 10 | (Close up, movimiento de cámara a la acción)<br>Una mujer de espalda a la cámara toma una copa y la alza, mientras | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | su acompañante en segundo plano la mira. | | | |
| 11 | (Medium shot)<br>En el primer plano, desenfocado, pasa una persona vestida de rojo con una bandeja. En el segundo plano, enfocados, hay tres personas (dos en medio de la pantalla, un hombre y una mujer, y otro en el extremo izquierdo). | | | |
| 12 | (Close up) En primer plano hay una mujer sonriendo; el escenario detrás de ella está ligeramente desenfocado. | | | |
| 13 | (Dolly in, plano general)<br>Se presenta una estructura similar a un estadio. En los extremos de la pantalla hay hileras de gradas, junto con estandartes. En el fondo está un muro con columnas y un palco. | | | |
| 14 | (Dolly in) Acercamiento al palco blanco con rojo. | | | |
| 15 | (Dolly in) Se hace un acercamiento un escudo en una estructura blanca. Se hace un travelling por detrás de la estructura para mostrar a unas personas sentadas en el fondo. | | | |
| 16 | (Medium shot)<br>De perfil en primer plano, ligeramente desenfocados, hay dos hombres hablando. En medio de la pantalla está un hombre mayor (presidente Snow) con traje y barba. En el extremo derecho de la pantalla, una mujer voltea a ver al hombre mayor. | | Personas hablando en segundo plano. | |
| 17 | (Plano general) Dos personajes, | | | Caesar Flickerman: |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | uno con smoking y cabello azul (Caesar Flickerman) y otro con el cabello rizado y un traje de color metálico (Claudius Templesmith) dirigen sus comentarios al frente de la pantalla. | | | Más de 100 mil personas deseosas de ver a los tributos de este año. |
| 18 | (Plano general, travelling)<br>Toma de las personas en las gradas desde el perfil izquierdo. | | Bullicio de personas en segundo plano. | |
| 19 | (Plano general con acercamiento, travelling)<br>Personas en las gradas desde el perfil derecho. | | | Caesar Flickerman: Y los patrocinadores los verán por primera vez. |
| 20 | (Medium shot) Personas en las gradas; estás voltean al lado izquierdo de la pantalla (al fondo de la acción) moviéndose en busca de algo. | | | |
| 21 | (Medium shot) Caesar Flickerman dirige sus comentarios al frente de la pantalla. | | | Caesar Flickerman: La importancia de este momento no puede ser subestimada. |
| 22 | Hay una pantalla que se divide en tres imágenes: al extremo izquierdo de la pantalla está público; en el medio al presidente Snow, sentado con semblante serio; en el extremo derecho de la pantalla a Caesar Flickerman y su acompañante hablando.<br>Se hace un tilt down y se muestra en close up el perfil de un hombre (Seneca Crane) que gira la cabeza hacia su hombro izquierdo mientras da indicaciones. En el fondo hay personas trabajando sobre mesas luminosas. | | Sonidos digitales. | Seneca Crane: Muy bien, primer carro a mi cuenta. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 23 | (Movimiento de cámara, Dolly in) Acercamiento a Seneca Crane, mientras se dirige a las personas en las mesas luminosas y observa hacia arriba. | | | Seneca Crane: en 15, 14, 13… |
| 24 | (Plano general) Toma de perfil al público. Se levantan aplaudiendo. | Se escucha la melodía *Horn of plenty*[61] : Compuesta de coros, trompetas y percusiones, asimilando una marcha triunfal. | Bullicio de gente y aplausos. | |
| 25 | (Plano general) Los carruajes son tirados por caballos negros; en cada uno van un joven y una chica. Los primeros van vestidos de rosa y saludan al público. Los segundos están vestidos de dorado e igual saludan. Al fondo hay otra pareja en carruaje vestidos de blanco y gris metálico. | | | Claudius Templesmith: ¡Ahí están! ¡Ahí están! Los tributos de este año. |
| 26 | (Plano general) Caesar Flickerman y su compañero dirigen sus miradas al fondo de la pantalla, donde se muestra el estadio. | | | |
| 27 | (Medium shot) Dos jóvenes, un hombre y una mujer, vestidos con motivos rosas y saludando. | | Bullicio de gente y aplausos. | Caesar Flickerman: (risa) Qué momento tan emocionante. |
| 28 | (Medium shot) Caballos, con el fondo de las gradas desenfocado | | | |
| 29 | (Plano detalle) Las patas de los caballos | | | Claudius Templesmith: Sí, se me pone la piel de gallina. |
| 30 | (Plano general) En perspectiva, las gradas con público y los carruajes vistos desde atrás. | | | |
| 31 | (Plano general) En primer plano, un carruaje con dos jóvenes (chico | | | Caesar Flickerman: ¿No adoras como |

[61] La música, denominada Horn Of Plenty, se puede escuchar en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=CQe4H8zFZfk>

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | y chica) vestidos de gris brillante y saludando. Al fondo de ellos, desenfocados, se ven más carruajes. | | | los estilistas reflejan… |
| 32 | (Plano en perspectiva, a ras de piso) Carruajes vistos desde atrás. Está enfocado el de los chicos de vestimenta rosada. | | | |
| 33 | (Plano general) Caesar Flickerman y su compañero hablan entre sí. | | | Caesar Flickerman: las características de cada Distrito? |
| 34 | (Plano general) Más jóvenes en carruajes, saludando al público. Los del extremo derecho de la pantalla tienen ropa blanca y los de en medio, detrás de ellos, ropa de colores azul y rosa. | | | Claudius Templesmith Claro, sí. Ahí está el Distrito 4. |
| 35 | (Medium shot) Gente del público. Entre ellos, hay un hombre rubio (Haymitch Abernathy) que, a diferencia de los demás, no observa a los chicos que van pasando frente a ellos. | | | Caesar Flickerman: Pesca, me encanta.<br>Claudius Templesmith: Muy bueno. |
| 36 | (Tilt up ligero y close up)<br>Hay dos personas en los extremos de la pantalla y en medio un bastón con una lupa cuadrada. En el fondo se observa el estadio desenfocado. | | | |
| 37 | (Dolly in) Acercamiento al presidente Snow, que observa meticulosamente el desfile. | | | |
| 38 | (Plano general) Caesar Flickerman y su compañero hablan entre sí. Caesar señala hacia abajo. | | Bullicio en segundo plano. | Caesar Flickerman: Y detrás, tenemos 2 trabajadores de las plantas de energía.<br>Y luego… ¿Qué es eso en el fondo? |
| 39 | (Medium shot y movimiento de cámara) Acercamiento al presidente Snow con mirada severa. A su alrededor se ven | | Las ovaciones que estaban en segundo | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | personas susurrando entre sí. | | plano, aumentan. | |
| 40 | (Gran close up a medium shot) Los ojos de Katniss miran fijamente a su alrededor, mientras la cámara se abre para mostrar a Peeta a su lado; detrás de ellos se ven flamas. | | Las ovaciones son más fuertes y continúan. | |
| 41 | (Plano general) En las gradas, la gente aplaude de pie. En el centro de la pantalla, de izquierda a derecha se mueve el carruaje de Katniss y Peeta en llamas. | | | |
| 42 | (Medium shot) Público emocionado. | | | |
| 43 | (Close up) El rostro de Katniss mira fijamente hacia la pantalla. | | | |
| 44 | (Close up, cámara en movimiento). Hombre de traje verde aplaude y grita eufórico. | | | |
| 45 | (Close up) Mujer mira hacia arriba con expresión alegre. | | | |
| 46 | (Close up) Hombre desenfocado. | | | |
| 47 | (Close up) Hombre emocionado grita y abre los ojos. | | | |
| 48 | (Medium shot) De izquierda a derecha se mueve el carruaje de Katniss y Peeta en llamas. | | | |
| 49 | (Tilt up) Hay una pantalla en lo alto del estadio que transmite en vivo las reacciones de Katniss. | | | |
| 50 | (Medium shot) Katniss y Peeta miran hacia arriba. | | | |
| 51 | (Close up) Peeta voltea a ver a Katniss y luego baja la mirada. | | | |
| 52 | (Plano detalle) Peeta mueve su mano y busca tomar la de Katniss; ella hace además de retirarla. | | | |
| 53 | (Medium shot) Katniss y Peeta se | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | miran. | | | |
| 54 | (Medium shot, semi perfil) Peeta habla con Katniss. | | | Peeta: Vamos, les encantará. |
| 55 | (Close up) Peeta y Katniss se miran, observan hacia abajo. La cámara se mueve para mostrar solo a Katniss, que observa a su alrededor. | | | |
| 56 | (Medium shot, semi perfil) Peeta mira hacia abajo, Katniss lo sigue. | | | |
| 57 | (Plano detalle/Tilt up a medium shot) Se hace un plano detalle de sus manos entrelazadas y luego un tilt u de cómo las levantan. | | Gritos y aplausos frenéticos del público. | |
| 58 | (Close up) Público emocionado desde el perfil izquierdo. | | | |
| 59 | (Close up) Público emocionado desde el perfil derecho. | | | |
| 60 | (Medium shot, travelling) Público emocionado. | | | Caesar Flickerman: ¿Ves eso? ¡Me encanta! ¡2 jóvenes tomados de las manos en alto, |
| 61 | (Plano americano y Dolly in a medium shot) Katniss y Peeta en el carruaje con sus trajes en llamas y sus manos entrelazadas en lo alto. | | | |
| 62 | (Medium shot) De izquierda a derecha se mueve el carruaje de Katniss y Peeta en llamas. Ellos van con las manos entrelazadas en lo alto. | | | |
| 63 | (Plano detalle) Toma desde el piso, ruedas del carruaje y flores que son arrojadas. | | | |
| 64 | (Plano general) Público emocionado. | | | Caesar Flickerman: diciendo "Estoy orgulloso de venir del Distrito 12"! |
| 65 | (Plano general) En una pantalla del estadio se ven en close up | | | Caesar Flickerman: No pasaremos |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | Katniss y Peeta. | | | desapercibidos. ¡Me encantan! |
| 66 | (Plano general) Caesar Flickerman y su compañero hablan entre sí. | | | |
| 67 | (Travelling de derecha a izquierda) Público emocionado. | | | Claudius Templesmith: Ciertamente ahora tienen toda la atención. |
| 68 | (Close up) Dos personas del público de tez morena gritan emocionados. | | | |
| 69 | (Close up) Una mujer y un hombre emocionados. | | | |
| 70 | (Medium shot) Toma de perfil del público. | | | |
| 71 | (Close up) En primer plano Seneca Crane desenfocado. En segundo plano, Katniss y Peeta tomados de la mano. Se intercambia el enfoque y se muestra a Seneca, que lleva su mano izquierda a su oído. | | Bullicio en segundo plano. | Seneca Crane: Y estamos listos. Presidente Snow, está en vivo. |
| 72 | (Medium shot) Seneca Crane mira hacia el lado izquierdo de la pantalla y luego hace una señal. Al fondo se ve gente trabajando en las mesas luminosas. | | | |
| 73 | (Medium shot) Toma de perfil del presidente Snow. Se lleva la mano derecha al oído. | | Bullicio del público. | |
| 74 | (Plano americano) La gente en el palco del presidente aplaude de pie. El presidente Snow se levanta de su silla. Se hace un travelling ligero hacia el estrado. | | | |
| 75 | (Plano general) Hacia el fondo el estadio y en primer plano los carruajes se posicionan en la parte inferior de la pantalla. | | | |
| 76 | (Plano general) Carruajes en movimiento. | | Bullicio del público. Se escuchan los | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | cascos de los caballos y las cadenas de los carruajes. | |
| 77 | (Plano general) Misma posición que el plano #75. | | Bullicio del público. | |
| 78 | (Medium shot) De en medio de la pantalla a la izquierda se ven a los chicos de tez negra en su carruaje. Detrás de ellos se ve a Katniss y Peeta, aún tomados de la mano. Katniss lleva una rosa en la mano derecha. | | Bullicio del público. Se escuchan los cascos de los caballos y las cadenas de los carruajes. | |
| 79 | (Medium shot) El presidente Snow sube al estrado. La gente atrás de él está de pie aplaudiendo. El presidente hace un ademán de calma. | | Bullicio del público en segundo plano. | |
| 80 | (Medium shot con plano general) El presidente Snow de espalda a la cámara y ligeramente desenfocado continua su ademán; hacia el fondo está el estadio y en primer plano los carruajes posicionados en la parte inferior de la pantalla. | | | |
| 81 | (Paneo de derecha a izquierda) Se recorre rápidamente a los demás jóvenes para mostrar a Katniss y Peeta de perfil. | | | |
| 82 | (Plano general con medium shot) De espalda a la pantalla, ligeramente desenfocada hay una mujer que aplaude; hacia el fondo el estadio y en primer plano los carruajes posicionados en la parte | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | inferior de la pantalla. | | | |
| 83 | (Medium shot) Katniss y Peeta de perfil; las llamas detrás de ellos se apagan, ellos voltean hacia atrás y bajan las manos. Sus expresiones cambian de gozo a incertidumbre. | | | |
| 84 | (Medium shot con plano general) El presidente Snow de espalda a la cámara y ligeramente desenfocado; hace un ademán con ambas manos; se muestra hacia el fondo el estadio y en primer plano los carruajes posicionados en la parte inferior de la pantalla. | La música termina al momento que el presidente Snow hace el ademán con las manos. | | Presidente Snow: ¡Bienvenidos! |
| 85 | (Close up con ligero acercamiento) El presidente Snow habla hacia abajo. | | | Presidente Snow: ¡Bienvenidos! ¡Tributos, bienvenidos! |
| 86 | (Close up con ligero acercamiento) Katniss y Peeta miran hacia arriba. | | | Presidente Snow: Aplaudimos… |
| 87 | (Close up con ligero acercamiento) El presidente Snow habla hacia abajo. | | En fade in aumentan el bullicio. | Presidente Snow: Su valentía y sacrificio. |
| 88 | (Medium shot con travelling de izquierda a la esquina superior derecha) Público emocionado. | | Se escuchan en primer plano los aplausos y gritos del público. Cuando el presidente habla, se les baja un poco el volumen, pero sin ponerlos en segundo | |
| 89 | (Plano general) Público emocionado. | | | |
| 90 | (Medium shot) Katniss mira hacia arriba, Peeta observa a Katniss; luego intercambian miradas y ven hacia arriba nuevamente. En el fondo están las gradas. | | | Presidente Snow: Y les deseamos… |
| 91 | (Medium shot con plano general) El presidente Snow de espalda a la cámara y ligeramente desenfocado; Hacia el fondo el estadio y en primer plano los | | | Presidente Snow: ¡Felices Juegos del Hambre! |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | carruajes posicionados en la parte inferior de la pantalla. | | plano. | |
| 92 | (Close up con ligero traveling) Presidente Snow hablando, | | | ¡Y que las posibilidades estén siempre a su favor! |
| 93 | (Medium shot) Toma de perfil de público emocionado. | | | |
| 94 | (Medium shot con paneo de izquierda a derecha) Público emocionado. | | Bullicio del público; se destacan algunos gritos. | |
| 95 | (Plano medium shot largo con paneo de derecha a izquierda) Público emocionado. | | | |
| 96 | (Plano general) En primer plano, de perfil, avanza un carruaje con tributos ligeramente desenfocado. Los demás carruajes hacen lo mismo. | | Bullicio del público y sonidos de los cascos del caballo y las cadenas del carruaje cuando se ponen en movimiento. | |

Tabla 2. Plano semiótico-cinematográfico de la secuencia "El desfile de los tributos" (Cervantes).

- Plano comunicativo

| EMISOR | MENSAJE | CANAL | RECEPTOR | EFECTO |
|---|---|---|---|---|
| Caesar Flickerman y Claudius Templesmith (presentadores). | Los comentarios sobre el desfile de tributos. | Televisión o pantalla. | Público en general. | Afinidad del público. |
| Katniss y Peeta. | Con sus manos entrelazadas y sus sonrisas envían un mensaje de unión. | Pantallas en el estadio y acción en vivo. | Público en general. | Ovaciones por parte del público. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Seneca Crane y su equipo de trabajo. | Producción y transmisión del desfile de los tributos. | Televisión o pantalla (inferido). | Público en general. | Entretenimiento del público. |

Tabla 3. Plano comunicativo de la secuencia "El desfile de los tributos" (Cervantes).

- Plano teórico: En esta escena se muestra la etapa de producción de un programa de televisión, en específico la manera en cómo se estructura un evento masivo en vivo, como lo son los Juegos Olímpicos y otros espectáculos deportivos; a propósito de esto, Pierre Bourdieu tiene un texto donde menciona que este tipo de eventos se convierten en espectáculos que, con el pretexto del deporte, conllevan diferentes manifestaciones simbólicas y culturales que responden a un discurso de marketing. (Bourdieu, 120-121)

  El contexto del desfile tiene relación con uno de los principales productos televisivos que se ha propagado durante los últimos años: la televisión de realidad o el *reality show*; donde los medios de comunicación eliminan la privacidad de los participantes. Francisco Perales Bazo define este género televisivo como un "… espectáculo de convivencia entre actores no profesionales que reaccionan de forma espontánea, intentando superar y sobrevivir a sus oponentes mediante una competencia permanente y expuestos ante la mirada de unas cámaras ubicadas de manera estratégica." (Perales, 2011, 121) Por lo tanto, el *reality show* se asemeja a lo que Baudrillard llamaría un proceso de simulación de realidad, expuesta desde un ambiente mediatizado. En el caso de Los juegos del hambre, lo presentado en esta secuencia es la presentación de aquellos individuos, llamados tributos, que serán los actantes dentro del programa.

