

La configuración sígnica del personaje Katniss Everdeen como una representación de estabilización social, constituida en el texto audiovisual *The Hunger Games: Catching Fire* (2013).

The symbolic configuration of the character Katniss Everdeen as a representation of social stabilization, constituted in the audiovisual text *The Hunger Games: Catching Fire* (2013).



[Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

DOI: 10.32870/sincronia.axxix.n87.29.25a

Laura Mabel Becerra Linares

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo
(MÉXICO)

CE: 1903914k@umich.mx

 <https://orcid.org/0009-0008-5846-4314>

Edgar Ávila González

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo
(MÉXICO)

CE: edgar.avila@umich.mx

 <https://orcid.org/0000-0001-9453-7236>

Recepción: 17/10/2024 Revisión: 10/11/2024 Aprobación: 05/12/2024

Cómo citar este artículo (APA):

En párrafo:
(Becerra y Ávila, 2025, p. __)

En lista de referencias:
Becerra, L.M. y Ávila, E. (2025). La configuración sígnica del personaje Katniss Everdeen como una representación de estabilización social, constituida en el texto audiovisual *The Hunger Games: Catching Fire* (2013). *Revista Sincronía*. XXIX(87). 736-770.
DOI: 10.32870/sincronia.axxix.n87.29.25a

Resumen.

El producto cinematográfico *The Hunger Games: Catching Fire* (Francis Lawrence, 2013), en su composición narrativa, sugiere una contextualización y una reconfiguración de sentido hacia los filmes correspondientes al género de: distopía *young adult*. En virtud de este planteamiento, consideramos que la película funciona como un tratado de crítica social, que constituye su cimentación signifiante en un determinado sistema nocional, apoyado de ciertos conceptos como: política, tecnológica, clase, entre otras. Por tal motivo, el objetivo de este artículo es analizar la configuración sígnica del personaje Katniss Everdeen como una



representación de estabilización social, constituida en el texto audiovisual *The Hunger Games: Catching Fire* (2013). El estudio de estas producciones de sentido fueron revisadas, principalmente desde los postulados semióticos de Eco (1972 y 1977). En concreto, el Modelo Semántico Reformulado (MSR) del semiosista permitió observar los elementos codiciales relevantes, mismos que se manifestaron en los fotogramas seleccionados de la película. Estos elementos conformaron nuestro texto.

Palabras clave: Configuración sígnica. Distopía *young adult*. Estabilización social. Semiótica.

Abstract.

The cinematographic product *The Hunger Games: Catching Fire* (Francis Lawrence, 2013), in its narrative composition, suggests a contextualization and a reconfiguration of meaning towards the films corresponding to the genre of: *young adult* dystopia. By virtue of this approach, we consider that the film functions as a treatise on social criticism, which constitutes its significant foundation in a certain notional system, supported by certain concepts such as: politics, technology, class, among others. For this reason, the objective of this article is to analyze the sign configuration of the character Katniss Everdeen as a representation of social stabilization, constituted in the audiovisual text *The Hunger Games: Catching Fire* (2013). The study of these productions of meaning were reviewed, mainly from the semiotic postulates of Eco (1972 and 1977). Specifically, the Reformulated Semantic Model (MSR) of the semiosist allowed us to observe the relevant covetous elements, which were manifested in the selected frames. of the movie. These elements made up our text.

Keywords: Signal configuration. Dystopia *young adult*. Social estabilitation. Semiotics.

Introducción

En esta investigación se revisaron diferentes elementos semióticos del texto fílmico *The Hunger Games: Catching Fire*, que permitieron observar la configuración nocional del personaje principal, como una representación narrativa de estabilización social. En un futuro distópico Katniss Everdeen es usada por el Estado, quien tiene el control de los medios de comunicación, principalmente de la televisión, como un objeto valorativo de poder y de dominio para manipular y mantener el *status quo* de una determinada sociedad. El texto cinematográfico es parte de la saga de cuatro películas *The Hunger Games*, que fueron basadas en las novelas escritas por Suzanne Collins, las cuales tuvieron rápidamente una

relevancia global en los jóvenes, debido a que la estructura narrativa está compuesta por discursos y elementos simbólicos que constituyen un determinado sistema nocional ligados a las dinámicas de rebelión política, y con ella, la búsqueda de la estabilización social.

Resultó interesante encontrar en la literatura, estudios de la saga desde diversos campos de conocimiento, como el Derecho, la Política, la Literatura, la Sociología, la Mercadotecnia y ahora, desde la Semiótica. En congruencia con esta última postura teórica, la selección de elementos codiciales permitieron la construcción de nuestro texto como una unidad significativa, delimitada en sí y por sí misma (González y Ávila, 2021). Ese dispositivo textual fue revisado en sus circunstancias y contextos de producción, teniendo como base metodológica el Modelo Semántico Reformulado de Eco (1977).

Esta investigación es parte de un trabajo más extenso, pero de acuerdo al planteamiento expuesto en líneas anteriores es que consideramos seleccionar algunos fragmentos semióticos para exponer la idea del uso de un elemento codicial como conducto de estabilización social. Pensamos que el artículo aporta, desde los estudios semióticos, una forma teórica de observar cómo se visibilizan y se reproducen dinámicas sociales en los textos cinematográficos. Además, esta saga advierte sobre el poder y el control que tienen los medios de comunicación en la conformación de la agenda pública y el comportamiento social.

Situación socio-histórica del género distópico *young adult* en productos filmicos.

En primera instancia hagamos un recorrido contextual del género distópico *young adult* en la cinematografía. Para ello, comencemos por definir qué entendemos por el término distopía. En ese sentido, es necesario explorar el concepto del que surge la distopía: la utopía. Ésta retrata una sociedad de capacidades ilimitadas, es decir, el sueño perfecto de la sociedad de progreso sin límites de aspecto económico, social, sin desigualdad, miseria ni opresión. Tiene sus pilares en la transformación y la posibilidad de cambio (Manheim en Méndez-Rubio y Rey Segovia, 2018). La distopía, por el contrario, es la pérdida de fe en la transformación, nace como un concepto de una utopía negativa y representa una sociedad

futurista afectada por acciones de la actualidad. En los textos distópicos se expresan los miedos sobre el futuro. La distopía, pues, surge desde el concepto de fracaso a la imaginación de sistemas y modelos de vida alternativos a los tradicionales que representa la utopía.

Ahora asociemos el término a la cinematografía. Como género discursivo¹, la distopía podemos ubicarla en los textos literarios y los cinematográficos, representando así un espacio de valor sobre la manifestación de críticas de tipo social, política, entre otras (Demerjian, 2016). Así, un personaje puede ser representado por medio de sus características como un discurso que tiene elementos de sátira y de crítica a las tendencias sociales actuales estableciéndose como el villano del futuro (Hernández-Ranera en Rey Segovia, 2016). El género distópico surge mucho antes de la Segunda Guerra Mundial (1939-1945), y con ello, el tipo textual tiene un auge que comienza a abarcar temáticas diferentes, como lo son el socialismo o la utopía. Casi inmediatamente en periodo de posguerra, en 1949 se publica una de las distopías más célebres y canónicas tanto del género como de la literatura, *1984* de George Orwell (Orwell, 1949), (Rey Segovia, 2016).

Respecto al cine, el género de distopía parte de la película *Metrópolis* (Lang, 1927), un largometraje mudo alemán de ciencia ficción que aborda por primera vez los elementos de este concepto y puede ser considerada la pionera en el tipo textual del que hablamos. Este producto cinematográfico se enfrentó con ciertas carencias comunicativas y tecnológicas debido a la temporalidad de su producción, un largometraje ambicioso que proyectaba un contexto futurista de los años 2000, aunque fue producida antes de 1927. Otro ejemplo es *1984* (Anderson, 1956) de George Orwell que fue adaptada en 1956. Esta película representa una producción icónica en el género de la distopía y explora elementos actuales y futuristas desde la confrontación entre la humanidad y el futuro. Aún se ve influenciada por la postguerra y se exploran críticas del tipo estatistas, desde el control y la manipulación de la población, y de un gobierno totalitario. En la novela el autor maneja de

¹ Para géneros discursivos véase la obra de Charaudeau (2012) "Los géneros: una perspectiva socio-comunicativa".

manera muy clara temáticas críticas sobre las clases, el Estado, la guerra, el individuo frente al colectivo, el imperialismo... (de la Parte Chana, 2012).

2001: Una odisea del espacio (Kubrick, 1968) es también un pilar importante en la historia del género distópico, pionera en el género de ciencia ficción y cuya temática aborda problemáticas y conceptos de la evolución del ser humano. Esta película marcó un punto crucial en el desarrollo de películas de ciencia ficción y establece un cuestionamiento en respecto a la evolución del ser humano desde la inteligencia y la capacidad de fabricación de herramientas que sustenten sus descubrimientos y los auxilien. Aquí se explora el sueño futurista de la humanidad por llegar al espacio. Se hace referencia a la humanidad como inteligencia y el desarrollo de tecnologías como es la computadora *Hall 9000*, que forma parte de la narrativa. (Salcedo Díaz, 2018)

Estos tres filmes comentados, se consideran pilares importantes de la historia tanto del cine como del género distópico, sin embargo, no se excluye la mención de productos cinematográficos distópicos relevantes en una temporalidad más actual, comprobando así la continuidad del género.

El fenómeno de las adaptaciones *young adult*.

Existe un periodo muy importante en la producción de distopías en la década del 2010, cuando surge dentro del cine comercial, un periodo predominado por adaptaciones de productos literarios, situación común en el género, no obstante el subgénero de estas producciones, así como su calidad de producción ha puesto en tela de juicio la importancia o validación del mensaje de estos productos. Tal subgénero desarrolló incluso un nuevo contexto de cultura para la actualidad: la distopía *young adult*. Existe una subjetividad importante en la definición desde el enfoque cinematográfico, puesto que tiene su origen en la literatura. Nilsen y Donelson definen *young adult* desde la categorización de siete diferentes aspectos que forman parte de estas narrativas:

1. Está escrito desde el punto de vista o por medio de un protagonista joven (generalmente está escrito en primera persona).
2. Este joven protagonista resuelve el problema que se le presenta y toma crédito de sus propios logros, contrario de apoyarse de sus figuras parentales.
3. La historia se desarrolla en un ritmo rápido.
4. Incluye variedad de géneros y temáticas.
5. Estos textos incluyen generalmente personajes que son capaces de logros importantes, especialmente crecimiento personal.
6. Trata con emociones que son importantes para los adolescentes psicológicamente, como la sexualidad, preparación para el futuro, habilidades sociales, ideologías personales y comunidad. tiende a incluir temáticas con oportunidades de descubrimiento propio, relaciones y superación de obstáculos.
7. Estos libros tienden a lidiar con contenido más complejo y perturbador que el dirigido a niños (Nilsen y Donelson en Buccafusca, 2015, p.11).

La ficción de literatura *young adult* en su mayoría contiene protagonistas jóvenes que precisamente pasan por el proceso de contestar esas preguntas de identidad que engloba aspectos físicos, mentales, valores, actitudes, acciones, posición social, el individualismo frente a la colectividad [...], que definen en el mismo lector su propia búsqueda de identidad y lugar en el colectivo social, desde la reflexión del posicionamiento del protagonista.