Estos personajes que se desempeñan dentro de la telerrealidad apelan a la economía afectiva, concepto que menciona Henry Jenkins, en su libro *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación.* Además, el autor menciona cómo es el funcionamiento de la relación entre los participantes del *reality show* y los televidentes:

- Al principio hay un número de participantes superior del que pueden prestar atención los espectadores, otorgándoles un tiempo de emisión limitado.
- Mediante un proceso de selección, los televidentes empiezan a generar preferencias y estos participantes obtienen más tiempo en pantalla.

En esta secuencia se puede observar la producción de un evento mediático de gran magnitud, donde los participantes (en este caso, los tributos) se ven intencionados a causar la mejor impresión entre el público. Katniss y Peeta son aquellos que logran posicionarse en el gusto de las personas, pues son los que generan una mayor respuesta.

- Plano contextual

| FICCIÓN | REALIDAD |
|---|---|
|  Imagen 1. Plano #75 |  Imagen 2. Desfile de inauguración de los Juegos Olímpicos Londres 2012 (By The Department for Culture, Media and Sport CC BY 2.0, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=20487099) |

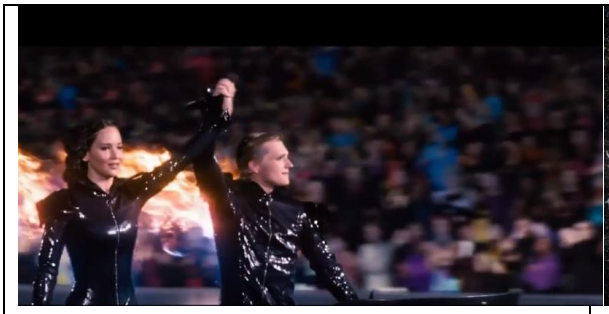
| | |
|---|---|
|  |  |
| Imagen 3. Plano#62 | Imagen 4. Comisión deportiva de Inglaterra durante el desfile de inauguración de los Juegos Olímpicos Londres 2012 (By The Department for Culture, Media and Sport CC BY 2.0, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:2012_Summer_Olympics_Parade_of_Nations,_Team_GB.jpg) |
|  |  |
| Imagen 5. Plano #60 | Imagen 6. Público en la audición de Susan Boyle en Britain's got talent. <https://www.youtube.com/watch?v=RxPZh4AnWyk> |
|  |  |
| Imagen 7. Plano #33 | Imagen 8. Comentaristas deportivos FutAzteca <https://www.youtube.com/watch?v=IWSto9wMabE> |

Tabla 4. Plano contextual de la secuencia "El desfile de los tributos" (Cervantes).

Como se puede observar en las primeras dos comparativas, Los Juegos del Hambre, al ser un evento masivo oficial, se pueden relacionar con los Juegos Olímpicos; esto es debido a que en ambos, los eventos de inauguración son ceremonias llenas de espectacularidad, donde los participantes desfilan y el público los aclama. Aunque en la ficción esta competencia es entre los distritos del mismo país, razón por la que tiene la presencia del presidente para dar el discurso, en las Olimpiadas también hay una presencia gubernamental por parte del país anfitrión. Como otro tipo de ejemplo, durante los Juegos Olímpicos de 2012 en Londres y los de invierno en Sochi de 2014, en las redes se compartieron imágenes, conocidas como *memes,* donde se hacían comparativas sobre este tipo de eventos y Los juegos del hambre.




Imagen 9. Meme de la Reina de Inglaterra en los juegos Olímpicos. <http://cdn.thehungermemes.net/2013/8/12/7a8c3568613b222e80339980555ea21f.jpg>




Imagen 10. Meme del presidente Putin en los juegos Olímpicos de invierno. <http://knowyourmeme.com/photos/694427-sochi-2014-olympic-and-paralympic-games:>

Asimismo, en las comparativas restantes se observa el fenómeno de la economía afectiva por parte del *reality show*, mencionado anteriormente, al relacionar la participación de Katniss y Peeta en el

desfile con programas de la franquicia internacional *Got talent, The Voice* y otros similares; en ambos, se maneja la importancia de causar una excelente primera impresión que los posicione en el gusto del público y, así, obtener su apoyo.

Además, existe la figura de los comentaristas, quienes narran y dan sus opiniones acerca de lo que está sucediendo en el evento; los cuales pueden ser equiparables a los presentadores que hacen las transmisiones en vivo de eventos deportivos y de espectáculos, como partidos o entregas de premios.

- Significado

  Los Juegos del Hambre comienzan como un concurso de popularidad, donde cada distrito busca impresionar a los espectadores; es como una especie de circo romano moderno, en el que el espectáculo y el *glamour* banaliza el "sacrifico" de los participantes.

- Conclusiones del análisis de la secuencia "El desfile de tributos" en la película *The hunger games* (2012).

  En esta secuencia se observa cómo los medios de comunicación se utilizan para el entretenimiento masivo. Aquí se muestra a los *mass media* como un representante de la hegemonía, mano a mano con el gobierno, para brindar el espectáculo. Katniss y Peeta son solamente piezas en el armado de la producción, pues cumplen su función de entretener al público y, por lo tanto, no hay una contraposición hacia lo establecido.

### 3.2.3 Análisis de la secuencia Entrevista de los tributos[62] en la película *The hunger games: Catching fire* (2013)

**Título:** *The hunger games: Catching fire*
**Director**: Francis Lawrence
**Año:** 2013
**País:** Estados Unidos
**Elenco:** Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson y Liam Hemsworth

Para el análisis de la segunda película de la saga, *The hunger game: Catching fire* (2013) se eligió la secuencia de "Entrevista de los tributos". El motivo para elegirla es que se presenta como un punto de la historia en el que se da un juego de poder dentro del escenario de los medios de comunicación. Esto es por la manera en la que los personajes se desenvuelven dentro de ellos, al producir mensajes que van en contra de lo establecido hegemónicamente.

- Plano semiótico-cinematográfico

| No. DE PLANO | IMAGEN EN MOVIMIENTO | MÚSICA | RUIDO | TEXTO |
|---|---|---|---|---|
| 1 | (Ligero dolly in de medium shot a plano general) La toma comienza con Caesar Flickerman de espalda a la cámara y a contraluz detrás de una estructura que se va abriendo para que pueda pasar. Conforme va avanzando, se abre la toma al escenario en el que se posiciona Caesar con los brazos al aire; | Tema de *Caesar Flickerman*[63]. | Ovaciones del público. | |

[62] Del minuto 1:08 al 1:16
[63] La melodía denominada *Caesar Flickerman* se puede escuchar en el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=oJU2j9unf80

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | además de las butacas donde está la audiencia. | | | |
| 2 | (Plano general con acercamiento) Caesar en medio del escenario; a los laterales hay escaleras y al fondo hay una pantalla. Todo está iluminado de tonos rosas, azules y dorados, con luces *neon*.<br>Caesar hace una reverencia. | | Risas de Caesar Flickerman.<br><br>Aplausos. | (En una pantalla como parte de la escenografía: Third Quarter Quell) |
| 3 | (Medium shot largo en ligera contra-picada) De semi perfil, Caesar Flickerman habla con la audiencia. En la escenografía detrás de él hay pantallas que tienen videos con pixeles de colores que van cambiando. La cámara hace una rotación de 180° alrededor de Caesar. | | | Caesar: ¡Gracias! ¡Gracias! ¡Gracias por estar aquí esta noche… … en la víspera de los 75° Juegos del Hambre! |
| 4 | (Medium shot con rotación de cámara) La toma empieza con Caesar de frente a la cámara y termina con una rotación hacia la derecha que queda en un semi-perfil. Luego va de regreso, pero la edición corta el movimiento. | | | Caesar: Jamás hemos visto nada como esto. Porque esta noche, en este escenario… |
| 5 | (Plano general) Caesar desde el escenario, de espaldas a la cámara y con los reflectores apuntando hacia él; en frente, está el público. Caesar camina al lado derecho del escenario mientras habla y luego regresa. | | | Caesar: … veinticuatro de las estrellas más brillantes de Panem… … competirán por la máxima distinción. |
| 6 | (Plano americano) Comienza con Caesar de frente a la cámara y hay una rotación de 90° hasta dejarlo en un semi-perfil. | | Reacciones del público. | Caesar: Esta será su última oportunidad de expresar sus |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | Después va de regreso; Caesar hace un ademán con la mano izquierda y camina unos pasos lejos de la cámara; después la cámara hace otra rotación hacia la izquierda. | | | pensamientos.<br>Nuestra última oportunidad de expresarles nuestro amor.<br>Y, tristemente…<br>… de despedirnos de todos excepto de uno.<br>Vaya noche.<br>Aplausos.<br>¡Qué emocionante! |
| 7 | (Medium shot) Katniss de semiperfil con Cinna a su lado; la cámara sigue como caminan de izquierda a derecha. Luego la cámara hace un paneo hacia la derecha y abre la toma hacia un vestido blanco en el fondo del lugar. Katniss y Cinna se detienen frente al vestido. | | El bullicio del público se oye en segundo plano. | Katnis: ¿Un vestido de novia?<br><br>Cinna: El presidente Snow insistió, pero le hice algunos cambios. |
| 8 | (Medium shot) En primer plano, ligeramente desenfocada, Katniss de perfil derecho; junto a ella, en segundo plano y enfocado, Cinna la mira y habla con ella. | | | |
| 9 | (Medium shot) En primer plano, Cinna de perfil izquierdo, mira a Katniss. Ella voltea a verlo y regresa la mirada al frente. | | La voz de Caesar se escucha alejada. | Caesar: Ustedes hicieron de los Juegos un asunto de familia. |
| 10 | (Medium shot/Over shouder) Caesar, ligeramente de perfil, dando la espalda a la cámara, habla con un hombre y una mujer (Gloss y Cashmere) rubios y vestidos de color gris metálico. | | | Caesar: Ustedes se convirtieron en los hermanos de todos. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 11 | (Medium shot/Over shouder) El perfil de Gloss está en el lado derecho de la pantalla, ligeramente desenfocado. Caesar está en medio del cuadro. | | | Caesar: No sé cómo podremos despedirnos. |
| 12 | (Medium shot/Over shouder) Misma posición que el plano #10. Caesar acerca el micrófono a Gloss; cuando habla se dirije a Caesar y al público directamente. Cashemere hace gesticulaciones de llorar. | | Reacciones del público. | Gloss: No ha sido nuestra elección.<br>Ustedes son nuestra familia.<br>Y no sé cómo alguien podría amarnos más. |
| 13 | (Medium shot/Over shouder) Misma posición que el plano #11. Caesar vuelve a tomar el micrófono. Luego, lo acerca a Cashemere. | | Sollozos. | Caesar: Qué tierno. Qué tierno.<br>¿Estás bien, cariño? |
| 14 | (Medium shot/Over shouder) Misma posición que los planos #10 y #12. Cashemere habla por el micrófono. | Melodía *Interviews*[64] | | Cashemere: Lo siento.<br>Caesar: No hay problema. |
| 15 | (Medium shot) En primer plano, ligeramente desenfocados, Cinna está arreglando a Katniss, quien está de espaldas a la cámara. El foco está en el espejo, en el reflejo de Katniss y el de la pantalla desde donde está hablando Cashemere. Se hace un ligero paneo hacia la izquierda y entra a cuadro Haymitch, al lado de Katniss y comiendo uvas; señala hacia enfrente de él; se hace otro ligero paneo a la derecha, Katniss voltea sobre su hombro derecho, el reflejo del espejo ahora está desenfocado. | | Lo que se está diciendo desde el escenario se escucha alejado. | Cashemere: No puedo dejar de llorar.<br><br>Katniss: ¡Cielos! ¿Alguien le cree?<br>Haymitch: Al parecer, todo el mundo. |

[64] La melodía *Interviews* se puede escuchar en el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=rS9UtojFo_8

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 16 | (Medium shot) De perfil, en primer plano hay una mujer vestida de manera extravagante que se limpia las lágrimas; a su lado derecho, con ligero desenfoque un hombre con traje a cuadros; a su lado derecho está Effie, con el pelo rosa y mayor desenfoque. Al fondo de la toma está Katniss volteando sobre su hombro para verlos y Cinna a su lado, tapado un poco por Effie; ambos están desenfocados. | | Pequeños sollozos. | Effie: Lo hace muy bien. |
| 17 | (Close up) Katniss mira por encima de su hombro derecho, en perfil a la cámara. Del lado derecho de la pantalla, en segundo plano y desenfocada, está la pantalla donde se muestra lo que pasa en el escenario. Katniss regresa la mirada hacia enfrente, quedando completamente de espalda a la cámara; la cámara baja hasta su hombro, desenfocado; también se ve a Cinna a su lado desenfocado. Katniss tiene la mirada fija en su reflejo del espejo; ahí también aparece la pantalla, desenfocada. | | | Haymitch: Estos Vencedores están furiosos. Dirán lo que sea con tal de evitar los Juegos. Sugiero que hagas lo mismo. |
| 18 | (Medium shot/ Over shoulder) Caesar está casi en medio del cuadro; del lado derecho de la pantalla, ligeramente desenfocado, está el perfil de un hombre con lentes y barba (Beetee). | | | Caesar: Beetee… … le has dado mucho a Panem a lo largo de los años. |
| 19 | (Medium shot/ Over shoulder) Caesar Flickerman, ligeramente desenfocado en el lado izquierdo de la pantalla y casi de espalda a la cámara. En medio del cuadro, Beetee lo observa fijamente. Luego | | Risas de Caesar y del público. | Caesar: No sé a quién extrañaremos más. A ti o a tu cerebro. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | baja la mirada y responde cuando Caesar le acerca el micrófono. | | | Beetee: Si los hombres decretaron el Vasallaje, pueden cancelarlo. |
| 20 | (Medium shot/Over shoulder) Misma posición que el plano #18. Caesar habla por el micrófono. | | | Caesar: Sí. Que concepto tan interesante. |
| 21 | (Medium shot cerrado) Caesar habla por el micrófono; está de semi-perfil. | | Ovaciones del público. | Caesar: Finnick… … entiendo que tienes un mensaje… … para alguien allá afuera. Alguien especial. |
| 22 | (Medium shot/Over shoulder) El perfil de Caesar está en el extremo izquierdo de la pantalla, ligeramente desenfocado. En medio del cuadro está un hombre rubio (Finnick) con playera blanca y un enorme collar; sonríe hacia el público y luego regresa la mirada a Caesar. | | | |
| 23 | (Medium shot/Over shoulder) Finnick, del lado derecho de la pantalla y ligeramente desenfocado, casi de espalda a la cámara. Caesar habla por el micrófono mientras lo mira y luego se lo acerca a Finnick. | | | Caesar: ¿Podemos escucharlo? |
| 24 | (Medium shot/Over shoulder) Misma posición que el plano #22. Finnick habla y se dirige directamente a la cámara. | | | Finnick: Mi amor… |
| 25 | (Medium shot/Over shoulder) Misma posición que el plano #23. Caesar observa fijamente a Finnick mientras habla. | | | Finnick: … mi corazón te pertenece… |
| 26 | (Medium shot) Finnick hablan de frente a la cámara. Se asoma por el lado izquierdo la nariz de Caesar | | | Finnick: … para la eternidad… … y si… |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | por unos segundos y luego sale de cuadro. | | | … muero en esa arena…<br>… lo último que haré será pensar en tus labios. |
| 27 | (Medium shot/Over shoulder) El perfil de Caesar está del lado izquierdo de la pantalla, ligeramente desenfocado. En medio del cuadro hay una mujer joven (Johanna) con el pelo castaño recogido, pestañas exageradas y un traje café con texturas y cuello alto. Johanna tiene la mirada fija al frente y luego sonríe. | | | Caesar: Hemos visto muchas lágrimas aquí esta noche. |
| 28 | (Medium shot/Over shoulder) Johanna está de espalda a la cámara, ligeramente desenfocada y del lado derecho de la pantalla. Caesar está en medio y habla por el micrófono. | | | Caesar: Pero no veo lágrimas en los ojos de Johanna.<br>Johanna, estás enojada. ¿Por qué? |
| 29 | (Medium shot/Over shoulder) Misma posición que el plano #27. Johanna habla por el micrófono dirigida a Caesar, pero después se dirige directamente a la cámara. Ríe y se dirige al público gritando. | | Johanna habla entre risas.<br>Cuando comienza a gritar, hay sonidos de censura.<br>El público reacciona. | Johanna: Sí, estoy furiosa. Lo que me hicieron es injusto.<br>El trato era que si ganaba podía vivir en paz.<br>Pero ahora, quieren matarme de nuevo.<br>¿Saben qué? ¡Al diablo! |
| 30 | (Medium shot) Johanna, en primer plano y del lado derecho de la cámara, se dirige al público gritando. En segundo plano, | | | Johanna: ¡Que se vayan al diablo todos los involucrados! |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | desenfocado, esta Caesar con una sonrisa forzada. | | | |
| 31 | (Medium shot) Caesar en medio de la toma, y de semi-perfil hablando por el micrófono. | | Reacciones del público. | Caesar: Bien. Es la opinión de una mujer. ¿Quién sigue? |
| 32 | (Medium shot/Over shoulder) Cinna observa a Katniss; ella está de espalda a él, del lado derecho de la pantalla y ligeramente desenfocada; se da la vuelta para quedar frente a Cinna. | | La voz de Caesar se escucha en segundo plano. | Cinna: Bien, date vuelta.<br><br>Caesar: Sé que es mala suerte para todos los involucrados. |
| 33 | (Medium shot/ Over shoulder) Cinna, de espalda a la cámara. Katniss lo observa. | | | Cinna: Creo que ya terminé. Katniss: ¿Voy a dar vueltas hoy? |
| 34 | (Medium shot/Over shoulder) Misma posición que el plano #32; Cinna habla con Katniss. | | | Cinna: Resérvalo para el final. |
| 35 | (Medium shot/Over shoulder) Misma posición que el plano #33. | | | |
| 36 | (Medium shot/Over shoulder) Empieza con la misma posición que los planos #32 y #34; detrás de Cinna, desenfocada, Effie entra a cuadro desde el fondo y avanza hacia ellos. Cuando Cinna se hace a un lado, la cámara hace un ligero tilt down y enfoca a Effie, quien se detiene. | | | Effie: Un minuto. ¿Ya está lista? |
| 37 | (Plano general/ Over shoulder) El hombro derecho de Efie se ve del lado izquierdo de la pantalla, ligeramente desenfocado. En el resto del cuadro están Cinna y Katniss. | | Inhalación de Effie por asombro. | |
| 38 | (Over shoulder/ Medium shot) El hombro izquierdo de Katniss | | | Effie: Ay, Katniss. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ligeramente desenfocado está del lado derecho de la pantalla. Effie se acerca hacia ella y quedan frente a frente; la cámara hace un ligero tilt up. | | | |
| 39 | (Over shoulder/Medium shot) La espalda de Effie en primer plano desenfocada; Katniss la observa. | | | Effie: Habrías sido la novia más hermosa. |
| 40 | (Over shoulder/ Medium shot) Misma posición del final del plano #38. Effie hace gestos de querer llorar. | | | |
| 41 | Over shoulder/ Medium shot) Misma posición que el plano #39. | | | Katniss: Gracias. |
| 42 | Over shoulder/ Medium shot) Misma posición que el plano #38 y #40. | | | Effie: Vamos a mostrarles…<br>… cómo luce la belleza verdadera. |
| 43 | (Tilt up a medium shot) Se muestra una tela en el piso y una mujer del lado izquierdo de la pantalla, hincada y vestida con un traje completo, con un sombrero que termina en una punta alargada y la cara pintada de negro. Hay una mano que sale del lado derecho de la pantalla; la cámara hace el tilt up y se queda en un medium shot de Johanna. | De fondo, en segundo plano, la melodía Make Him Pay for it[65] | Ruido de fondo | Johanna: Tiene que ir más arriba. |
| 44 | (Dolly in/Over shoulder) La cámara sigue por detrás la caminata de Effie y Katniss; se acercan a Johanna y a la mujer que arregla su vestido. | | | Effie: Te ves bonita, Katniss, te van a adorar. |
| 45 | (Medium shot) Katniss se coloca frente a la cámara, mientras Effie | | | Effie: Hay muchos |

[65] Se puede escuchar en el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=4J3onvJBKSU

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | se agacha a acomodar su vestido. Atrás de ellas hay pantallas con patrones de colores que cambian. | | | patrocinadores entre el público… |
| 46 | (Medium shot/Over shoulder) Katniss del lado derecho de la pantalla, ligeramente desenfocada. Del lado izquierdo, en segundo plano y con enfoque, Johanna la mira con la cabeza hacia un lado. | | | …así que, como siempre, sé tú misma.<br>Sé tú misma pero más feliz.<br>Johanna: ¿En serio? ¿Un vestido de novia? |
| 47 | (Medium shot) Katniss con la cabeza volteada sobre su hombro derecho mientras habla con Johanna; voltea hacia enfrente y queda de perfil. | | | Katniss: Snow me obligó a usarlo. |
| 48 | (Medium shot/Over shoulder) Misma posición que el plano #46. Johanna da unos pasos hacia adelante, mientras mira a Katniss. | | | Caesar (en segundo plano): Damas y caballeros, den la bienvenida…<br>…a la Chica en Llamas.<br>Johanna: Haz que pague por ello. |
| 49 | (Medium shot) Misma posición que el plano #47. Las luces alrededor de Katniss se apagan y posteriormente le apunta una luz blanca directamente al rostro. | Tema *The girl on fire*[66] | | Caesar (en segundo plano); La Vencedora de Los Juegos del Hambre del año pasado. ¡Katniss Everdeen! |
| 50 | (Medium shot/Dolly in en plano general) Se abren progresivamente las puertas delante de Katniss; | | Aplausos del público | |

[66] Se puede escuchar en el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=e031cedkYOg

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | camina hacia adelante en contraluz, donde están Caesar y el público. | | | |
| 51 | (Plano general) Del lado derecho de la pantalla está el presidente Snow, sentado en un comedor café de estilo clásico; tiene un libro en la mano izquierda y con la derecha toca una taza, mientras mira una pantalla donde se muestra lo que sucede en el auditorio. Está situado en una habitación con papel tapiz de motivo floreado, muebles y alfombra clásicos y piezas de plata. | | | |
| 52 | (Medium shot) El presidente Snow, sentado de lado, observa la pantalla. | | | Caesar: ¡Katnis Everdeen… …luces fabulosa! ¿No es cierto? |
| 53 | (Plano general) En primer plano están Caesar y Katniss de cuerpo completo. Detrás de ellos, sobre la plataforma, están los vencedores de once distritos; en el fondo hay una pantalla que muestra el isologo del Distrito 12. | | | |
| 54 | (Medium shot) Caesar, de espalda a la cámara; en el fondo, el público desenfocado. | | Aplausos del público. Risa de Caesar. | |
| 55 | (Gran plano general) En primer plano, el público de pie y de espalda a la cámara; en perspectiva, hacia el centro de la pantalla al fondo, está el escenario. La audiencia se sienta. | | | |
| 56 | (Medium shot) En primer plano, del lado derecho de la pantalla ligeramente desenfocado, está el rostro de Katniss. En segundo plano, enfocado, está Caesar, quien se abanica con la mano izquierda que tiene el micrófono y habla. | | Aplausos del público. | Caesar: ¡Vaya! ¡Vaya! |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 57 | (Medium shot) La toma empieza con un paneo de izquierda a derecha desde Katniss, de espalda a la cámara, hasta Caesar, de semi-perfil. El público en el fondo está desenfocado; cuando Caesar le pasa el micrófono a Katniss, la cámara regresa de derecha a izquierda, con Katniss de perfil. | | | Caesar: Bien, Katniss…<br>… esta noche es…<br>…muy importante y muy emotiva…<br>…para todos nosotros. ¿No lo crees?<br>Katniss: No te pongas a llorar, Caesar. |
| 58 | (Medium shot) En primer plano, Caesar y Katniss hablan. En el fondo están los otros vencedores ligeramente desenfocados. | | Risas del público. | Caesar: No prometo nada. Me conoces.<br>Katniss: Sabes que no te creería si lo hicieras. |
| 59 | (Medium shot) Caesar habla y ríe. | | | Caesar: ¡Me encanta! La Chica en Llamas es muy insolente. |
| 60 | (Medium shot) Misma posición que el plano #57. Empieza con Caesar de perfil, hace un paneo de derecha a izquierda para enfocar a Katniss de perfil. Se queda unos segundos en ella; regresa a Caesar, luego de nuevo<br>a Katniss y otra vez a Caesar. | | Reacción del público. | Caesar: Pero, Katniss…<br>… fuera de broma.<br>Creo que todos estamos muy decepcionados…<br>… porque cierta boda no se llevó a cabo.<br>¿No es así?<br>Pero, ¿tengo razón al dar por |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | Reacción de público | hecho… …que este es el vestido que habrías usado… …ese día, sí o no? Katniss: Sí, el presidente Snow pensó que todos querían verlo. Caesar: El presidente Snow, como siempre, tenía razón. ¿No es verdad, amigos? ¡Me encanta! |
| | | | | |
| | | | Aplausos del público | |
| 61 | (Medium shot) Misma posición que el plano #58. | | | Caesar: ¡Me encanta! ¿No les encanta? |
| 62 | (Plano general) Katniss y Caesar de espalda a la cámara, en medio del encuadre; el público está al fondo. | | | Caesar: ¡Es increíble! ¡Tan hermoso! |
| 63 | (Medium shot) Misma posición que el plano #56, pero el enfoque ahora está en Katniss, de perfil; Caesar está ligeramente desenfocado y camina hacia atrás, se queda en el lado derecho de la pantalla. | Tema *Mockingjay dress*[67] | | Caesar: ¿Nos haces el honor? ¿Por favor? ¿Por favor? |
| 64 | (Medium shot) Cinna de perfil, del lado izquierdo de la pantalla; alrededor de él hay personas con ligero desenfoque que aplauden. | | | |
| 65 | (Medium shot) Misma posición que el plano #63. Katniss gira hacia la izquierda. | | | |

[67] Se puede escuchar en el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=xqJIqQBW6L8

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 66 | (Medium shot/Tilt down) Katniss gira; se hace un tilt down hacia la parte inferior de su vestido que comienza a arder. | | Ovación del público | |
| 67 | (Medium shot) Misma posición que los planos #63 y #65. Katniss gira. | | | Caesar: ¡Vaya! |
| 68 | (Plano general) Misma posición que el plano #53. Katniss gira y su vestido en llamas se transforma a negro. | | | |
| 69 | (Plano general) Misma posición que el plano #62. Katniss gira y su vestido en llamas se transforma a negro. | | | |
| 70 | (Medium shot) En el lado derecho de la pantalla, Katniss se detiene y queda de semi-perfil. En segundo plano está Caesar desenfocado del lado izquierdo. | | | |
| 71 | (Plano general) Misma posición que los planos #62 y #69. Katniss con el vestido negro alza sus brazos de forma lateral y se despliegan unas alas. El público se levanta y aplaude. | | La ovación del público es más fuerte. | Caesar: Parece un ave. |
| 72 | (Plano general) Misma posición que los planos #53 y #68. Katniss con los brazos extendidos con las alas. | | Las ovaciones en segundo plano | Caesar: Tiene plumas. Es como un ave. Es como un… |
| 73 | (Medium shot) Katniss con los brazos extendidos en primer plano; en segundo, desenfocado, Caesar Flickerman y al fondo la plataforma con los otros vencedores. | | | Katniss: Como un Sinsajo. |
| 74 | (Close up) Katniss de semi perfil. | | Aplausos del público | Caesar: Tu estilista realmente se lució esta vez… |
| 75 | (Close up) Cinna de perfil aplaudiendo. En el fondo, desenfocadas, hay personas que también aplauden. | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 76 | (Medium shot) Misma posición que el plano #52. El presidente Snow mira la pantalla y cierra su libro. | | Las ovaciones en segundo plano | Caesar: … ¿no es cierto? ¡Es muy teatral! |
| 77 | (Plano detalle/Over shoulder) Del lado derecho de la pantalla el presidente Snow de semi perfil y ligeramente desenfocado. En la televisión se muestra a Cinna que alza el brazo derecho y hace una reverencia. A su lado izquierdo, Haymitch y el público aplauden. Se hace un acercamiento a Cinna, que envía un beso. | | | Caesar: ¡Cinna! Haz una reverencia. |
| 78 | (Medium shot) Misma posición que los planos #52 y 76. El presidente Snow observa fijamente la televisión. | | | |
| 79 | (Medium shot) Caesar del lado derecho y de perfil, con el micrófono en mano; del lado izquierdo, Peeta, también de perfil. En el fondo, el público desenfocado. | | | Caesar: Pero Peeta… … la boda, el matrimonio que nunca será. Peeta: De hecho, nos casamos. En secreto. |
| 80 | (Medium shot) Katniss del lado derecho de la pantalla en primer plano y de semi-perfil con la mirada fija. En segundo plano, a su lado y ligeramente desenfocados, los demás vencedores. | | Reacción del público. | Caesar: ¿Una boda secreta? |
| 81 | (Medium shot/Over shoulder) Peeta, de espalda a la cámara; Caesar habla por el micrófono. | | | Caesar: Bien. Cuéntanos. |
| 82 | (Medium shot/Over shoulder) Caesar de semi perfil de espalda a la cámara. Peeta habla por el micrófono. | | Reacción del público. | Peeta: Queremos que nuestro amor sea eterno. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 83 | (Medium shot) De lado izquierdo de la pantalla se enfoca a una mujer mayor con un sombrero gris; al lado de ella, desenfocados, hay más personas del público. | | | Peeta: ¿Sabes? Katniss y yo… |
| 84 | (Medium shot) En foco, un hombre de traje morado y una mujer con un sombrero con redes, con aspecto triste. A su alrededor el público está desenfocado. | | | Peeta: …hemos sido muy afortunados. |
| 85 | (Medium shot/Over shoulder) Misma posición que el plano #82. | | | Peeta: … y no me arrepentiría de nada…<br>… de no ser por…<br>… por… |
| 86 | (Medium shot) Misma posición que el plano #80. Katniss hace un gesto pequeño de confusión. | | | |
| 87 | (Medium shot) Misma posición que el plano #79 | | Gritos en el público. | Caesar: ¿De no ser por qué? ¿Qué cosa?<br>Peeta: De no ser por el bebé. |
| 88 | (Medium shot) Misma posición que el plano #80. Katniss hace un gesto de asombro. El hombre de color al lado de Katniss voltea a verla. | | | Caesar: ¡Vaya! ¡Eso sí es una noticia! Averigüemos más. |
| 89 | (Medium shot) En medio de la pantalla, una mujer con un peonado extravagante se lleva las manos a la boca con asombro. El público a su alrededor está desenfocado. | | | |
| 90 | (Medium shot) Una mujer mayor de entre el público se levanta gritando. La audiencia a su alrededor también se pone de pie. | | | Mujer del público: ¡Vamos, no puede ser! |
| 91 | (Medium shot) Misma posición que | | | Caesar: |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | el plano #79. Caesar y Peeta de espalda a la cámara. El público comienza a ponerse de pie. | | | Tranquilos. Es noticia para todos. |
| 92 | (Medium shot) Misma posición que el plano #81. Caesar y Peeta de perfil. Caesar está ligeramente desenfocado. | | | |
| 93 | (Medium shot) Haymitch levanta su ánfora de licor. | | | Hombre del público: ¡Cancelen los Juegos! |
| 94 | (Medium shot) Misma posición que el plano #81. | | | |
| 95 | (Medium shot) Misma posición que los planos #79 y #91. Caesar está un poco más hacia el segundo plano. Se acerca rápidamente a Peeta, le susurra algo y Peeta sale de cuadro. | Tema *Victors Holding Hands*[68] | | Caesar: Bien.<br><br>Público: ¡Cancelen los Juegos! |
| 96 | (Plano general) Caesar en el escenario, del lado derecho de la pantalla; Peeta sube las escaleras que están al costado hacia la plataforma de los vencedores. | | | Caesar: Vamos… Todos, cálmense. Hombre del público: ¡Cancelen los juegos! |
| 97 | (Medium shot/Over shoulder) Katniss, de espalda a la cámara, del lado derecho de la pantalla. Peeta se dirige a ella y se abrazan. | | | Caesar: Es una gran noche. Una gran noche. |
| 98 | (Medium shot) Katniss y Peeta se abrazan. Peeta de espalda a la cámara y el rostro de Katniss enfocado. Se sueltan y Peeta queda de perfil; Katniss voltea hacia el hombre de color a su lado. | | | |

[68] Se puede escuchar en el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=57H4jt7Pgdc

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 99 | (Medium shot) Katniss mira al hombre de color junto a ella, la cámara hace un tilt down y toma su muñón. | | | Caesar: Nadie sabía esto. |
| 100 | (Medium shot) Finnick, en primer plano de perfil, voltea a un lado. Los vencedores del fondo se toman de la mano. | | | |
| 101 | (Plano americano) Los vencedores se toman de la mano. Se hace un movimiento de cámara hasta llegar a un medium shot de Johanna. | | | Caesar: Bien. Bien. Muy bien, averiguaremos qué hacer al respecto. |
| 102 | (Tilt up/Medium shot) De cómo había quedado el plano #99 en la toma de las manos, se hace un tilt up cuando las alzan para regresar al medium shot con los rostros del hombre de color, Katniss y Peeta. | | Gritos y abucheos del público. | |
| 103 | (Medium shot) Johanna de perfil enfocada, con los otros vencedores a su lado, ligeramente desenfocados. Alzan las manos entrelazadas. | | | |
| 104 | (Plano general) En la plataforma, los vencedores tomados de la mano con los brazos en alto. En la parte inferior de la pantalla, Caesar los observa. | | | |
| 105 | (Medium shot) Caesar, de espalda al público, observa a los vencedores con preocupación. Luego asiente y voltea a ver al público enfurecido y hace una señal de corte. | | | |
| 106 | (Close up) Katniss, de semi perfil, con el rostro serio. | | | |
| 107 | (Gran plano general) Misma posición que el plano #55. Caesar se mueve en el escenario. Las luces se apagan y en la plataforma solo | | Gritos de susto del público cuando las | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | se ven las siluetas de los vencedores por las pantallas que tienen detrás de ellos; también se apagan las pantallas. | | luces se apagan. | |

Tabla 5. Plano semiótico-cinematográfico de la secuencia "Entrevistas de los tributos" (Cervantes).

- Plano comunicativo

| EMISOR | MENSAJE | CANAL | RECEPTOR | EFECTO |
|---|---|---|---|---|
| Caesar Flickerman | Información sobre los vencedores de Los juegos del hambre. | Televisión. | Público en general. | Informativo – de entretenimiento. |
| Cashemere y Gloss. | Muestra de afecto al público. | Televisión. | Público en general. | Empatía con el público |
| Beetee. | Petición de cancelar los Juegos. | Televisión. | Público en general. | |
| Finnick. | Confesión amorosa | Televisión. | Público en general. | Empatía con el público |
| Johanna. | Reclamo por estar en los Juegos de nuevo. | Televisión | Público en general y organizadores | |
| Katniss (Cinna)[69]. | Cambio del vestido de boda impuesto a | Televisión. | Público en general. | Asombro del público. Desafío al Presidente |

[69] Se menciona que el personaje de Cinna también interviene en este mensaje, pues es él quien tiene la idea de la transformación del vestido, y Katniss, en ese sentido, es un medio.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | uno de Sinsajo. | | | Snow. |
| Peeta | Información del embarazo de Katniss (falso). | Televisión. | Público en general. | Entretenimiento, convencer al público de cancelar los Juegos. |

Tabla 6. Plano comunicativo de la secuencia "Entrevistas de los tributos" (Cervantes).