De alguna manera esto demuestra que la literatura *young adult* tiene características formativas dirigidas a sus audiencias, aunque no obligatoriamente es una acción ejecutada satisfactoriamente o con ese solo propósito. Finalmente este tipo de protagonista es elemento clave y común de la ficción *young adult*. No necesariamente ejemplos a seguir pero que permitan un cuestionamiento propio al lector (Seppänen, 2017). Históricamente se considera a este género para jóvenes adultos, y es por esto mismo que, como a su misma audiencia, se le infravalora y se clasifica con falta de seriedad. El prejuicio a los contenidos de novelas *young adult* se transportó hasta sus textos cinematográficos, en la temporalidad

de su popularidad, 2010-2018 centrados en una audiencia entre los doce a veinte años (Buccafusca, 2015). Ahí, este prejuicio se perpetuó desde una cultura de fanatismo de los consumidores en respecto a las ficciones de este tipo.

Ejemplo de algunas producciones cinematográficas asociadas al *young adult*, las tenemos en sagas como *Harry Potter* (Columbus, 2001), *Crepúsculo* (Hardwicke, 2008), *Divergente* (Burger, 2014) y *The Maze Runner* (Ball, 2014). De este último texto, la narrativa se centra en una sociedad apocalíptica desde un conflicto biológico en que se desató una enfermedad y en búsqueda de una cura se experimenta con adolescentes.

***The Hunger Games* como objeto de estudio.**

La producción de *The Hunger Games* coincide con situaciones socio-históricas, y que remiten a la reproducción de dinámicas sociales contemporáneas. Vayamos a la publicación de la novela en 2008. Ésta reflexiona el conflicto entre Estados Unidos con Irak y Afganistán. Consideremos esta problemática más la premisa del libro, la cual consiste en escoger a jóvenes hombres y mujeres de clase baja para mandarlos lejos de sus hogares a un escenario peligroso donde son forzados a pelear entre sí por razones políticas y que van en congruencia con las dinámicas nacionalistas (Bedore, 2021).

Así, que el filme expone un mensaje de opresión del gobierno y de una sociedad oprimida destinada a rebelarse. La popularidad y exposición del texto audiovisual causó que sus elementos como: símbolos, íconos, frases e incluso sonidos, fueran integrados de manera cultural. Elementos como la iconicidad de Katniss Everdeen y de la arquería, así como el saludo con los tres dedos, el silbido, el *sinsajo*, entre otros, se convirtieron en símbolos característicos de rebeldía, que eran estrechamente relacionados a la trama de la película, y al igual que en otros textos, se hicieron su espacio en la cultura, como es el caso de: la cicatriz, los lentes, el nueve y tres cuartos y el hechizo “Wingardium Leviosa” de *Harry Potter* (Columbus, 2001), sin dejar a un lado, la enunciación “yo soy tu padre” en *Star Wars* (Kershner, 1980), y el DeLorean en *Volver al Futuro* (Zemeckis, 1985).

Los elementos extraídos de *The Hunger Games* sobre rebeldía, rebelión y revolución, fueron tomados por movimientos sociales y políticos contemporáneos. Un ejemplo de este fenómeno es 2014 en Ferguson, Missouri, Estados Unidos. Durante una protesta donde se esperaba el veredicto respecto a la condena de un oficial de policía, Darren Wilson, la tendencia de los protestantes era que se le juzgara como un caso de homicidio sobre el asesinato del ciudadano Michael Brown. Como parte de la protesta realizaron un graffiti en el arco de St.Louis, una línea de la cuarta película de la franquicia la línea “If we burn, you burn with us” (Bates, 2014).

En Tailandia, en el año 2014, al mismo tiempo que se proyectaba en cines la penúltima película de la secuela, surgen las primeras protestas contra el régimen militar y la realeza. La población acusó de ser víctimas de desigualdades, pues fueron obligados por el régimen a suspender cualquier proceso democrático y a reprimir su libertad de expresión. Como parte de las protestas masivas en Tailandia, uno de sus símbolos característicos y recurrentes fue el saludo con los tres dedos, el cual fue presentado en el filme *The Hunger Games* desde su primera entrega. En la película el saludo adquiere un significado de solidaridad y rebelión. Este caso se replicó recientemente en 2021, en Myanmar, donde la ciudadanía se asumió sometida por un régimen militar, y de la misma manera, se apropiaron de estos símbolos de protesta convirtiendo el caso en un asunto mediático. El conflicto en Asia escaló a tal punto que las autoridades militares prohibieron ese saludo, con una amenaza de arresto a quienes se manifestaran con ese gesto corporal.

Narrativa del texto audiovisual.

Tomando en cuenta que el filme objeto de análisis de esta investigación, *The Hunger Games: Catching Fire* se trata de una secuela, se realiza una breve aclaración del contexto narrativo en que se desarrolla, dependiente del final de la primera entrega de la saga, para facilitar la interpretación de aspectos narrativos comentados en el desarrollo del análisis.

Al final de la primera entrega Katniss Everdeen (interpretada por Jennifer Lawrence), fue partícipe del evento televisado “Los Juegos del Hambre”, donde veinticuatro jóvenes de

clase baja son escogidos para asesinarse entre ellos. Es funciona como táctica de entretenimiento para la clase alta y sometimiento para la clase baja. El evento permite dejar un sobreviviente al que se denomina “vencedor”. Éste adquiere riqueza así como estatus de celebridad. En este desarrollo la situación se complica para Katniss, pues comete una imprudencia para asegurar la supervivencia tanto de su persona como de su interés amoroso. Peeta Mellark (interpretado por Josh Hutcherson) y Katniss son los últimos concursantes, pero se rehúsan a tomar la decisión de asesinar. Katniss le ofrece a Peeta suicidarse con bayas venenosas y dejar los juegos sin un vencedor. Este acto les permite un cambio de reglas y ambos salen vencedores. La acción es interesante, pues, sufre diversas interpretaciones: para Katniss funge como una táctica para sobrevivir, para la clase alta como un acto de amor, y para la clase baja y el Estado como un acto de desafío.