- Plano teórico

  Como en la escena anterior, el contexto de esta escena gira en torno al *reality show* de Los juegos del hambre. En dicha parte se les da voz a los participantes del concurso, guiados por la figura del presentador Caesar Flickerman. En su libro *Sobre la televisión*, Pierre Bourdieu menciona que este tipo de personajes dentro de la dinámica televisiva se encarga de establecer un diálogo con los participantes, pero siempre al cuidado de que se responda a los intereses hegemónicos; el presentador puede manipular los tiempos en pantalla y otorgar o retirar la palabra, así como realizar cuestionamientos basados en un guion previamente establecido. (Bourdieu 44-45) Durante la secuencia se puede notar que Caesar Flickerman es el encargado de moderar la charla con los vencedores, sin embargo, cuando hay reacciones o respuestas que no espera, intenta desviar la atención; esto sucede, por ejemplo, cuando Johanna grita y él llama al siguiente participante. Además, existe una manipulación sentimental por parte de los participantes hacia el público; dos de ellos, Finnick y Johanna, utilizan la cámara para romper la cuarta pared y enviar mensajes directos a la audiencia a través de la pantalla.

- Plano contextual

| FICCIÓN | REALIDAD |
|---|---|
| <br>Imagen 11. Plano #2 | <br>Imagen 12. Ellen Degeneres en los Premios Oscar (Kevin Winter/Getty Images) <http://cbsnews1.cbsistatic.com/hub/i/2014/03/03/ea63f8f8-9460-4fe3-8fe1-fc234cbb8624/ellen.jpg> |
| <br>Imagen 13. Plano #91 | <br>Imagen 14. Error de coronación en Miss Universo 2015 (minuto 2:10 del video https://www.youtube.com/watch?v=zGDg27H2DxU) |
| <br>Imagen 15. Plano #107 | <br>Imagen 16. Pantalla con la que se conluyó de manera abrupta la transmisión del programa Miss Universo 2015 (minuto 2:13 del video https://www.youtube.com/watch?v=zGDg27H2DxU) |

Tabla 7. Plano contextual de la secuencia "Entrevistas de los tributos" (Cervantes).

La figura del presentador, Caesar Flickerman, hace referencia al *host* de eventos mediáticos importantes, como podría ser la entrega de los Premios Óscar o un concurso como Miss Universo. A pesar de que estos personajes tienen la pauta de mantener cierto control en cuanto a los tiempos y la información requerida, por ser eventos en vivo pueden existir situaciones en las que dicho control se pierde y se opta por cortar la transmisión; asimismo, las reacciones del público nuevamente son necesarias para saber el rumbo que lleva el programa.

Lo anterior se ejemplifica en la secuencia durante el clímax, cuando el público se impacta por la revelación (falsa) de Peeta, sobre que Katniss está embarazada, y la gente del Capitolio se vuelve en contra de lo hegemónico al pensar que no es justo enviarla a los juegos en esa condición. Además, ya en la parte final, la unión mostrada por los vencedores se percibe como una forma de protesta que es censurada cuando apagan las luces del foro. Aunque su comparativo en la vida real no tiene que ver con lo político, el caso del error del concurso Miss Universo, donde se coronó de manera equivocada a Colombia, generó confusión y abucheos de los espectadores, por lo que en cuanto se le entregó la corona a la concursante de Filipinas, la transmisión terminó sin más. Esto deja ver la importancia del control del tiempo y la imagen dentro de los programas de televisión, sobre todo si son en vivo, pues cuando lo que sucede en el foro sobrepasa a los productores, estos deciden darle un giro o terminar la transmisión para tratar de evitar un problema mayor.

- Significado

  En esta secuencia se denota el uso de los medios hegemónicos por parte de aquellos que, en cierta manera, están oprimidos, para producir

discursos subversivos de manera superficial, pero contundente. También muestra que los *mass media* se deben a la preferencia del público, por lo tanto, no pueden permitir que estos se les opongan y aplican mecanismos de censura para acallar toda manifestación que vaya en contra de lo establecido.

- Conclusiones

  A diferencia de la secuencia anterior, aunque se trata del mismo contexto (los previos al evento principal en la arena de combate), en esta cinta sí se aprecia el elemento subversivo por parte de los participantes, pues hay un enfrentamiento abierto y simbólico que utilizan los tributos para manifestar su rechazo a lo establecido por la hegemonía. Dicho enfrentamiento es directo, como los reclamos de Johanna, y de carácter simbólico, como lo es la transformación del vestido de boda impuesto por el presidente Snow, al vestido que representa al sinsajo. Además, los participantes conocen el poder de crear vínculos de simpatía y empatía por medio de la economía afectiva, descrita anteriormente; por lo que buscan generar cualquier tipo de discurso que posicione a la audiencia a su favor, aunque esto signifique plantear un desafío hacia el gobierno.

### 3.2.4 Análisis de la secuencia Como muere una revolución[70] en la película *The hunger games: Mockingjay part 1* (2014).

**Título:** *The hunger games: Mockingjay part 1*
**Director**: Francis Lawrence
**Año:** 2014
**País:** Estados Unidos

[70] Del minuto 32 al minuto 37

**Elenco:** Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson y Liam Hemsworth

De la tercera entrega de la saga *The hunger games: Mockingjay part 1* (2014), se eligió la secuencia denominada "Como muere una revolución" para realizar el análisis. La razón por la que se eligió dicha secuencia es que es el primer momento de la película en el cual los rebeldes utilizan herramientas audiovisuales para generar un mensaje propagandístico, mismo que se planifica para que sea transmitido a las masas.

- Plano semiótico-cinematográfico

| No. DE PLANO | IMAGEN EN MOVIMIENTO | MÚSICA | RUIDO | TEXTO |
|---|---|---|---|---|
| 1 | (Medium shot abierto) El escenario es una habitación con consolas de mando, micrófonos y pantallas. En el extremo derecho de la pantalla se encuentra un joven vestido de gris manipulando una pantalla; en el extremo izquierdo hay una mujer vestida de la misma manera. Se abre la puerta y entra un hombre mayor y corpulento con el mismo traje y una bolsa colgada (Plutarch Heavensbee). | | Estática; interruptores cuando se encienden las luces y sonidos digitales. | Plutarch: Esta bien. Enciendan las luces. |
| 2 | (Medium shot abierto/ ligero paneo) De derecha a izquierda y de espalda a la cámara se sigue el movimiento de Plutarch que se quita la bolsa y queda situado en el extremo derecho de la pantalla. Frente a él se observa una pantalla que tiene en el fondo una ventana que da a un | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | set de grabación que se ilumina gradualmente. | | | |
| 3 | (Medium shot) Una mujer joven con traje negro, con un arco y una aljaba con flechas negras en la espalda (*Katniss Everdeen*) está de pie en el centro de la pantalla; el fondo detrás de ella se ilumina gradualmente y deja ver el centro de mando a su espalda, ventiladores, lámparas y una estructura de metal. Se da la vuelta y queda de espalda a la cámara. Al momento que se voltea, una mujer joven con un pañuelo gris en la cabeza y un vestido del mismo color (Effie Trinket) desde el fondo de la pantalla se acerca a ella. | Extracto de la melodía *Cinna´s portrait*[71] | | |
| 4 | (Plano americano con ligero movimiento de cámara en zoom in) Katniss está de pie frente una pared con una estructura de metal y lámparas. | | | |
| 5 | (Medium shot/ over shoulder) Effie se acerca a Katniss. Primero se pone la mano izquierda a la altura del corazón y a la derecha muestra un objeto pequeño de color negro; después acerca al objeto a Katniss. | | | Effie: (suspiro) El toque final de Cinna. |
| 6 | (Plano detalle) Se sigue el movimiento de la mano de Effie hacia el lado izquierdo del traje de Katniss y coloca en la correa el objeto, que es un broche en | | | |

[71] La melodía *Cinna's Portrait* se puede escuchar en el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=jacWErGYWAM

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | forma de ave (Sinsajo) con una flecha en la boca y encerrada en un círculo. | | | |
| 7 | (Medium shot/over shoulder) Effie habla con Katniss mientras mira primero el broche de Sinsajo y después a ella. | | | Effie: Todo el mundo querrá besarte, matarte |
| 8 | (Medium shot/over shoulder/ligera picada) Katniss observa a Effie. | | | |
| 9 | (Medium shot/Over shoulder) Effie habla con Katniss, luego se da la vuelta y camina al otro lado. | | | Effie: … o ser tú. |
| 10 | (Medium shot abierto) Katniss se encuentra de espalda a la cámara del lado izquierdo de la pantalla en primer plano; se distingue la aljaba y el arco que lleva. En segundo plano, Effie camina hacia el fondo del escenario, el cual se presenta como una estructura de metal circular con equipo electrónico y ventiladores. Del lado derecho de la pantalla y al fondo se observa el centro de mando. | | Se enciende un micrófono. La voz de Plutarch se escucha con eco. | Plutarch: Perfecta. Absolutamente perfecta. |
| 11 | (Medium shot abierto) El escenario es el interior del centro de mando y, en el fondo, el set donde se encuentra Katniss en el pedestal y Effie junto a los ventiladores, fuera de iluminación. En primer plano se encuentran tres hombres de espalda a la cámara, sentados detrás de una consola con diversas pantallas y botones. Se baja la iluminación del centro del | | Sonidos digitales y tecleo rápido. | Plutarch: Bien, preparen el escenario. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | mando al mismo tiempo que la ventana que da hacia el set se transforma en un escenario con cielo rojizo, nubes y ruinas alrededor de Katniss. | | | |
| 12 | (Plano general) Katniss de pie en el pedestal con un palo de color blanco en la mano derecha y el arco en la izquierda. Ella voltea hacia atrás, observa alrededor y vuelve a mirar al frente. | | | |
| 13 | (Medium shot/plano abierto) En la misma posición del plano #10, los ventiladores comienzan a funcionar. | | Ruido cada vez que se enciende el micrófono. | Plutarch: Un poco de viento. |
| 14 | (Medium shot) Katniss parpadea confundida y dirige la mirada a varios lados. | | La voz de Plutarch se escucha con eco. | Katniss, comenzarás hincada de una rodilla… Katniss: Bien. Plutarch: …y conforme te levantas… |
| 15 | (Plano general) En la misma posición del plano #12, Katniss levanta el palo, asiente y lo vuelve a bajar. | | | Plutarch: …sostendrás en alto tu bandera y dirás tu línea. |
| 16 | (Medium shot/plano abierto) En la misma posición del plano #13, desde el centro de mando Plutarch da instrucciones a Katniss. Effie gira la cabeza hacia el centro de mando y luego observa a Katniss. | | | Recuerda que acabas de arrasar con las afueras del Capitolio… …hombro a hombro con tus hermanos y hermanas |
| 17 | (Medium shot) Katniss voltea hacia abajo y comienza a agacharse. | | | Katniss: Está bien |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 18 | (Plano general) En la misma posición que los planos 12 y #15, la estructura de metal detrás de Katniss se ilumina con focos azules; se sigue la acción de Katniss de agacharse, coloca la rodilla derecha en el pedestal y mantiene doblada la pierna izquierda; permanece así unos segundos y se incorpora al mismo tiempo que comienza a gritar un discurso y levanta el palo. Se traba al hablar, calla y mira hacia otro lado mientras baja el palo. | | | Plutarch: Cuando estés lista.<br>Katniss: ¡Pueblo de Panem, lucharemos, desafiaremos…!<br>Plutarch: ¿Se sabe la línea? |
| 19 | (Medium shot/ligero tilt down) Katniss mira hacia abajo y niega con la cabeza. Se sigue con la cámara su movimiento cuando se agacha. | | | Katniss: Sí la sé. Puedo hacerlo. Lo siento. |
| 20 | (Plano general) En el extremo izquierdo de la pantalla Katniss se agacha de espalda a la cámara; Effie junto a un ventilador en segundo plano y en medio de la pantalla y en el fondo del lado derecho el centro de mando. | | | Effie: Está calentando.<br>Plutarch: Bien. Con energía. Hazlo. |
| 21 | (Plano general/ligero zoom in) Con la misma posición del plano #18, Katniss agachada, | | | Katniss: ¡Pueblo de Panem, lucharemos, |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | permanece así unos segundos y se incorpora al mismo tiempo que comienza a gritar un discurso y levanta el palo. | | | …desafiaremos y acabaremos con nuestra hambre de justicia! |
| 22 | (Medium shot) En la misma posición del plano #20, pero con Katniss en el extremo izquierdo de la pantalla que va bajando el palo. Effie se abanica. | | | Plutach: ¡Acabas de estar en la batalla! |
| 23 | (Plano americano/ligero zoom in) Katniss baja el palo y toma una pose cansada. | | | Plutarch: Lo siento. Disculpen mi exabrupto. |
| 24 | (Medium shot abierto) El escenario es el centro de mando, a oscuras e iluminado por luces rojas en la consola. De espalda a la cámara en primer plano y ligeramente desenfocado se encuentra Plutarch, frente a él hay un monitor y la pantalla del set donde está Katniss; quien se vuelve a agachar. | | Ruidos de las máquinas | Plutarch: Inténtalo de nuevo. |
| 25 | (Medium shot) Plutarch hace un ademán con las manos y tiene la mirada fija. Detrás de él se observan más consolas y monitores. | | | Plutarch: Cuando estés lista. |
| 26 | (Plano general) Katniss vuelve a incorporarse y a gritar su discurso al tiempo que levanta el palo. | | | Katniss: ¡Pueblo de Panem, lucharemos… …desafiaremos y acabaremos con nuestra hambre de justicia! |
| 27 | (Medium shot) Effie con la mirada fija hace ademanes con la mano derecha mientras Katniss habla. Luego baja la mano, sonríe de manera incómoda y frunce los labios. | | Cuando Katniss termina de hablar, Effie hace una onomatopeya de *hum*. | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 28 | (Medium shot) Misma posición del plano #25, Plutarch tiene la mirada fija y la boca semi-abierta. Parpadea varias veces y luego baja la mirada. | | Ruidos de las máquinas | |
| 29 | (Plano americano/ligero zoom in) Katniss con el palo levantado mira alrededor desconcertada. | | Aplauso con eco. | |
| 30 | (Medium shot/abierto) Effie voltea desde el lado izquierdo hacia atrás. La cámara se mueve en un paneo y desde el fondo aparece un hombre con un gorro y barba (Haymitch Abernathy) aplaudiendo. La cámara sigue a Haymitch y lo deja en medium shot. | | Más aplausos pausados de Haymitch con eco. | Haymitch: Y así, amigos míos, es como muere una revolución. |
| 31 | (Medium shot abierto) Misma posición que el plano #24, Haymitch en el set avanza hacia Katniss. | | Ruidos de las máquinas | |
| 32 | (Plano americano abierto/over shoulder) En el primer plano del extremo izquierdo de la pantalla, desenfocado, se ve el hombro derecho de Katniss. En segundo plano, del extremo derecho Haymitch camina hacia enfrente, en dirección a Katniss. Detrás de él, casi en medio, se encuentra Effie, quien baja la mirada y luego observa a Haymitch. En el fondo junto detrás de Haymitch está la ventana del centro de mando. | | Pasos. | Haymitch: Hola, Katniss. |
| 33 | (Close up) Katniss tiene la mirada fija con expresión seria. | | | |
| 34 | (Medium shot) Haymitch habla y mira fijamente a Katniss. Luego | | Haymitch se suena la | Haymitch: ¿Así saludas a un viejo |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | se suena la nariz con un pañuelo. Effie está desenfocada en segundo plano, en el extremo izquierdo de la pantalla. | | nariz | amigo? |
| 35 | (Close up) Katniss responde a Haymitch y sigue con la mirada severa. | | | Katniss: Quizá no te reconozco sobrio. |
| 36 | (Medium shot) En la misma posición del plano #34, Haymitch sigue sonando su nariz, gira ligeramente la cabeza al lado derecho y, cuando termina, luego vuelve a mirar a Katniss mientras habla. | | | Haymitch: Supongo que me veo tan mal como me siento. |
| 37 | (Plan general) En una sala de juntas, con una gran mesa, sillas y seis personas sentadas, se proyecta en una pantalla un video donde se observa a Katniss rodeada de gente desde una toma cenital, que se hace un movimiento de cámara hasta dejarla en un plano americano en perspectiva; ella levanta una bandera roja con el símbolo del Sinsajo en dorado, y la gente alrededor de ella levanta sus armas; se ven aeronaves volando por encima de ellos. Luego el video se minimiza al extremo derecho de esa pantalla y se muestran gráficos en tonos azules, grises y blancos | Dentro del video, la melodía *Mockingjay film*[72] | Video de Katniss: su voz tiene efecto, el entusiasmo de la multitud y el sonido de las aeronaves. Cuando el video se minimiza hay sonidos digitales. | Katniss (en el video): ¡Pueblo de Panem, lucharemos… …desafiaremos y acabaremos con nuestra hambre de justicia! |
| 38 | (Medium shot) Katniss, sentada, mira a su alrededor y luego baja la mirada. | | Rechinido de silla | |
| 39 | (Plano abierto/over shoulder) | | Haymitch se | Haymitch: Señora |

[72] La melodía *Mockingjay film* se puede escuchar en el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=pBYE1DCIK5Y

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | En primer plano, desenfocado, se muestra el hombro izquierdo de Katniss. Haymitch está más al fondo sentado, se incorpora con dificultad. | | esclarece la garganta. | presidenta, deme el gusto por un momento, por favor. |
| 40 | (Medium shot abierto) Se muestra a cuatro personas sentadas (de izquierda a derecha: Plutarch, la presidenta Coin, Gale Hawthorne, y Boggs). La mujer (presidenta Coin) se recarga en el respaldo de su silla y cruza los brazos. | | | |
| 41 | (Medium shot largo) En el extremo izquierdo de la pantalla, desenfocado, se observa el cabello de la presidenta Coin. La cámara sigue a Haymitch mientras habla; él camina de izquierda a derecha frente a la pantalla con gráficos mientras mueve los brazos y luego gira el cuerpo para mirar de frente a la presidenta. | | | Haymitch: Todos piensen en algún incidente…<br>… en el que Katniss Everdeen los haya conmovido de verdad. |
| 42 | (Plano general) En primer plano, las personas sentadas de espalda a la cámara y observando a Haymitch; él se encuentra hablando entre la mesa y la pantalla del fondo. | | | Haymitch: No cuando envidiaban su peinado…<br>…ni cuando su vestido estalló en llamas… |
| 43 | (Medium shot largo/over shoulder) En primer plano, en el extremo derecho de la pantalla y desenfocado, se ve el perfil de Katniss. Haymitch sigue hablando y su mirada va de Katniss a los demás. | | | …ni cuando hizo algún tiro medio decente con una flecha.<br>Tampoco cuando Peeta hacía que ella les agradara. |
| 44 | (Medium shot) Katniss con la mirada abajo; mueve los ojos, | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | pero no alza la cabeza. | | | |
| 45 | (Medium shot) Ligeramente de perfil, Haymitch sigue hablando hacia sus interlocutores. | | | Haymitch: No, quiero que todos piensen en algún momento...<br>… en que los haya hecho sentir algo real. |
| 46 | (Medium shot/Over shoulder) En el extremo derecho de la pantalla, desenfocado, se ve el perfil de Haymitch. Effie levanta la mano y sonríe; luego la baja y comienza a hablar, mientras mira a Katniss y luego a Haymitch. | | | Effie: Cuando se ofreció en el lugar de su hermana en la Cosecha. |
| 47 | (Medium shot) En el extremo izquierdo de la pantalla se ve parte de la silueta de Effie. Katniss la observa y luego desvía la mirada. | | | Haymitch:<br>Excelente ejemplo. |
| 48 | (Medium shot) Haymitch mira hacia la pantalla/pizarra con una pluma en la mano derecha. Luego comienza a borrar lo que estaba en ella mientras la cámara lo sigue de izquierda a derecha.<br>Luego voltea hacia atrás por encima del hombro derecho, de nuevo mira la pantalla/pizarra y comienza a escribir con letra manuscrita; la pantalla interpreta su caligrafía con una tipografía digital.<br>Cuando termina de escribir, se aleja de la pantalla/pizarra y la cámara lo sigue con un ligero paneo de derecha a izquierda, | | | Haymitch: Muy bien.<br><br>(después de borrar la información de la pantalla) Espero que no fuera importante.<br>De acuerdo<br><br>"Ofrecerse en lugar de su hermana".<br>(escribe en la pantalla: Volunter 4 sis)<br><br>De acuerdo. ¿Qué más? |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | pero no quita la mirada de ella. | | | |
| 49 | (Medium shot) Del lado derecho de la pantalla, Plutarch voltea a ver a Effie; del lado izquierdo de la pantalla, Effie habla, hace ademanes con la mano y voltea a ver a Plutarch. | | | Effie: Cuando cantó aquella canción para la pequeña Rue. |
| 50 | (Close up) Katniss ligeramente de perfil con la mirada fija y seria. Luego baja la mirada y coloca su rostro completamente de perfil. | | | Haymitch: Sí. ¿A quién no se le hizo un nudo en la garganta? |
| 51 | (Medium shot largo, over shoulder) En primer plano, del lado izquierdo de la pantalla, se ve a Effie de espalda a la cámara, desenfocada. Haymitch habla con ella y luego se voltea hacia la pantalla/pizarra a escribir. | | | Haymitch: ¿Sabes, Effie? Me caes mejor sin todo ese maquillaje.<br>Effie: Pues tú me caes mejor sobrio. (Haymitch escribe en la pizarra: song…) |
| 52 | (Medium shot) Katniss, gira su cabeza al lado derecho de la pantalla y luego regresa a poner su rostro de perfil izquierdo. En el extremo izquierdo de la pantalla se observa una silueta en negro y desenfocada. | | | Beetee: También cuando eligió a Rue como aliada.<br>Effie: Sí.<br>Haymitch: Bien…<br>… ¿qué tienen en común todos estos momentos? |
| 53 | (Medium shot) Del lado derecho de la pantalla, Gale responde a Haymitch. A su lado, Boggs lo mira de reojo. Hay una parte de una silueta desenfocada en el extremo derecho de la pantalla. | | | Gale: Nadie le dijo que hacer.<br>Beetee: Sin un libreto, cierto. |
| 54 | (Medium shot) Beetee (hombre de lentes, barba y bigote) sentado y con la mirada | | | Beetee: Tal vez debamos dejarla en paz. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ligeramente hacia el lado izquierdo de la pantalla; hay una parte de una silueta desenfocada en el extremo derecho de la pantalla. | | | Boggs: Y lavarle la cara.<br>Aún es una niña. La hicieron parecer de 35. |
| 55 | (Medium shot) En la misma posición del plano #53, Gale y Boggs dirigen su mirada a la silueta (Katniss). Después Gale la dirige a la mesa y Boggs hacia enfrente de él. | | | |
| 56 | (Medium shot) En la misma posición del plano #52, Katniss hace una media sonrisa. | | | Plutarch: Las ocasiones de ser espontánea no abundan bajo tierra. |
| 57 | (Medium shot abierto) En la misma posición del plano #40, Plutarch habla y sus compañeros lo observan. | | | ¿Lo que sugieres es que la lancemos al combate? |
| 58 | (Medium shot) En la misma posición que los planos #52 y #56, Katniss dirige su mirada a la silueta del extremo izquierdo de la pantalla. | | | Presidenta Coin: No puedo enviar a una civil a la batalla… |
| 59 | (Medium shot abierto) En la misma posición de los planos #40 y #57, la presidenta Coin habla. | | | Presidenta Coin: … solo para crear un efecto. Esto no es el Capitolio. |
| 60 | (Medium shot largo/Over shoulder) En la misma posición del plano #41 Haymitch habla con la presidenta Coin. | | | Haymitch: Es justo lo que sugiero. Llévenla al campo de batalla. |
| 61 | (Medium shot) Katniss, con el cuerpo hacia la cámara, dirige la mirada a su lado izquierdo y luego al derecho. | | | Presidenta Coin: No, no podemos protegerla.<br>Haymitch: Tiene que nacer de ella.<br>La gente responde a eso. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 62 | (Medium shot/Over shoulder) En la misma posición del plano #43, Haymitch habla y hace ademanes con las manos señalando a Katniss, al tiempo que dirige su mirada de ella a la presidenta Coin. | | | Haymitch: ¿Quiere un símbolo para la revolución?<br>No se le puede enseñar cómo serlo. Créame, lo sé. |
| 63 | (Medium shot) En la misma posición que los planos #52, #56 y #58, Katniss dirige su mirada al lugar de donde se ven las manos de Plutarch en primer plano, desenfocadas, del lado derecho de la pantalla. Luego voltea hacia su lado izquierdo cuando habla Beetee. | | | Plutarch: Quizá haya un lugar menos peligroso.<br>Beetee: El Distrito 8. La semana pasada hubo bombardeos…<br>…ya no hay objetivos militares |
| 64 | (Medium shot) Beetee habla. | | | |
| 65 | (Medium shot) Misma posición que los planos #52, #56, #58 y #63, Katniss dirige su mirada a Coin y habla. | | | Presidenta Coin: No podemos garantizar su seguridad.<br>Katniss: Jamás podrán garantizarla. |
| 66 | (Medium shot) Misma posición que los planos #40, #57 y #59, todos dirigen su mirada a Katniss. | | | |
| 67 | (Medium shot) Misma posición que los planos #52, #56, #58, #63 y #65, Katniss habla. | | | Katniss: Quiero ir. |
| 68 | (Medium shot) Misma posición que los planos #40, #57, #59 y #66 todos dirigen su mirada a Katniss. La presidenta Coin habla. | | | Presidenta Coin: ¿Y si te matan? |
| 69 | (Medium shot) Misma posición que los planos #52, #56, #58, #63, #65 y #67 Katniss habla. | | | Katniss: Asegúrense de grabarlo. |
| 70 | (Medium shot) Misma posición que los planos #40, #57, #59, #66 y #68 todos dirigen su | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | mirada a Katniss; Plutarch rie y niega con la cabeza. | | | |

Tabla 8. Plano semiótico-cinematográfico de la secuencia "Como muere una revolución" (Cervantes)

- Plano comunicativo

| EMISOR | MENSAJE | CANAL | RECEPTOR | EFECTO |
|---|---|---|---|---|
| Katniss (Producción del Distrito 13) | Llamado de lucha para la gente de Panem | Televisión | Ideal: Público de los 13 distritos.<br><br>En la secuencia: Los altos mandos del Distrito 13 | Ideal: Revolución<br><br>En la secuencia: Incertidumbre y falta de convencimiento |

Tabla 9. Plano comunicativo de la secuencia "Como muere una revolución" (Cervantes).

- Plano teórico

En esta escena se puede observar la producción de un promocional propagandístico por parte del Distrito 13. Katniss, al ser considerada el rostro de la rebelión, es la elegida para enviar el mensaje al resto de la población. Sin embargo, durante esta etapa de rodaje, Katniss no transmite ningún tipo de sentir que acompañe su mensaje (por esta razón, el acto comunicativo se divide en lo que es el ideal y lo que ocurre en pantalla). Esto se relaciona de manera directa con la teoría de Jakobson sobre las funciones de la lengua, específicamente sobre lo referente a lo emotivo. En su texto *Lingüística y poética*, este autor menciona que esta función "sazona hasta cierto punto todas nuestras elocuciones, a nivel fónico, gramatical y léxico". (Jakobson, 4) Es decir,

la emotividad demuestra la intención directa del emisor, pero, aunque en el guion que se le brindó a la protagonista tenga el propósito de lanzar un discurso que mueva a las masas, si ella no lo siente de esa manera, no serán suficientes las palabras. Esto es debido a que, como se mencionó en el segundo capítulo, la propaganda es una herramienta comunicativa que se caracteriza por apelar a los sentimientos del público, por lo que en la reunión el personaje de Haymitch hace la anotación de que las veces que Katniss ha establecido un vínculo emocional con las personas ha sido en situaciones donde la acción salía de ella misma.

- Plano contextual

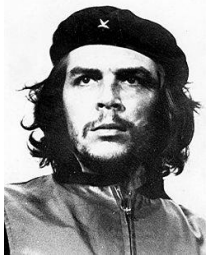
| FICCIÓN | REALIDAD |
|---|---|
| <br>Imagen 17. Plano #37 | <br>Imagen 18. Video de propaganda sobre la marina de Estados Unidos <https://www.youtube.com/watch?v=VjLuukA6BCs> |
| <br>Imagen 19. Plano #26 | <br>Imagen 20. *El Guerrillero Heróico* <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/58/CheHigh.jpg/245px-CheHigh.jpg> |

Tabla 10. Plano contextual de la secuencia "Como muere una revolución" (Cervantes).

En esta secuencia se muestra la producción de la propaganda política alrededor de un discurso de unión subversivo para buscar justicia en contra de lo hegemónico. Esto hace referencia a los *spots* de campañas políticas y los videos gubernamentales sobre las fuerzas armadas, sobre todo cuando se ve el video terminado, que se utiliza una gran cantidad de recursos para recrear una escena donde se ve la majestuosidad de Katniss al dirigir la rebelión, junto con un ideal de éxito.

Asimismo, Noam Chomsky menciona que los líderes de opinión son una pieza clave en la transmisión de mensajes, puesto que ellos son los que establecen el vínculo con los espectadores; en este caso, Katniss podría ser considerada incluso como un símbolo de la revolución, tal como en su momento lo fueron Ernesto "el Ché" Guervara o Emiliano Zapata.

- Significado

  Katniss, al ser el rostro de la revolución, denominada como el Sinsajo, tiene la obligación de transmitir mensajes de unión para que más gente se una a su lucha. Sin embargo, la propaganda no sirve de nada si ella no le imprime un verdadero sentimiento que genere empatía con los demás, por lo que es necesario buscar otras alternativas para que la rebelión siga en pie.

- Conclusiones

  En esta secuencia solo se muestra la producción propagandística de una de las fuerzas políticas dentro de la historia, que es el Distrito 13; además, abarca solamente la creación del spot y no se muestra su efecto en una audiencia real, sino que se mantiene dentro de los estrategas para saber qué es lo que se necesita para mejorar el

mensaje. Al igual que en las secuencias anteriores, la carga de emotividad es un factor clave, puesto que es lo que generara o no el vínculo con la población; aunque esto no se ve en pantalla, si se explora la importancia de la transmisión emotiva por parte del emisor, que según lo explicado por Naief Yehya en el segundo capítulo, lo sentimental es un elemento necesario para que una campaña de propaganda funcione de la mejor manera.

### 3.2.5 Análisis de la secuencia El asalto de los Guardianes de paz[73] en la película *The hunger games: Mockingjay part 2*

**Título:** *The hunger games: Mockingjay part 2*
**Director**: Francis Lawrence
**Año:** 2015
**País:** Estados Unidos
**Elenco:** Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson y Liam Hemsworth

De la última película, denominada *The hunger games: Mockingjay part 2* (2015), se eligió la secuencia "El asalto de los Guardianes de paz". El motivo para analizar dicha secuencia es que retrata un momento de transmisión de noticias en vivo, además de una confrontación de las dos esferas de poder dentro del escenario de los medios masivos de comunicación.

- Plano semiótico-cinematográfico

| No. DE PLANO | IMAGEN EN MOVIMIENTO | MÚSICA | RUIDO | TEXTO ESCRITO |
|---|---|---|---|---|
| 1 | (Picada a plano general) Se muestra una escalera blanca con | Tonada de suspenso | Pasos | Jackson: Cierren esas cortinas. |

[73] Del minuto 54 al 1:01

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | iluminación en tonos violeta. Un joven armado (Gale) entra y sube por las escaleras, seguido por otras personas (Katniss, Peeta, Finnick, Cressida, Messalla, Jackson, Homes, Castor y Pollux), también con armas. Suben a una habitación decorada con jarrones, techo de color blanco y una estructura cuadrada, iluminada desde el techo, con un símbolo en sus cuatro caras. | en fade out progresivo | | |
| 2 | (Medium shot) De espalda a la cámara, Katniss cierra una cortina. | | Movimiento de cortinas | |
| 3 | (Medium shot abierto) En el extremo izquierdo de la pantalla, en primer plano, esta Gale de perfil mirando la habitación; posteriormente, la cámara se mueve hacia el frente de su rostro. | | Respiración agitada y sonido de las cortinas recorriéndose. | |
| 4 | (Medium shot) Katniss en primer plano, y Pollux en segundo, detrás de ella, están pegados a una pared de su lado izquierdo. Abren un poco las cortinas; Cressida entra en cuadro de derecha a izquierda y se les une. | | Ruido del motor de los camiones. | |
| 5 | (POV) Desde la ventana se observa, a través de las cortinas, como soldados con armadura blanca y dos camiones del mismo color se dirigen en la lluvia hacia una escalinata y un edificio que está enfrente de ellos. | | | |
| 6 | (Medium shot) Katniss se aleja un poco de la ventana, pero sigue observando. | | | |
| 7 | (Medium shot) De perfil, ligeramente de espalda a la | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | cámara, Cressida y Pollux también observan por la ventana. | | | |
| 8 | (POV) Se observa por la ventana que los soldados se colocan en posición de ataque con las armas; hay un disparo desde una de las ventanas que impacta en un soldado y todos comienzan a disparar hacia el edificio. | | Disparos. | |
| 9 | (Medium shot) De perfil, Finnick observa por la ventana | | | Finnick: Son las Leeg. |
| 10 | (POV) Desde la venta, se ve como los soldados continúan disparando hacia el edificio. Desde el camión situado en la parte inferior derecha de la pantalla se lanza una granada que explota en el edificio; la cámara sigue en un tilt up la dirección del explosivo. El edificio se derrumba y deja una enorme masa de humo. | | Disparos y una granada cuando es lanzada y cuando explota. Vidrios rotos y sonido de piedras al derrumbarse el edificio. | |
| 11 | (Medium shot a close up con tilt down) Katniss se aleja de la ventana y se agacha; la cámara sigue su acción. Deja la mirada perdida hacia abajo y respira de manera agitada. | | Sonido de alarma cuando se ilumina la habitación. | |
| 12 | (Medium shot) De perfil, Jackson en primer plano, Homes en segundo y otras dos siluetas semi-desenfocadas en el fondo están pegadas a la cortina. Jackson tiene la mirada fija hacia enfrente y respira de manera entrecortada. Cuando la habitación se ilumina, giran la cabeza. | | | |
| 13 | (Medium shot) Katniss en primer plano mira hacia abajo y luego voltea hacia su izquierda. Cressida | Melodía *Caesar's Broadcast* | Continúa el sonido de alarma junto | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | desenfocada junto a Pollux miran hacia enfrente. | [74] | a la tonada | |
| 14 | (Over shoulder/Plano detalle) En la parte izquierda de la pantalla, de espalda, está la silueta de la cabeza de Katniss. Frente a ella una pantalla contiene el símbolo visto anteriormente (el logo del Capitolio) y tiene un mensaje que dice: "MANDATORY VIEWING. ATTENTION ALL PANEM RESIDENTS". | | | (Mensaje escrito en la pantalla: "MANDATORY VIEWING. ATTENTION ALL PANEM RESIDENTS". Vista obligatoria a todos los residentes de Panem" |
| | Después aparece en la pantalla con un medium shot un hombre (Caesar Flickerman) con cabello blanco en tonos rosas y un traje magenta; se encuentra en un set con estructuras geométricas y con colores rosa y azul. | | | Caesar: Buenas tardes. Soy Caesar Flickerman. Seguimos con la cobertura de la defensa del Capitolio. Hoy, mientras nuestros Agentes de la paz contienen a los rebeldes… …nuestra historia dio un giro inesperado. Katniss Everdeen, quien fuera nuestra hija predilecta… ...se infiltró en la ciudad con otros Vencedores… …cuyos nombres también son muy |
| 15 | (Medium shot/Tilt up) En la misma posición que el plano #13, Katniss se incorpora; la cámara sigue su movimiento. | | | |
| 16 | (Over shoulder/Plano detalle) En la parte izquierda de la pantalla, de espalda, está la silueta de la aljaba con flechas de Katniss. En la pantalla, Caesar Flickerman continúa hablando hacia la cámara. En el extremo superior derecho de su pantalla aparece una ventana que se maximiza y deja ver un video de grabación de una cámara de seguridad; en este video, monocromático, se observa primero una toma general de una plaza con escalinatas donde hay un | | | |