La segunda entrega y objeto de esta investigación se desarrolla en el contexto de Katniss como “vencedora”. Distanciada de Peeta, en su estatus de celebridad, ocasionó que la clase baja comenzará a rebelarse contra las prácticas del gobierno. El presidente amenaza a Katniss, quien le pide que durante una gira televisada convenza a la clase baja de que el acto de las bayas fue motivado por el amor y no fue un desafío a la autoridad.

La semiótica y su función cultural

Los estudios semióticos de Eco son relevantes para esta investigación. Esto, debido a su relación con la noción de cultura. Explica que el individuo está en constante diálogo con la cultura, y es ahí donde se produce la materia significativa, por tanto la considera como un universo de sentido. La semiótica es pues, una “disciplina que estudia el conjunto de la cultura, descomponiendo en signos una inmensa variedad de objetos y de acontecimientos” (1977, p. 34). Esta referencia expresa el estudio de la cultura en general desde la examinación y desglose de los signos, y parte de cualquier objeto o acontecimiento indican elementos claves para entender la semiótica. El semiosista sugiere que los contextos y las circunstancias regulan la producción de sentido, y agrega, que la semiótica es una disciplina que “estudia todos los procesos culturales como PROCESOS DE COMUNICACIÓN” (Eco, 1977, p.45).

Haciendo eco en los estudios de Peirce (1931-1935), Eco define un signo como “cualquier cosa que pueda considerarse como sustituto significante de cualquier otra cosa” (1977, p. 45). De esta propuesta teórica se puede destacar ampliamente la palabra sustituto, que sugiere precisamente al signo como algo que sustituye el objeto, concepto real pero indica su presencia de alguna manera. En ese mismo orden de ideas Vevia Romero (2000) en González Vidal describe que la sustitución, “[...] implica la existencia de tres planos: la entidad sustituida (la enfermedad), la entidad sustituyente (el síntoma) y el intérprete (el médico), para quien el síntoma está en lugar de la enfermedad” (2012, p.1).

Semiótica cinematográfica.

En el caso de la semiótica, en el contexto de la presente investigación, resulta necesario mencionar el estudio de ésta en su categoría especializada correspondiente a los rasgos cinematográficos. Existe un debate sobre si el cine puede ser considerado un lenguaje, y sí sus diversos elementos y estrategias pueden ser determinados como comunicación intencional, puesto que el cine cuenta con una gran cantidad de elementos que efectivamente forman parte de una transmisión de información para la audiencia tal como la música, el sonido, los diálogos, los colores, entre muchos otros (Cerde, 2007). Por su parte, Metz toma este tema y propone que “[...] el cine es un lenguaje sin lengua, un sistema no acabado ni definitivo de reglas y signos compartidos por una comunidad.” (Metz en Cerde, 2007, p. 244)

Esta subjetividad en la reglamentación del lenguaje cinematográfico es un aspecto presente en el arte, dónde resulta complicado encontrar un sistema de significación y comunicación completamente en productos como la pintura, la música, y precisamente, el cine; a esto se sugiere un enfoque de búsqueda de significado desde un enfoque puramente socio-cultural. Sin embargo, esto puede resultar limitante desde el hecho que la semiótica también presenta lazos fuertes con la filosofía y otras disciplinas (Navarro en Cerde, 2007). Tras la mención de los diferentes elementos aparentemente indicadores, se persigue una perspectiva diferente en el actual proyecto, el enfoque teórico de Eco sobre que el cine es

una representación social dotada de significados que comunican algo, y ese algo surge a partir del entendimiento cultural que se aprende por medio de las experiencias, y no sólo con el lenguaje. Ese conocimiento adquirido es generado incluso desde antes de que aprendamos un determinado lenguaje. Para el entendimiento de esto, se expone el siguiente ejemplo, un bebé que aún no articula palabras, si ve un biberón en repetidas ocasiones, seguramente, lo dotará de sentido: es un objeto que lo estimula y satisface su alimentación. Entonces, esta acción se repetirá cuando tenga contacto con un objeto similar hasta antes de adquirir un cierto lenguaje. Con esto, se provee evidencia de que el significado del objeto material, en este caso el cine, es un constructo de la realidad que la cultura facilita por la interacción humana (González y Ávila, 2023).

Primero es necesario recalcar que claramente la narrativa cinematográfica no refleja la realidad sino hace una representación de esta, apela al sentido de lo real y en el proceso convierte a los receptores y a la audiencia en espectadores, en testigos de esta representación, testigos que son claramente conscientes de la irrealidad de lo que están consumiendo, pero que aun así observa como si este fuera real.

Garnier (1996) se expresa del cine como un tipo de arte informativo, esto debido a que en el aspecto ideológico se manifiesta como tal y en el pasado el hecho de la calidad de la imagen, progresivamente evolutiva, sólo agregaba más autenticidad a la percepción de realidad que causa la cinematografía, por lo que se comenzó a percibir por las audiencias como un arte de carácter informativo.

Por tal motivo, es importante entender al cine como una representación de la realidad, no la realidad en sí, pero esto dispone del cine como una herramienta propicia de críticas o elementos de la realidad que pueden llevar al espectador a desarrollar una relación entre la realidad y el filme en base a información correctamente interpretada.

El cine como campo especializado de la cultura.

Para elaborar a más profundidad el rol del cine y sus respectivos elementos estudiados dentro de la disciplina de la semiótica, y la estrecha relación que lleva con la cultura, se

trabaja la noción de Campos Suprarregulados de Producción Semiósica (CSPS), que se centra en la explicación sobre la operación de la semiosis en contextos y áreas específicas de la cultura, así como los procesos de categorización que realiza el ser humano en su habitual organización desde su capacidad cognitiva (González, 2012).