[74] Se puede escuchar en el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=f0H70iAg8vA

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | grupo de personas; posteriormente hay un acercamiento y se ve como estas personas corren hacia enfrente; hay un cambio de toma y se observa de perfil como estas personas huyen de un líquido negro que va cubriendo toda la plaza. | | | familiares. |
| 17 | (Medium shot) De perfil, Katniss mira la pantalla. | | | |
| 18 | (Plano detalle) Se encuadra la pantalla, donde se muestra a las personas corriendo; hay un sujeto que empuja a otro al piso. | | | Caesar: Finnick Odair y Peeta Mellark |
| 19 | (Medium shot) Misma posición del plano #17. Katniss, voltea hacia su izquierda. | Melodía *The rebels are dead*[75] | | |
| 20 | (Medium shot) Peeta tiene la parte derecha de su rostro recargada en una estructura decorativa y tiene la mirada fija. | | | Caesar: Es obvio que algunas alianzas no son para siempre. |
| 21 | (Medium shot abierto/Over shoulder) En el lado derecho de la pantalla se muestra la silueta de Peeta, ligeramente desenfocada y de espalda a la cámara. Se ve también la pantalla donde se está presentando el video y se observa como dos sujetos forcejean (Peeta y Finnick). | | | |
| 22 | (Medium shot) Misma posición que los planos #17 y #19, Katniss mira hacia abajo y regresa su vista a la pantalla. | | | Caesar: Observen lo que sucedió hace un momento… |
| 23 | (Over shoulder/Plano detalle.) | | | …cuando los |

[75] La melodía *The rebels are dead* se puede escuchar en el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=HWLeCbWfh8k

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | Misma posición que el plano #16. Caesar Flickerman habla a la cámara. Después, una ventana se maximiza desde la parte superior izquierda de la pantalla y muestra la acción de los agentes de Paz disparando al edificio. | | | Agentes de la paz acorralaron a Katniss Everdeen…<br>…y su grupo de tontos rebeldes.<br>A pesar de la arrogancia que hizo volver a esta chica traicionera…<br>…están por presenciar una gran victoria, no solo para el Capitolio…<br>…sino para Panem. |
| 24 | (Medium shot) Misma posición que los planos #17, #19 y #22, Katniss mira la pantalla. | | Disparos en el video.<br>Explosión | |
| 25 | (Medim shot) En primer plano se encuentra Jackson, junto a ella Homes; al fondo, ligeramente desenfocados, se encuentran Finnick y Castor. | | | |
| 26 | (Medium shot) Gale observa la pantalla | | | |
| 27 | (Plano general) Misma posición del final del plano #1, los rebeldes observan la pantalla, donde se muestra cómo los soldados vuelan el edificio con un lanza-granadas. Después se hace una transición y regresa a estar en pantalla Caesar Flickerman. | | | Caesar: Ahí lo tienen.<br>Katniss Everdeen, la Chica en Llamas… |
| 28 | (Medium shot) Misma posición que los planos #17, #19, #22 y #24, Katniss mira la pantalla. | | | … una chica que inspiró tanta violencia… |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 29 | (Over shoulder/Plano detalle.) Misma posición que los planos #16 y #23. Caesar Flickerman habla en la pantalla. | | | …al parecer llegó a su propio fin violento… |
| 30 | (Plano general) Desde otro ángulo, se observa la habitación donde están los rebeldes. Está decorada con sillones, lámparas y mesas. También se observa la pantalla cuádruple que sale desde el techo; en ella, Caesar habla a la pantalla y después se ve el símbolo del Capitolio. | | | Caesar: Quédense para más información. Caesar Flickerman. Gracias. |
| 31 | (Medium shot) Gale de perfil; voltea hacia su lado izquierdo. | | | Gale: Ya que estamos muertos, ¿qué haremos? Peeta: ¿No es obvio? |
| 32 | (Medium shot) Peeta de perfil; en el extremo izquierdo de la pantalla se observa la silueta de Gale ligeramente desenfocada. | | | Peeta: Lo que sigue es matarme. |
| 33 | (Medium shot) Katniss con la mirada fija camina en dirección a la cámara. | | | |
| 34 | (Medium shot) Misma posición que el plano #32 | | | Peeta: Asesiné a uno de nuestro pelotón. |
| 35 | (Medium shot) Finnick de perfil en primer plano; en segundo se ve a Homes de perfil y en tercero a Jackson, ambos ligeramente desenfocados. | | | |
| 36 | (Medium shot) Misma posición que los planos #32 y #34 | | | Peeta: Katniss tiene razón. Soy un muto. |
| 37 | (Medium shot) Misma posición que | | | Peeta: Y es |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | el plano #33; se va haciendo un ligero acercamiento. | | | cuestión de tiempo antes de que pierda la cabeza de nuevo. |
| 38 | (Close up) Peeta con el lado derecho de su rostro recargado en la estructura decorativa. | | | Peeta: No tengo el control. |
| 39 | (Close up) Katniss con la mirada hacia abajo, la levanta lentamente. | | | Peeta: Necesito una píldora Jaula de la noche para morir cuando sea necesario. |
| 40 | (Close up) Misma posición del plano #38. Peeta voltea hacia su lado derecho. | | | |
| 41 | (Medium shot) Misma posición que el plano #31 | | | Gale: Si llega ese punto te mataré yo mismo. |
| 42 | (Close up) Misma posición que los planos #38 y #40. | | | |
| 43 | (Plano general) Misma posición que el plano #30. En el lado derecho de la pantalla, Gale se levanta. | | | |
| 44 | (Close up) Katniss con la mirada fija. | | | |
| 45 | (Tilt up a Medium shot) Se enfoca un pedazo de comida sobre una mesa; luego se hace un tilt hacia un medium shot de Homes comiendo; en segundo plano, Jackson está detrás de él, ligeramente desenfocada. | | Mordida. | |
| 46 | (Medium shot) En primer plano, del lado izquierdo de la pantalla, está Finnick de perfil y comiendo; voltea a ver a Peeta, que está a su lado, igual de perfil. Luego voltea de nuevo al frente y come un dulce. | | | |
| 47 | (Medium shot) En primer plano, del lado derecho de la pantalla está Katniss. De su lado derecho está Gale, observando un dulce; ambos | | | Gale: Creo que jamás había entendido el Capitolio hasta |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | están de perfil. Luego lo deja a un lado. La habitación se ilumina y ambos voltean hacia un punto hacia su izquierda. | Suena la música del Capitolio. | | ahora.<br>Si comes así, puedes creer lo que sea. |
| 48 | (Plano general) Los rebeldes sentados en diferentes sillones de la habitación, observan la pantalla cuadrada que tiene el símbolo del Capitolio. Aparece la foto de Cressida y un banner debajo con su nombre; hay una transición y se ven la foto y el nombre de Castor. | | Cada que cambian las fotos suena un cañón. | (Pantalla, como texto:<br>Cressida, Capitolio<br>Castor, Capitolio) |
| 49 | (Medium shot largo) Sentados en el sillón, de izquierda a derecha están Messalla, Cressida, Pollux y Castor observando hacia un punto fijo. Pollux voltea a ver a Castor. | | | |
| 50 | (Plano general) Desde una posición más alejada y otro ángulo, se observa la habitación y a los rebeldes que miran la pantalla; esta está en el medio del plano. La pantalla hace una transición y cambia a la imagen y nombre de Pollux. Después cambia a la de Mesalla. | | | (En pantalla como texto:<br>Pollux, Capitolio<br>Mesalla, Capitolio<br>Finnick Odair, Distrito 4) |
| 51 | (Plano detalle/ Over shoulder/ Contrapicada) Se hace un acercamiento en contrapicada a la pantalla que cambia de la imagen de Mesalla a la de Finnick; en la parte extrema izquierda de la pantalla se ve una silueta en negro y desenfocada) | | | |
| 52 | (Medium shot) Misma posición del plano #46. Finnick hace una sonrisita burlona. | | | |
| 53 | (Plano detalle/ Over shoulder/ Contrapicada) Misma posición del | | | (Pantalla: en texto<br>Peeta Mellark, |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | plano #51, la pantalla muestra la foto y nombre de Peeta; se hace una transición y cambia a la de Katniss. | | | Distrito 12<br>Katniss Everdeen, Distrito 12) |
| 54 | (Medium shot) Katniss del lado derecho de la pantalla, y Gale del lado izquierdo, observan un punto fijo. | | | Presidente Snow: Así que Katniss Everdeen, una pobre chica inestable… |
| 55 | (Plano detalle, Over shoulder/ Contrapicada) Se hace una contrapicada hacia la pantalla, pero esta vez la silueta se sitúa del lado derecho de la pantalla, desenfocada y en negro. En la pantalla, se observa al Presidente Snow vestido de color azul y sentado en una silla roja de respaldo alto. | | | … sin nada más que cierto talento con el arco y la flecha, está muerta. |
| 56 | (Medium shot) En primer plano, Katniss de semi-perfil; en segundo plano, Gale en la misma posición; ambos miran fijamente un punto de su lado izquierdo. | | | Presidente Snow: No era pensadora. No era líder. |
| 57 | (Plano general) Misma posición que el plano #50; en la pantalla sigue el Presidente Snow. | | | Simplemente un rostro arrancado de entre las masas. |
| 58 | (Medium shot) Misma posición que los planos #46 y #52. | | | Presidente Snow: ¿Era valiosa? Era extremadamente valiosa para su rebelión. |
| 59 | (Medium shot largo) Misma posición que el plano #49 | | | Presidente Snow: Porque ustedes no tienen visión. |
| 60 | (Plano detalle) Se muestra solamente la pantalla con el Presidente Snow hablando. | | | Presidente Snow: No hay un líder verdadero entre ustedes. |
| 61 | (Plano general) Se muestra una | | | Presidente Snow: |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | habitación decorada con candelabros, una gran alfombra roja con detalles en color dorado, paredes y escritorio de mármol; hay en el primer plano un aparato con rieles que emula a una cámara y un Dolly; junto a este hay dos pedestales que reproducen la imagen del Presidente Snow en pantalla. Del lado izquierdo de la pantalla hay una mujer vestida de gris, de espalda a la cámara. Detrás del escritorio, frente a la cámara, se encuentra el Presidente Snow; detrás de él hay una escultura de un ave. | | | Dicen ser una alianza.<br>Pero vimos lo que eso significa. |
| 62 | (Medium shot) En primer plano, del lado extremo derecho de la pantalla está la cámara desenfocada. En el resto del plano está el Presidente Snow, sentado frente a su escritorio, que tiene un adorno con un ave. | | | Presidente Snow: Sus soldados intentan asesinarse unos a otros. |
| 63 | (Close up) El Presidente Snow de perfil, se sobresalta y mira de manera inquisidora hacia un punto fijo. | | Sonidos de interferencia. | |
| 64 | (Plano americano largo) En primer plano, uno de los pedestales que fungen como pantalla, se distorsionan. La mujer que está del lado derecho, ahora de frente a la cámara, observa la pantalla. En el fondo se observa un hombre de aspecto militar. La imagen de la pantalla se distorsiona más y se intercambia por la presidenta Coin, en un fondo azul con estrellas. La mujer junto al pedestal, da la | | | Presidenta Coin: Buenas noches. Para quienes aún no me conocen… |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | vuelta y camina hacia el fondo de la habitación. | | | |
| 65 | (Close up) Misma posición que el plano #63 | | | Presidenta Coin: … por favor, permítanme presentarme.<br>Soy la presidenta Alma Coin, líder de la rebelión. |
| 66 | (Plano general) Misma posición que el plano #48. En la pantalla se observa a la presidenta Coin. | | | Presidenta Coin: Interrumpí la transmisión de su presidente. |
| 67 | (Medium shot) Misma posición que el plano #56 | | | Presidenta Coin: …en la que intentaba difamar a una joven y valiente mujer. |
| 68 | (Medium shot) Homes en primer plano; en segundo plano, Jackson está detrás de él. Ambos están de semi-perfil con la mirada en un punto fijo. | | | Presidenta Coin: "Un rostro elegido de entre las masas", la llamó. |
| 69 | (Medium shot largo) En primer plano del lado derecho, con ligera transparencia, la imagen en pantalla de la presidenta Coin hablando, En segundo plano, del lado izquierdo, el presidente Snow sentado. | | | Presidente Snow: Arrancado.<br><br>Presidenta Coin: Como si un líder… |
| 70 | (Close up) Misma posición de los planos #63 y #65 | | | Presidenta Coin: … un verdadero líder, pudiera ser algo distinto. |
| 71 | (Plano general, ligero Dolly in) El escenario es una sala de juntas con una mesa luminosa con aparatos electrónicos encima; detrás hay una pantalla con el fondo azul y | | | Presidenta Coin: Tuve el privilegio de conocer…<br>…a una chica de pueblo del área |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | estrellas del lado extremo izquierdo; en el fondo hay ventanas cubiertas con persianas grises en el fondo. La presidenta Coin y Plutarch Heavensbee están sentados en una silla, en segundo plano. | | | más pobre del Distrito 12… |
| 72 | (Medium shot) En primer plano, del lado extremo derecho de la pantalla y ligeramente desenfocada, se encuentra una cámara apuntando a la presidenta Coin; quien está hablando con aspecto severo. | | | Presidenta Coin:… que sobrevivió a los Juegos del Hambre y al Vasallaje de los 25. |
| 73 | (Medium shot) En primer plano, del lado izquierdo de la pantalla se muestra el perfil de la presidenta Coin, ligeramente desenfocado. De su lado izquierdo, se ve a Plutarch, también de perfil, que voltea a verla. | | | Presidenta Coin: ¡Se levantó y convirtió… … a una nación de esclavos en un ejército! Viva o muerta, Katniss Everdeen seguirá siendo el rostro de esta revolución. |
| 74 | (Medium shot) Misma posición que los planos #56 y #67. | | | Presidenta Coin: Su muerte no será en vano. Katniss: No sabía que significara tanto para ella. |
| 75 | (Medium shot) Misma posición que los planos #50 y #57; en la pantalla sigue la presidenta Coin. | | | Presidenta Coin: Su visión, y la nuestra, se hará realidad. Un Panem libre. |
| 76 | (Medium shot) Misma posición que el plano #54 | | | |
| 77 | (Plano detalle, Over shoulder/ Contrapicada) Misma posición del plano #55, en la pantalla se sigue | | | Con democracia para todos. Y en su memoria, |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | observando a Coin; hay pequeñas distorsiones. Se hace una transición y se ve en la pantalla un fondo azul con un símbolo (hojas de laurel y un sol naciente, con un lazo que dice PANEM), luego aparece una foto de Katniss con un banner debajo y estrellas.<br>La silueta del extremo derecho se levanta. | | Hay un silbido cuando aparece la foto de Katniss en pantalla. | hallaremos la fuerza…<br>…para liberar a Panem de sus opresores.<br>Gracias. Y cuídense.<br><br>(En la pantalla, como texto: REMEMBER THE MOCKINGJAY) |
| 78 | (Plano general) Ligero movimiento de cámara que sigue a Katniss desde que se incorpora y camina hacia una mesa. En el fondo del plano se observa a Gale y en el extremo derecho el perfil de Finnick ligeramente desenfocado. Katniss se sienta junto a una mesa en segundo plano, coloca un objeto y se despliega el holograma de un mapa. Finnick se incorpora y, en segundo plano, Jackson se acerca a Katniss. | Melodía *Squad Studies Holo*[76] | | Katniss: Snow está en su mansión.<br>¿Dónde es? |
| 79 | (Plano general) Los demás rebeldes se acercan alrededor del holograma. Jackson y Katniss están del lado izquierdo de la pantalla, Cressida en medio, señalando dentro del holograma de la ciudad, y detrás de ella están Finnick, Pollux, castor y Messalla. | | | Cressida: Estamos aquí.<br>Ese es el Círculo de la Ciudad.<br>Está al menos 70 o 75 calles al norte.<br>Finnick: ¿75 calles?<br>Katniss: Nadie sabe que estamos vivos. Es nuestra |

[76] La melodía *Squad Studies Holo* se puede escuchar en el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=tx9QrKR4HTM

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | oportunidad. |
| 80 | (Plano detalle, over shoulder, ligera picada) Acercamiento al holograma de la ciudad. Se ve la silueta de Katniss del lado izquierdo de la pantalla y su brazo señalando un lugar en el mapa. | | | Katniss: Estos edificios. ¿Tienen vista a los jardines de Snow? |
| 81 | (Medium shot largo, ligera contrapicada) En el extremo izquierdo de la pantalla se ve parte de Katniss; en la parte inferior el holograma. Cressida, sentada detrás del holograma. Messalla y Castor de pie detrás de ella y Pollux sentado. | | | Castor: Así es. |
| 82 | (Medium shot) En primer plano se muestra el holograma de la ciudad. En segundo, Katniss sentada. | | | Katniss: Si sale en algún momento, podría dispararle.<br>Jackson: Nos estamos adelantando. |
| 83 | (Plano general) Misma posición que el plano #79. | | | Jackson: Nos busquen o no, estamos atrapados. |
| 84 | (Plano detalle, over shoulder, ligera picada) Misma posición del plano #80. Jackson señala un lugar en el holograma. Katniss acerca su brazo al holograma y presiona el punto que le señalaron; en el mapa se encienden muchos focos rojos. | | Sonido digital cuando Katniss presiona el holograma. | Jackson: Oprime ese botón. Busca vainas.<br>Homes: Aproximadamente cada 10 pasos. |
| 85 | (Plano general) Misma posición del plano #78, pero en primer plano, del lado izquierdo, la silueta de Cressida de espalda a la cámara; del lado derecho Finnick sentado de perfil. En medio están Katniss y Jackson frente al holograma y al | | | Gale: Y eso ni siquiera muestra las nuevas.<br>Finnick: Así que no podemos ir por las calles.<br>Jackson: Y |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | fondo están Homes y Gale. | | | tampoco por los tejados. |
| 86 | (Medium shot largo, ligera contrapicada) Misma posición que el plano #81. Pollux hace señas a Castor. | | | Castor: Quizá exista otra opción. |

Tabla 11. Plano semiótico-cinematográfico de la secuencia "El asalto de los Guardianes de paz" (Cervantes).

- Plano comunicativo

| EMISOR | MENSAJE | CANAL | RECEPTOR | EFECTO |
|---|---|---|---|---|
| Caesar Flickerman | Informativo sobre el ataque a los rebeldes | Televisión | Público en general (Capitolio y Distritos en rebelión) | Informar a la audiencia |
| Presidente Snow | Desprestigio de Katniss y la revolución | Televisión | Público en general (Capitolio y Distritos en rebelión) | Que la audiencia deje de apoyar a la rebelión |
| Presidenta Coin | Posicionar a Katniss como una mártir. | Televisión | Público en general (Capitolio y Distritos en rebelión) | Contrarrestar la información del poder hegemónico y enaltecer la lucha. |

Tabla 12. Plano comunicativo de la secuencia "El asalto de los Guardianes de paz" (Cervantes).

- Plano teórico

  En el ensayo *La estética de la guerra televisada* de Judy Woodruff, se habla sobre las posibilidades mediáticas que existen alrededor de cubrir un evento bélico, sobre todo en referencia a la Guerra del Golfo; Woodruff menciona que aquel acontecimiento se "… convirtió en un espectáculo y entretenimiento las veinticuatro horas del día." (Woodruff en Yehya, 157) Esto es, pues, debido a que las cadenas de televisión invirtieron en la creación de un tipo de lenguaje que banalizara la violencia presentada en pantalla, incluso con una apología del deber patriótico. Como se menciona en el segundo capítulo, Yehya apunta que dentro de las características para el buen funcionamiento de quehacer propagandístico debe haber una polarización de los actores, en la que la visión de los buenos y los malos sea radicalizada y, por tanto, esto sirva de justificación para erradicar a los enemigos.

- Plano contextual

| FICCIÓN | REALIDAD |
| --- | --- |
|  Imagen 21. Plano #23 |   Imagen 22. Transmisiones en vivo de guerras o enfrentamientos <https://www.youtube.com/watch?v=hdRnYrWxwf4> |

| | |
|---|---|
|  Imagen 23. Plano #77 |  Imagen 24. Cartel con las palabras *'Je suis Charlie'*. Joachim Roncin (proof), Charlie Hebdo (charliehebdo.fr) https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=37741005 |
|  Imagen 25. Plano #60 |  Imagen 26. Anuncio presidencial de Obama por la muerte de Osama Bin Laden <https://www.youtube.com/watch?v=ZNYmK19-d0U> |
|  Imagen 27. Plano #69 |  Imagen 28. Debate republicano de Telemundo en Houston, Texas <https://www.youtube.com/watch?v=4uxlFyZzTf4> |

Tabla 13. Plano contextual de la secuencia "El asalto de los Guardianes de paz" (Cervantes).

Las transmisiones de lo que sucede en los campos de batalla, así como los llamados *breaking news,* son acontecimientos mediáticos que suceden dentro de la realidad desde la Guerra de Vietnam. Obviamente, con el tiempo se han perfeccionado los lenguajes audiovisuales referentes a este tipo de producción televisiva, como una forma de ser los portadores de la verdad; las imágenes deben ser lo más contundentes posibles, por lo que el ataque al edificio donde, supuestamente, se encuentran los rebeldes, podría ser un equivalente a cómo se presenta en pantalla un bombardeo en alguna ciudad de los estados árabes.

Además, existe también el posicionamiento gubernamental con respecto a lo sucedido en algún evento específico, en este caso el de un enfrentamiento armado. Cuando hay noticias importantes para la seguridad y desarrollo de una nación, por lo general el presidente o representante del gobierno emite un comunicado desde un lugar que denote su hegemonía; en el ejemplo, se muestra al presidente Barack Obama cuando da la noticia de la muerte del terrorista Osama Bin Laden con una transmisión desde la casa Blanca, mientras que en la película el anuncio del presidente Snow sobre la erradicación de los rebeldes se da desde su mansión.

También existe el enfrentamiento de posturas políticas e ideológicas dentro de esta secuencia, por lo que es factible relacionarlo con los debates y *spots* en los que los políticos se atacan unos a otros de manera directa, con el fin de desprestigiar a sus oponentes y, así, restarle seguidores. Por último, está la presentación de una figura simbólica como una bandera para llamar a la acción, un elemento importante dentro de los mensajes propagandísticos; en este caso, se trata de Katniss, a la que creen muerta y retoman como a una mártir

por la cual hay que seguir luchando. Los personajes que se convierten en símbolo son muy frecuentes en el ámbito religioso, pero también se muestran cuando ocurre alguna tragedia o evento impactante, se busca crear unión a través de una imagen o una frase; tal es el caso de los movimientos *Je suis…* en Francia y la consolidación de líderes como Malala Yousafzai, por mencionar a algunos.

- Significado

  Para posicionarse nuevamente en su papel hegemónico, los medios del Capitolio muestran cómo se ataca a los rebeldes y el presidente Snow lanza un discurso que desprestigia a Katniss y a la revolución. Sin embargo, es interrumpido por la presidenta Coin, que utiliza la memoria de Katniss como una estrategia propagandística para decir que la subversión seguirá; por lo que hay una lucha de poder desde los *mass media*.

- Resultado

  A diferencia de las secuencias anteriores, en esta Katniss no está frente a la cámara con una acción comunicativa, pero no deja de ser un elemento importante dentro del mensaje. Es decir, su ausencia permite que los demás personajes hagan girar su discurso en torno a ella y en lo que representa para cada uno: en el Capitolio, es una amenaza que fue erradicada durante el ataque, mientras que para el Distrito 13 es una mártir que, aún después de la muerte, sigue siendo la bandera de la revolución.

El papel del *breaking new* es un recurso que, desde finales del siglo XX, ha sido una herramienta narrativa recurrente cuando ocurre algún evento de suma importancia, sobre todo cuando se trata de posicionar

una visión de los buenos contra los malos, en donde se justifiquen los ataques realizados.

Además, el acto comunicativo se torna mucho más político al momento que los dos representantes del poder se contraponen en la pantalla; esto es una metáfora de la importancia de controlar los medios para llegar a las audiencias con una u otra ideología.

### 3.2.6 Resultados generales del análisis

Todas las secuencias utilizadas en esta investigación se desarrollan en espacios de producción mediática en el universo ficticio de la cinta. Esto se infiere a partir de elementos como son las cámaras, el uso de pantallas, la figura del presentador y las formas de construcción del discurso. De una u otra manera, en las secuencias se presenta el uso de estas herramientas audiovisuales para generar la comunicación masiva, pero más apegado al lado de la producción. Además, cabe señalar que solamente en dos de las secuencias se observa de manera directa las reacciones de la audiencia, que son las referentes al evento mediático de Los juegos del hambre en *The hunger games* y *Catching fire*.

Otro punto importante a considerar es que en las secuencias de la segunda y cuarta cinta, los medios transmiten sus mensajes en vivo, lo cual permite un escenario donde no todos los factores están controlados y pueden existir cierto tipo de reacciones que no son parte del guion original; como por ejemplo, la revelación de Peeta en su entrevista en *Catching fire*, que provoca la ira de los habitantes del Capitolio contra lo hegemónico, o la interrupción por parte de la presidenta Coin durante el discurso del Presidente Snow en *Mockingjay Part 2*. Esto deja ver que las transmisiones en directo pueden ser un espacio para el enfrentamiento de discursos opuestos, pues, aunque el poder

hegemónico tiene la posibilidad de establecer censura, el carácter de inmediatez que contiene la televisión en vivo permite que, por lo menos durante algunos segundos, pueda ser utilizada por ambas fuerzas ideológicas.

En el caso de la primera y la tercera película, ahí no se percibe la interacción entre lo hegemónico y lo subversivo, pues en *The Hunger games* solamente se muestra cómo es el acercamiento inicial de los protagonistas al evento de los juegos, y en *Mockingjay part 1* se aborda la producción del discurso propagandístico por parte de los rebeldes. En ninguna de estas se presenta un elemento que genere confrontación de ideologías, sino que se trata de la creación de formas simbólicas desde una sola visión.

Algo en lo que coinciden las cuatro secuencias es en la implementación de los llamados líderes de opinión o personajes de valor comunicativo importante. En la primera película, el presidente Snow, que representa el poder hegemónico, es el que mantiene la mayor carga discursiva durante la inauguración de los juegos. En *Catching fire*, en cambio, debido a la confrontación ideológica de la que se habló previamente, se puede decir que existen tres líderes: uno de ellos es Caesar Flickerman, en su papel de presentador; otro sería Katniss, con la transformación de su vestido; y el tercero sería Peeta, quien, con su falso anuncio, logra que los habitantes del Capitolio se rebelen contra los juegos. En la cinta *Mockingjay part 1*, el peso del mensaje propagandístico, maquilado por el distrito 13, recae en Katniss al ser el rostro de la rebelión; y en la última película, *Mockingjay part 2,* se muestra la lucha de las dos potencias, representada por los presidentes Snow y Coin, desde la pantalla. Sin embargo, es importante señalar que todos estos discursos hacen referencia directa a Katniss como personaje simbólico, ya sea que

ella lo exprese de manera específica o que sea un catalizador en el proceder de los diferentes actantes comunicativos.

**Preliminares**

Durante este tercer capítulo, el objetivo fue analizar películas de ciencia ficción, desde sus representaciones semióticas, para identificar cómo se desarrolla la manipulación a través de los medios de comunicación y su utilidad para mantener el orden en la sociedad. Para lograr esto, se propuso un modelo de análisis cuyos ejes metodológicos fueran la semiótica y las teorías de la comunicación, y aplicarlo a una cinta de dicho género en particular.

El modelo se compuso de cinco niveles, de los cuales dos pertenecen a la denotación y los tres restantes a la connotación. En el plano semiótico-cinematográfico se dividió la secuencia elegida en cuatro expresiones características del análisis fílmico, según Christian Metz: la imagen en movimiento, la música, el ruido y el texto (oral y escrito). Después, en el plano comunicativo se mencionaron solamente los elementos que aludieran al modelo de comunicación de Harold Lasswell, por lo que se identificaron: emisor, mensaje, medio, receptor y efecto.

Posteriormente, en los niveles referentes a la interpretación, se propuso el plano teórico, en donde se plantearon diferentes postulados sobre la comunicación masiva, que podían servir para explicar lo que se mostraba en la secuencia. Asimismo, se implementó el plano contextual, como un referente histórico, social y cultural de la realidad tangible, que de igual forma pudiera relacionarse con el filme; y, por último, se integraban los cuatro planos mencionados para identificar el significado de dicha representación.

Para llevar a cabo el análisis, se retomó como objeto empírico la tetralogía de *The hunger games*, dirigida por Gary Ross en 2012 y por Francis Lawrence del 2013 al 2015. El modelo anteriormente descrito se aplicó a una secuencia de cada película para encontrar los posibles significados de las representaciones del uso de los *mass media* y después, identificar las semejanzas y diferencias dentro de los resultados arrojados en cada una de las cintas, para conocer si existen o no figuras recurrentes en la saga.

Uno de los hallazgos de estas secuencias es que la narrativa se concentra más en mostrar las formas en cómo se producen las formas simbólicas que en los efectos que estos pueden generar; solamente en dos de las secuencias se presenta la reacción de los espectadores ante los mensajes transmitidos, mientras que en las demás el acto comunicativo recaía en los actantes principales de la historia.

Se encontró que, además, en la mitad de las secuencias presentadas dicha producción mediática se convertía en un campo de batalla de formas simbólicas, donde lo hegemónico y lo subversivo utilizaban los medios de comunicación para enviar sus discursos al público y generar lazos de empatía que inclinaran la balanza de un lado o de otro. En la otra parte, esas secuencias solamente muestran la reproducción de las formas simbólicas dentro de un ambiente específico, en el que no hay elementos que vayan en contra de esa ideología particular.

En referencia a lo anterior, al hablar en términos característicos de la ciencia ficción, en este caso el *novum* no se encuentra en la tecnología mediática *per se*, sino en la forma en la que los actores participan en los medios. Esto se hace más claro cuando existen confrontaciones entre lo establecido y lo alternativo, desde el punto de vista ideológico, y en el

que cada bando tiene sus propios portavoces. Sin embargo, es viable señalar que de una u otra manera, en todas las secuencias, la protagonista Katniss Everdeen es una figura simbólica fuerte, pues ella en sí misma se presenta como el *novum* dentro de ese universo ficticio. Es decir, dentro de sus acciones se encuentran metáforas y expresiones explícitas que hacen que, en las secuencias analizadas, la mayor parte del discurso se enfoque en ella y el papel que representa en la historia.

Por lo anterior, la hipótesis propuesta al principio del capítulo, que enuncia que dentro de las películas distópicas, por medio de la producción de formas simbólicas, se construyen líderes de opinión cuyas acciones en los *mass media* conllevan a una imposición ideológica; se ha modificado, de tal modo que se añade a la subversión como un elemento entrópico inherente que representa la lucha entre diferentes ideales. En otras palabras, lo hegemónico y aquello que se le opone se hacen partícipes dentro del uso de los medios de comunicación, ya sea con el objetivo de mantener o desestabilizar el sistema.

## CONCLUSIONES

Esta investigación tuvo como objetivo principal analizar la ciencia ficción desde una perspectiva semiótica, para explicar cómo se representan las teorías de la comunicación de masas en su ámbito cinematográfico. Para lograr lo anterior, se realizaron diversos cuestionamientos en torno a la semiótica y las teorías de la comunicación; disciplinas clave para la conformación de dos herramientas de estudio. La primera es un cuadro comparativo para reconocer relaciones de poder en la sociedad y el papel de los medios de comunicación dentro de ellas; mientras que la segunda es un modelo de análisis que combina los niveles de denotación y connotación, con elementos de la semiótica cinematográfica y teorías comunicativas.

Ambas herramientas tienen la posibilidad de ser utilizadas para el análisis de cualquier producto audiovisual, ya sean películas o documentales, programas de televisión, videojuegos, etcétera. Sin importar que sus temáticas retraten la ficción o la realidad, pueden ser observados desde dicha perspectiva, siempre y cuando el objetivo sea ahondar en los paradigmas de las producciones simbólicas en los medios de comunicación, para identificar la relación entre su representación y los hechos que acontecen alrededor de ellos; esto es, con el fin de reconocer su significado de una manera amplia, que abarque múltiples variables, tanto textuales como contextuales.

Para poder conformar las herramientas de estudio mencionadas anteriormente, en la primera parte de esta investigación se expuso la tesis de que en la ciencia ficción se utilizan las representaciones semióticas para proyectar la relación entre los medios de comunicación y la sociedad. Lo anterior se justificó con el repaso realizado sobre las

características de la ciencia ficción, las cuales se anidan en diversos autores y perspectivas, así como en la revisión histórica del género desde sus inicios en la literatura y su evolución en el ámbito cinematográfico; con lo cual, el objetivo se cumplió.

Uno de los hallazgos del primer capítulo fue que tanto en la literatura como en el cine, las historias giraban más en torno a la lucha del hombre contra el *novum* (el cual puede ser un extraterrestre, un monstruo o una máquina) y al hombre que explora o habita al *novum* (como en las óperas espaciales y los viajes extraordinarios). Sin embargo, fue hasta la segunda mitad del siglo XX que los tópicos de crítica social distópica tuvieron un auge significativo, como respuesta contra el fascismo y los tiempos de posguerra. Es entonces que, en este tipo de relatos, es posible decir que existen dos *novums*: el del universo donde se desarrolla la historia, que por el simple hecho de ser una construcción imaginaria ya se considera como alterno, y el del personaje subversivo que sale de la alienación del sistema, pues ahora es considerado un elemento extraño.

Asimismo, la ciencia ficción está constituida por metáforas, al ser extrapolaciones de la realidad con una carga de crítica social y justificación teórica; las cuales están impregnadas en el papel o en el celuloide. En el caso de los libros de ese género, la construcción retórica depende de la descripción que el autor brinda sobre ese nuevo mundo, y el lector se encarga de recrear esas palabras en su mente; pero cuando se trata de una película, esta imagen mental se convierte en algo tangible a la vista de ese y miles de espectadores más. Por lo tanto, para esta investigación, la semiótica resultó ser la disciplina más conveniente para acercarse al estudio de las figuras en el cine de ciencia ficción.