Los CSPS son definidos como “ámbitos restringidos, donde operan suprarregulaciones particulares que producen tipos específicos de semiosis” (p.39). Estos campos permiten no solamente una percepción de descripción de grupos de fenómenos, por el contrario buscan añadir a éstos un carácter más operable desde un enfoque de análisis y descripción, abordado igualmente como un fenómeno de carácter comunicativo y significativo.

Al atrevernos a hacer esta propuesta, pretendemos básicamente destacar desde el principio los procesos que a nivel de la organización codicial tienen lugar cuando estas regulaciones secundarias se activan, produciendo formas específicas de semiosis que, al final de cuentas, se plasman globalmente en cada campo como un uno con respecto a otros hechos semiósicos (es de este modo que podemos concebir las segmentaciones literatura, filosofía, medicina, historia, física... al interior del universo semiótico) (p.8).

La propuesta de los CSPS incluye normas particulares en respecto a los códigos, en términos de la construcción y distribución de éstos, tomando en cuenta que crean el mundo, esto permite que ciertos campos tengan diferentes interpretaciones sobre un mismo fenómeno (Klinkenberg en González Vidal, 2012). Los CSPS conllevan el concepto de la sectorización, de la división, o de la categorización de ciertos grupos de conocimiento, contexto social, tecnológico, temporal, ideológico, etc. Lo que permite la construcción de un mundo desde códigos específicos, de aquí es que igualmente se destaca el aspecto cultural.

La sectorización de los CSPS en campos es precisamente lo que permite la categorización de la cinematografía como uno de éstos.

Metodología.

El Modelo Semántico Reformulado (MSR) de Umberto Eco (1977) se dedica, dentro de la representación semántica, a contextualizar los códigos, a determinar diferentes connotaciones, que dependen de sus correspondientes denotaciones, las cuales adquieren un significado específico dependiendo de las que el semiosista llama selecciones contextuales y circunstanciales. Se destaca como un modelo que contextualiza los significados de los signos recurriendo a un contexto de variación cultural, social e incluso temporal, igualmente se nombra al semema, el cual es importante para el MSR y se puede considerar como una enciclopedia desde el conocimiento social (Prada, 1979). De tal suerte que la propuesta principal del MSR radica en que:

[...] pretende insertar en la representación semántica todas las connotaciones codificadas que dependen de las denotaciones correspondientes, junto con las SELECCIONES CONTEXTUALES y CIRCUNSTANCIALES. (Eco, 1977, p. 169).

En este modelo es óptimo entender dos conceptos para revisar la regulación de sentido: las circunstancias y los contextos:

[...] las presuposiciones CIRCUNSTANCIALES se refieren a lo que tanto el emisor como el destinatario se supone que sabe, o saben efectivamente, sobre los fenómenos o entidades más o menos codificados[...] Las presuposiciones CONTEXTUALES son las estudiadas por una teoría textual y se refieren tanto a inferencias como a reglas de codificación[...] (Eco, 1977, p. 173).

Esto conlleva a que que una circunstancia es una situación de comunicación y un contexto son las propiedades sociales y culturales que se eligen para darle sentido al evento comunicativo.

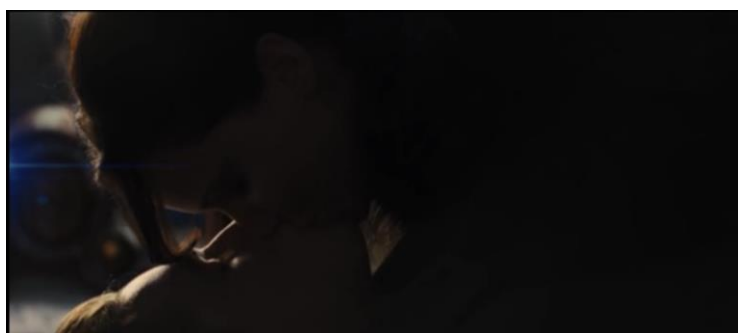
Es importante aclarar este conocimiento porque estas categorías son fundamentales en el presente estudio y en la construcción metodológica del mismo. Al respecto, nuestro diseño metodológico para realizar el análisis consistirá en revisar los elementos codiciales que componen el fotograma para suscribir un recorrido de lectura y entender la

interpretación del signo subyacente. Los fotogramas mencionados en el apartado previo constituyeron nuestro texto, entendido éste como una unidad significativa delimitada en sí y por sí misma, que permite una estructura comunicativa determinada (González y Ávila, 2021).

Análisis semiótico.

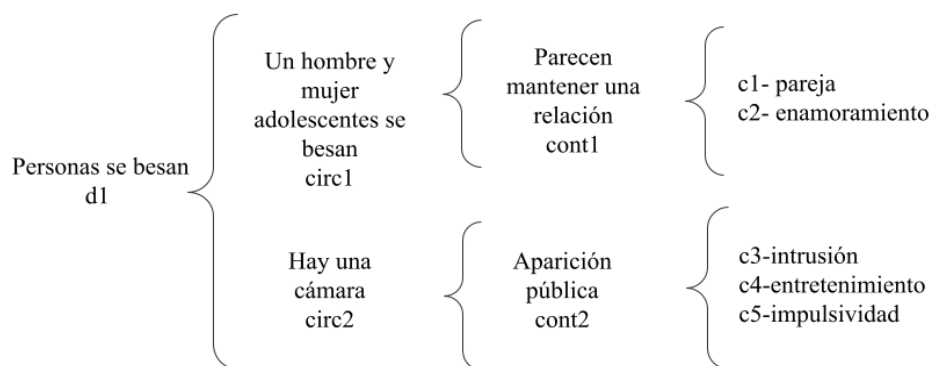
Una vez hecha la explicación referencial y contextual, además de realizar un recorrido teórico y conceptual que permitió establecer y estructurar una metodología idónea para el presente trabajo de investigación, es que iniciamos este análisis (**Ver Fotograma 1**):

Fotograma 1. Katniss y Peeta se besan frente a cámara.