Bajo dicha perspectiva metodológica, se retomó el modelo de denotación y connotación, en donde el primero se refiere a un nivel de descripción pura, y el segundo corresponde a la interpretación; la importancia de explorar ese camino es que permite analizar tanto el signo en sí mismo, como la influencia de su contexto en él. Aunado a esto, como se abordó de manera específica el ámbito cinematográfico de la ciencia ficción, se optó por revisar los escritos de Christian Metz sobre el tema, en los cuáles se identificó que los filmes se componen, por lo menos, de cuatro expresiones principales: la primera es la imagen de movimiento, y es la única que es característica de los celuloides; las siguientes, son códigos retomados de otro tipo de lenguajes, como la música, el ruido y el texto, que puede ser verbal y escrito. Ambas vertientes proponen que la desfragmentación del signo en una serie de elementos es un camino para conocer su composición y, por consiguiente, su significado.

Con esto, sobre la primera parte de la tesis, se puede concluir que al ser la ciencia ficción una construcción metafórica basada en la crítica social, esta debe ser analizada bajo las bases del análisis semiótico, en el caso de las películas de este género. Esto es debido a que, para determinar el significado, primero se debe desfragmentar el filme en los elementos principales de su constitución, para hacer una descripción pura de cada uno de ellos y conocer su comportamiento e importancia dentro de la construcción visual y narrativa. Una vez realizado dicho ejercicio, las partes vuelven a unificarse para descubrir un significado total de la cinta. Asimismo, esta interpretación puede tener relación con fenómenos ideológicos y culturales que ocurren en los contextos en los que son concebidas tales historias.

Lo anterior marca la pauta para el segundo capítulo de la investigación, pues es necesario conocer los posibles planteamientos y escenarios sociales que le dan el sustento cognitivo a la ciencia ficción, pues, como se mencionó anteriormente, este estudio gira en torno a la representación de los paradigmas de los medios de comunicación masiva dentro de dichos universos ficticios. Por lo cual, la tesis validada dice que el cine de ciencia ficción involucra en sus argumentos teorías de la comunicación de masas, sobre ideología y propaganda, para construir universos alternos donde el manejo de los medios representa una asimetría de poder.

Lo anterior se justificó debido a que, en primer lugar, se hizo hincapié en dos conceptos base, que son la ideología y la hegemonía, bajo las perspectivas de John Thompson y Antonio Gramsci, respectivamente. Se encontró que ambos autores alejan esos conceptos del ámbito político, para centrarse en su influencia dentro de lo cultural, lo cual es de suma importancia, ya que los medios de comunicación son los encargados de la transmisión de formas simbólicas culturales, tanto dentro de la sociedad como para darla a conocer fuera de ella.

De igual manera, con la revisión de la evolución de los medios de comunicación, se encontró que, generalmente, los *mass media* eran una institución que reflejaba las asimetrías de poder en la sociedad, pues los mensajes eran fabricados desde unos cuantos para un público gigantesco. Además, dichos mensajes transmitidos pueden agruparse en tres grandes categorías: la primera sería los informativos, para establecer un carácter de veracidad; en segundo lugar los de entretenimiento, que responden principalmente intereses financieros; y, por último, los propagandísticos, encargados de difundir la ideología.

Por consiguiente, la segunda parte de la investigación mantiene la importancia de evidenciar la relación entre lo connotativo y el contexto, al generar una correspondencia entre las teorías de la comunicación y su importancia en el desarrollo de la sociedad moderna, con la creación y distribución de formas simbólicas que tienen dentro de su contenido una carga ideológica que influye en la *praxis* social. Para concluir esta parte, se realizó un análisis a partir del cuadro comparativo mencionado como primer herramienta de estudio; esto, con el fin de cumplir el objetivo de identificar las maneras de representación de los *mass media* dentro de las películas de ciencia ficción, donde se observaron seis cintas distópicas de diferentes épocas para determinar el rol de los medios de comunicación en ellas[77].

Posteriormente, en el tercer capítulo se propuso la metodología para generar el modelo de análisis a partir de los conceptos semiológicos y de teorías de la comunicación, mismo que se reconoce como la segunda herramienta de estudio. De las películas elegidas en el segundo capítulo, solamente dos presentaron un amplio desarrollo en sus argumentos de la producción y circulación de los medios de comunicación, así como la implementación de los tres contenidos principales de esta investigación: lo informativo, lo de entretenimiento y lo propagandístico. Por consiguiente, la película *V for Vendetta* (2005) y la tetralogía de *The hunger games* (2012-2015) resultaban material elegible para el desarrollo de dicho análisis; sin embargo, el objeto empírico elegido fue la saga de *The hunger games*, debido a que es la más reciente cronológicamente.

[77] Se puede consultar la tabla de resultados Tabla 1 en el capítulo 2, 2.4,

En esta última parte de la investigación, se cumplió el objetivo de analizar una película de ciencia ficción, al tomar como objeto empírico una secuencia de cada película de la serie fílmica *The hunger games.* Con esto, la tesis afirma que dentro de las películas distópicas, por medio de la producción de formas simbólicas, se construyen líderes de opinión, cuyas acciones en los *mass media* conllevan a una imposición ideológica. Además, se agregó que esto no solamente se da en lo hegemónico, sino también en lo subversivo, de tal modo que en las distopías existe una disputa de poder entre dos fuerzas. Asimismo, los medios de comunicación son uno de los campos de batalla, pues los líderes de opinión buscan representar dichas ideologías en la pantalla.

Ahora bien, uno de los alcances que pretende tener esta investigación, al centrarse en el género de la ciencia ficción, es el de promover en el ámbito académico el estudio de productos culturales provenientes de las llamadas creaciones *pop*[78] pues en ellas también hay discursos que hablan sobre la asimetría de poder y son en sí mismas, en algunos casos, representaciones simbólicas de ello.

Por lo tanto, la presente investigación también se posiciona como un proceso de análisis que sirve de vía para el estudio de los medios de comunicación dentro de una sociedad, sin pretender ser tajante ni dictatorial; si el modelo, como bien se dijo anteriormente, responde a las características de productos audiovisuales, seguramente podrá sufrir modificaciones que contemplen otras ramas de la semiótica para el análisis de imágenes estáticas o escritos.

[78] La cultura *pop* se entiende como el conjunto de productos, rituales y creencias que giran en torno al entretenimiento masivo.

## FUENTES DE CONSULTA


- Asimov, Isaac. *Asimov On Science Fiction.* Avon Books. 1981. Web. 31 de oct 2015. <thethunderchild.com/Downloads/Books/AsimovonSF.pdf>
- Augé, Marc. *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad.* Editorial Gedisa. Barcelona. 2000.
- Barthes, Bermond, Genette, Greimas, Gritti, Metz, Morin, Todorov. *Análisis estructural del relato.* Editorial Tiempo Contemporáneo. Buenos Aires. 1970.
- Barthes, Roland. *Elementos de semiología.* Alberto Corazón Editor. Madrid. 1971.
- Ball-Rokeach, S. J., De Fleur, M.L. *Teorías de la comunicación de masas.* Editorial Paidós. México. 1994.
- Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro.* Editorial Kairós. Barcelona. 1978.
- Baudrillard, Jean. *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras.* Siglo XXI de España Editores. Madrid. 2009.
- BBC. *BBC Breaking News - 13/11/15 Paris Terror Attacks part 1 (9pm to 9:15pm).* Andy Gordon. YouTube. 5 de diciembre del 2015. Web. 21 abril 2016 <https://www.youtube.com/watch?v=hdRnYrWxwf4>
- Britains got talent. *Susan Boyle - Britains Got Talent 2009 Episode 1 - Saturday 11th April | HD High Quality*. UKAdvertChannel. YouTube. 11 de abril del 2009. Web 5 abril 2016 <https://www.youtube.com/watch?v=RxPZh4AnWyk >
- Bourdieu, Pierre. *Sobre la televisión.* Colección Argumentos. Editorial Anagrama. Barcelona. 1997.

- Broderick, Damien. *Reading by Starlight. Posmodern Science Fiction.* Routledge. Londres. 1995.
- Cañizares Fernández, Eugenio. *El lenguaje del cine: Semiología del discurso fílmico.* Universidad Complutense de Madrid. Madrid. 2002.
- Casetti, Francesco. *Cómo analizar un film.* Instrumentos Paidós. Editorial Paidós. Barcelona. 1991.
- Casetti, Francesco. *Teorías del cine (1945-1990).* Signo e imagen. Cátedra. 3° edición. Madrid. 2005.
- Castells, Manuel. *Comunicación y poder.* Alianza Editorial. Madrid. 2009.
- Chomsky, Noam. "Construcciones mentales y realidad social" *Cuadernos de información y comunicación.* Universidad Complutense de Madrid. 2005
- Chomsky, Noam. "What makes mainstream media mainstream". *The anarquist library.* 2009. <https://archive.org/details/al_Noam_Chomsky_What_Makes_Mainstream_Media_Mainstream_a4>
- Chomsky, Noam. Herman, Edward S. *Los guardianes de la libertad: propaganda, desinformación y consenso de los medios de comunicación de masas*. Crítica. Barcelona, 1990
- Eco, Umberto. *Tratado de semiótica general.* Ensayo- Filosofía. Debolsillo. México. 2011.
- Errenguerena, Albaitero, María Josefa. *Resistencia al porvenir. Las distopías en el cine hollywoodense.* Universidad Autónoma Metropolitana. Colección Teoría y Análisis. México, 2011
- Foucault, Michel. *El orden del discurso.* Fábula. Tusquets Editores. México. 2010.

- FOX. *Miss Universe 2015 full show 720p*. Laki Cash. YouTube. 23 de diciembre del 2015. Web. 11 abril 2016 <https://www.youtube.com/watch?v=zGDg27H2DxU>
- Grupo M. *Tratados del signo visual. Para una retórica de la imagen.* Signo e imagen. Cátedra. Madrid. 1993.
- Hall, Stuart. "Encoding/decoding". *Culture, Media, Language.Working Papers in Cultural Studies, 1972-79.* Taylor & Francis e-Library. Londres. 2005.
- Jackobson, Roman. *Lingüística y poética*. Universidad de los Andes. Formato electrónico. <http://designblog.uniandes.edu.co/blogs/dise2356/files/2011/03/Jakobson.-Lingu%CC%88i%CC%81stica-y-Poe%CC%81tica.pdf>
- Jenkins, Henry. *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Editorial Paidós. Barcelona. 2008.
- Korda, Alberto. *Guerrillero heróico.* Fotografía. 5 de marzo de 1960. Wikimedia.org. <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/58/CheHigh.jpg/245px-CheHigh.jpg> Web. 16 abril 2016
- Lasswell, Harold D. *Propaganda Technique in the World War.* Nueva York. 1938.
- Lawrence, Francis. *The hunger games: Catching fire.* Lionsgate. 2013
- Lawrence, Francis. *The hunger games: Mockingjay part 1.* Lionsgate. 2014
- Lawrence, Francis. *The hunger games: Mockingjay part 2.* Lionsgate. 2015

- Le Guin, Ursula K. "Myth and archetype in Science Fiction". *Essays on Fantasy and Science Fiction.* Harper Collins Publichers. Nueva York. 1993.
- Lippmann, Walter. *La opinión pública*. Cuadernos de Langre. 2003. <https://es.scribd.com/doc/235307420/Lippmann-Walter-La-Opinion-Publica-pdf>
- López Keller, Estrella. *Distopía: Otro final de la utopía.* REIS Revista Española de Investigaciones Sociológicas. Centro de Investigaciones Sociológicas. No. 55. Barcelona. 1991. Páginas 7-23.
- Lotman, Yuri. *La semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto.*
- Lozano, José Carlos. *Teoría e investigación de la comunicación de masas.* Pearson Educación. 2° edición. México. 2007.
- Mattelart, Armand y Michèle. *Historia de las teorías de la comunicación.* Ediciones Paidós Ibérica. España. 1997.
- McLuhan, Marshall. *Comprender los medios de la comunicación. Las extensiones del ser humano.* Ediciones Paidós Ibérica. España. 1996.
- Metz, Christian. *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)*. Editorial Paidós. Vol. 1. Barcelona. 2002.
- Metz, Christian. *Ensayos sobre la significación en el cine (1968-1972)*. Editorial Paidós. Vol. 2. Barcelona. 2002.
- Moragas Spá, Miquel. *Sociología de la comunicación de masas.* Tomo II, Gustavo Gilli. Barcelona. 1985.
- Mouffe, Chantal. "Hegemonía e Ideología en Gramsci" en *Antonio Gramsci y la realidad colombiana*. Ediciones Foro Nacional por Colombia. Bogotá. 1991. Páginas 167-227
- Moylan, Thomas. *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia.* Westview Press. Colorado. 2000.

- Peirce, Charles S. *La ciencia de la semiótica.* Colección de semiología y epistemología. Ediciones Nueva Visión. Buenos Aires. 1974.
- Pantoja, Antonio. "Recordando el futuro; la construcción de imaginarios sobre el futuro en la ficción cinematográfica" *Revista Comunicación*. Vol 1. Nº 10. 2012.
- Pineda Cachero, Antonio. "El modelo de propaganda de Noam Chomsky: medios mainstream y control de pensamiento". *Ámbitos*. Universidad de Sevilla. España. Nº 6. 2001.
- Repoll, Jerónimo. *Arqueología de los estudios culturales de la audiencia.* Universidad Autónoma de la Ciudad de México. México. 2010.
- Roberts, Adam. *Sciencie Fiction.* Routledge Taylor & Francis Group. Londres. 2002.
- Robinson, Salazar. "La nueva estrategia de control social. Miedo en los medios y terror en los espacios emergentes". *Quorum académico*. Universidad de Zulia. Venezuela. Vol. 6 N°2, 2009.
- Ross, Gary. *The hunger games.* Lionsgate. 2012.
- Roncin, Joachim. Charlie Hebdo. *Cartel con las palabras 'Je suis Charlie'.* Wikimedia.org. 7 de enero del 2015. Web. 23 abril 2016 <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=37741005>
- Ruiz, César. "La alteridad" *Casa del tiempo.* Universidad Autónoma de México. Vol. 3 Año 4 N°25. Noviembre, 2009.
- Sadoul, Georges. *Historia de cine mundial desde los orígenes.* Siglo XXI Editores. México. 2010.

- Seed, David. "Science Fiction: A very short introduction". *Oxford United Press.* New York. 2011.
- Suvin, Darko. *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. Yale University Press. New Heaven, 1979.
- Telemundo. *Debate republicano de Telemundo en Houston, Texas 2/4 | Noticiero | Noticias Telemundo*. Noticas Telemundo. YouTube. 26 de febrero del 2016. Web. 25 de abril 2016 <https://www.youtube.com/watch?v=4uxlFyZzTf4>
- Telotte, J.P. *Science Fiction Film.* Cambridge University Press. Cambridge. 2004.
- The Department for Culture, Media and Sport. *Teams parade around the stadium*. Fotografía. Wikimedia.org. 27 de julio del 2012. Web. 4 abril 2016 <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=20487099>
- The Department for Culture, Media and Sport. Fotografía. Team GB parade around the stadium. Wikimedia.org. 27 de julio del 2012. Web. 4 abril 2016. <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:2012_Summer_Olympics_Parade_of_Nations,_Team_GB.jpg>
- The White House. *President Obama on Death of Osama bin Laden*. The White House. YouTube. 1 de mayo del 2011. Web. 25 abril 2016.< https://www.youtube.com/watch?v=ZNYmK19-d0U>
- Thompson, John B. *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación.* Editorial Paidós. Barcelona. 1998.
- Thompson, John B. *Ideología y cultura moderna. Teoría crítica social en la era de la comunicación de masas.* Universidad Autónoma Metropolitana. México. 2002.

- Tv Azteca. *Análisis de Luis García y Martinoli del México vs Ecuador*. Fut Azteca. Youtube. 30 de marzo del 2015. Web. 4 abril 2016 <https://www.youtube.com/watch?v=IWSto9wMabE>
- U.S.A. Marines. *For Country - U.S. Marine Corps Commercial*. USA Patriotism!. Youtube. 16 de junio del 2012. Web. 18 abril 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=VjLuukA6BCs>
- Vilches, Lorenzo. *La lectura de la imagen. Prensa, cine, televisión.* Ediciones Paidós. Barcelona. 1997.
- Villalobos Alpízar, Iván. *La noción de intertextualidad en Kristeva y Barthes.* Revista Filosofía Universidad Costa Rica, XLI. Enero-Junio. 2003. Páginas 137-145.
- Winter, Kevin. *Host Ellen DeGeneres speaks during the Oscars at the Dolby Theatre on March 2, 2014, in Hollywood, Calif.* Getty Images. www.cbsnews.com 3 de marzo del 2014. Web. 11 abril 2016.<http://cbsnews1.cbsistatic.com/hub/i/2014/03/03/ea63f8f8-9460-4fe3-8fe1-fc234cbb8624/ellen.jpg>
- Wolf, Mauro. *La investigación de la comunicación de masas. Crítica y perspectivas*. Editorial Paidós. México. 1991.
- Yehya, Naief. *Guerra y propaganda. Medios masivos y el mito bélico en Estados Unidos*. Editorial Paidós. México. 2003.
- Zamora Águila, Fernando. *Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación.* Escuela Nacional de Artes Plásticas. Universidad Autónoma de México. México. 2007.
- Zecchetto, Victorino. *La danza de los signos. Nociones de semiótica general.* Ediciones ABYA-YA. Quito. 2002.
- *Sochi 2014 Olympic and Paralympic Games - Image #694,427*. Knowyourmeme.com. Web. 4 abril 2016

<http://knowyourmeme.com/photos/694427-sochi-2014-olympic-and-paralympic-games>

- Meme de la Reina de Inglaterra y Los Juegos del Hambre. Thehungergamesmemes.net. Web. 4 abril 2016. <http://cdn.thehungermemes.net/2013/8/12/7a8c3568613b222e80339980555ea21f.jpg>