Fuente: *The Hunger Games: Catching Fire*, 2013.

Esquema 1.



Fuente: Elaboración propia.

El signo subyacente entendido en esta unidad de análisis es *espectáculo*. Adquiere su significación al contextualizarlo con la presencia de la cámara y la acción del beso en un acto público. Propio de celebridades, lo que implica una fabricación. El recorrido de lectura indica que a primera vista resulta evidente la acción del beso. La $d1^2$ cubre mayormente el cuadro del fotograma, pasa a entenderse a los sujetos como dos jóvenes, la *circ1* que comparten el gesto, de manera muy simplista mostrando la *c1* pareja y *c2* romanticismo, entendiendo a estos dos sujetos como una joven pareja enamorada expresado en el *cont1*. Resulta un aspecto determinante del significado de la imagen, la *circ2* toma en cuenta la presencia de una cámara, convirtiendo el acto en una aparición consumida por una audiencia, por lo tanto pública, lo que permite la representación en el esquema como el *cont2*. Este contexto denota tres diferentes aspectos alienados a los de la *circ1*, pues en este recorrido se denota la *c3* intrusión de la cámara y la audiencia, *c4* entretenimiento, donde la pareja es el objeto por consumir. Finalmente, *c5* evoca impulsividad desde el entendimiento de realizar un gesto íntimo de manera pública justificado con el enamoramiento.

Aquí, resalta el gesto del beso que busca exponer su enamoramiento e impulsividad, propios de una adolescente consumida por un enamoramiento juvenil, que en un primer momento resulta compatible compartir tal acción frente a una audiencia.

Fotograma 2. Katniss habla frente al Distrito 11.



Fuente: *The Hunger Games: Catching Fire*, 2013.

² La siguiente nomenclatura será utilizada en las unidades de análisis.

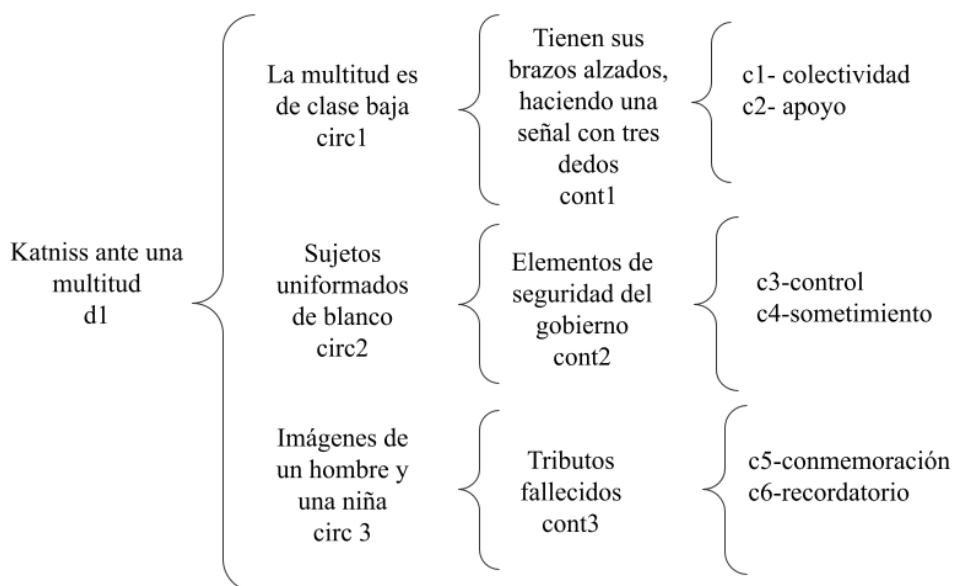
d=denotación

circ=circunstancia

cont=contexto

c=connotación

Esquema 2.



Esquema 2. Elaboración propia.

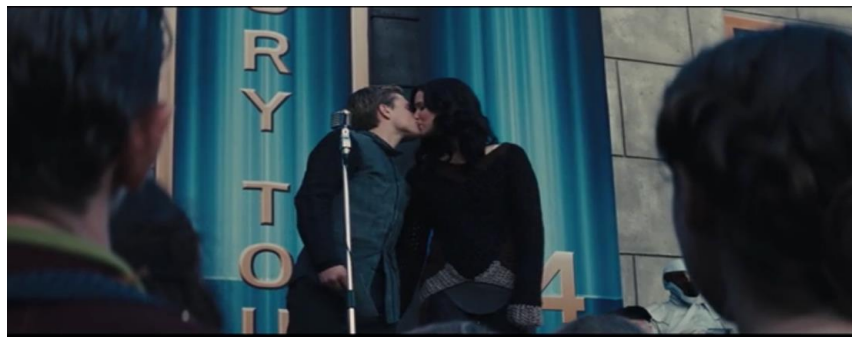
El cuadro de esta unidad representa una gran cantidad de elementos de cuya composición colectiva se rescata el signo subyacente: *protesta*. Esto basado en los elementos que representan al gobierno siendo abundantes en el evento público, como las banderas y el escudo hasta los elementos de seguridad que rodean a la audiencia. Igualmente se hace referencia narrativamente al evento como parte del *tour de los vencedores* que funciona como recordatorio de la autoridad del gobierno. El gesto de la multitud en señal de apoyo y colectividad es una protesta.

Este esquema permite tres recorridos de lectura, implicando tres circunstancias, que surgen primeramente de la d1 Katniss ante una multitud. De esto se identifica primeramente a la multitud como de clase baja (circ1), tienen sus brazos alzados mostrando una señal, (cont1), que es en respuesta a las palabras de la protagonista, ya que el gesto va dirigido a ella. En conjunto denota dos situaciones: c1 colectividad y c2 apoyo. La segunda circunstancia parte de la presencia de sujetos uniformados (circ2), cuya presencia y contexto se atribuye a un equipo de militares (cont2), cuya presencia en el fotograma sugiere c3

control y c4 sometimiento hacía la multitud, así como de la protagonista. Finalmente, la tercera circunstancia parte desde las dos imágenes de un hombre y una niña (circ3). Éstos representan a los *tributos* (como se les llama en la narrativa del filme a los que son escogidos para participar en *Los Juegos*) fallecidos de esa comunidad (cont3). En ese contexto denota c5 conmemoración y c6 recordatorio para la protagonista y la comunidad sobre el poder del gobierno.

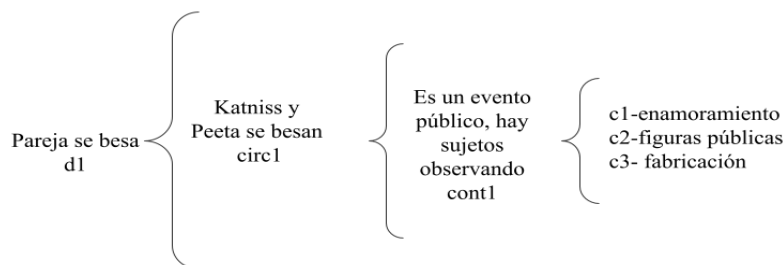
En conjunto los elementos de este texto imprimen los rasgos característicos de Katniss en las comunidades de clase baja. En esos lugares entienden su acto como uno motivado por el desafío al *Capitolio*, pues apoyan la causa que ella inconscientemente desató. También, muestra la motivación de los marginados de desafiar al gobierno a pesar de la presencia sofocante de sus autoridades desde sus cuerpos militares hasta el recordatorio de *Los Juegos*.

Fotograma 3. Katniss y Peeta se besan en el tour.



Fuente: *The Hunger Games: Catching Fire*, 2013.

Esquema 3.



Fuente: Elaboración propia.

La línea narrativa representa una continuación del rol de jovencita enamorada que Katniss está obligada a proyectar para acallar la revolución. Comprendió la amenaza y los peligros de actuar de manera contraria, por lo que el signo subyacente es *actuación*.

Esta unidad parte de la denotación d1 pareja que se besa. Este aspecto siendo protagónico desde el encuadre que centra a la pareja, de ahí deriva la circ1, donde entendemos que los personajes de Katniss y Peeta son quienes sostienen el gesto. El cont1 le da un giro significativo a lo presentado en la imagen, más allá del beso central se revelan individuos que observan el gesto. Ésto como un acto de carácter público se dirige a connotaciones que sugieren enamoramiento c1. Por otra parte, sugiere a los protagonistas del acto como figuras públicas c2, lo que se comprende por el contexto como un evento público. Por último, connota fabricación c3, desde el contexto narrativo de la situación de Katniss y Peeta.

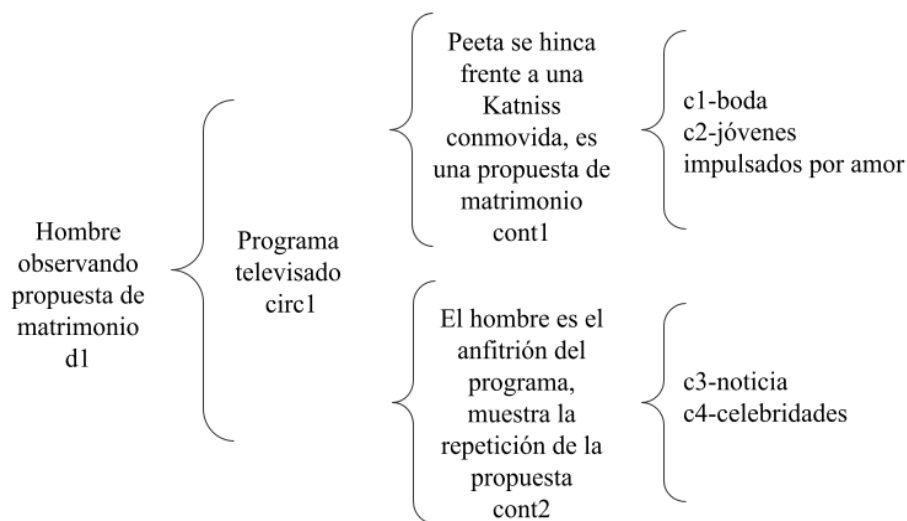
Se presenta un contexto similar al referenciado en el **Esquema 1**, Peeta y Katniss buscan seguir propagando su influencia de jóvenes consumidos por amor, que llevarían un gesto privado a un evento público. Explicitado tanto por el protagonismo del beso como la presencia de una audiencia indiferente, contrario a casos anteriores. La audiencia carece de movimiento, de reacción al gesto. Lo que sugiere que no creen este comportamiento de pareja enamorada.

Fotograma 4. Propuesta de matrimonio.



Fuente: *The Hunger Games: Catching Fire*, 2013.

Esquema 4.



Fuente: Elaboración propia.

El conjunto de elementos de esta unidad expresa sugieren la conformación del signo subyacente de *matrimonio*. El recorrido del complejo signico parte desde la d1, dónde en general se ve a un hombre que observa una propuesta de matrimonio, un tipo de repetición, lo que lleva a la circ1. Con base en la escenografía se entiende la situación de comunicación como una retransmisión televisiva. El cont1 expone la relevancia del fotograma, a Katniss como figura pública en la transmisión, actuando conmovida y a Peeta de rodillas en una propuesta de matrimonio. Esta imagen lleva a las connotaciones de c1, boda y c2 jóvenes impulsados por amor. Los jóvenes toman una decisión permanente de estar juntos. Por su parte, el cont2 el anfitrión del programa, muestra la repetición de la propuesta. Revela el aspecto público y comunicativo del fotograma, connotando c3 noticia y c4 celebridades, exponiendo la imagen pública de Katniss en los medios de comunicación. Se muestra la propuesta de matrimonio como un último intento desesperado de hacer la historia de los jóvenes enamorados que toman la decisión impulsiva de casarse. La propuesta es mediatizada por televisión. Hecho que para el sector privilegiado es un entretenimiento y para la clase baja ver la televisión como una imposición, según establece la narrativa. Por lo tanto, este fotograma representa, desde sus diferentes elementos, la esencia de la

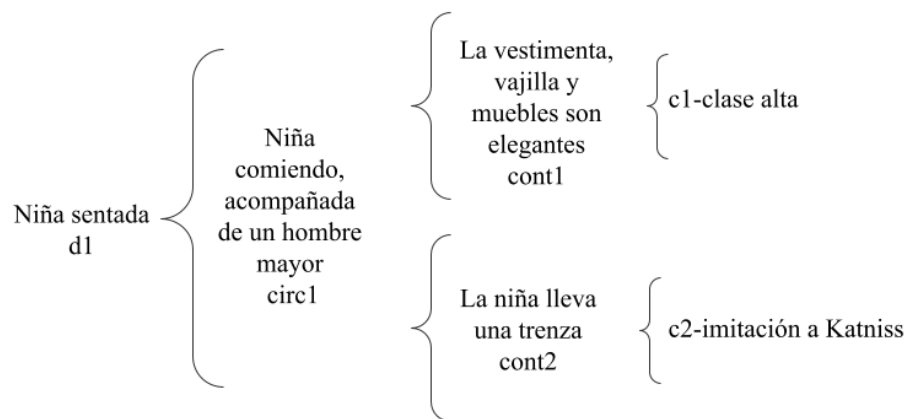
manipulación del personaje por los medios de comunicación y cómo éstos lo usan como objeto de estabilización social.

Fotograma 5. Nieta de Snow con la trenza.



Fuente: *The Hunger Games: Catching Fire*, 2013.

Esquema 5.



Fuente: Elaboración propia.

Katniss se integra en las regiones de clase baja. Tomando en cuenta el conjunto de elementos retratados en esta imagen, entendiendo a la niña como una de la clase alta que lleva el peinado icónico de Katniss, se entiende el signo subyacente como *influencia*.

Primeramente se observa a una niña, sentada d1, se percibe que está comiendo, acompañada por un hombre mayor circ1. Este hombre mayor entendido narrativamente

como el presidente Snow (interpretado por Donald Sutherland) y a la niña como su nieta. Como cont1 se contextualiza el entorno donde se observan muebles, una vajilla, la vestimenta de calidad, lo anterior permite entender que estos personajes son de clase alta c1. Por otra parte, el cont2 es la niña con una trenza parecida a la que caracteriza a Katniss (c2).

En el contexto de este fotograma, resulta evidente el contraste de los miembros de la clase alta en comparación a los otros textos que presentan miembros de la clase baja. En esta imagen se observan privilegios. A pesar de que la vestimenta no se observa extravagante, sigue representando una diferencia. Aquí, se retrata nuevamente la influencia y popularidad de Katniss en la gente de clase alta por la fama percibida. También, en la secuencia, se observa a una niña, que es la nieta del presidente. Ella lleva el peinado que caracteriza a Katniss, funciona para reafirmarle al él, la presencia innegable de la influencia que tiene Katniss sobre ambos grupos sociales. Lo anterior, regula el sentido del siguiente discurso:

Your hair looks lovely darling, when did you start wearing it like that? -

Everyone at school wears it like this now, Grandpa-

[-Tu cabello luce hermoso querida, ¿desde cuándo lo usas así? -

-Todos en la escuela lo usan ahora así abuelo-]

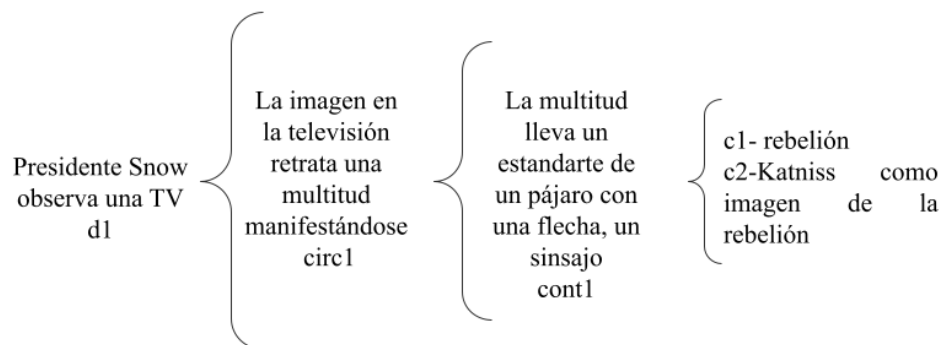
Aquí incluso revela que no sólo es su nieta quien usa a Katniss de modelo, sino todos en su escuela quienes también imitan a la protagonista.

Fotograma 6. Nieta de Snow con la trenza.



Fuente: *The Hunger Games: Catching Fire*, 2013

Esquema 6.



Fuente: Elaboración propia.

El conjunto de elementos desglosados en esta imagen, sugieren continuidad de tomas previas, cuya temática era la corporalidad de Katniss como herramienta de contención de los rebeldes: como un acto fallido, por lo que el signo subyacente se sugiere como *revolución*.

En el texto, en aspecto general, se presenta una televisión reproducida en presencia del presidente Snow d1, sin embargo es la imagen en la televisión que otorga significado elaborado cuando en la circ1 se observa una manifestación. Esto evoca por la presencia de soldados, multitudes, humo y el aspecto central en la secuencia cont1. Se observa que estos manifestantes se muestran de manera protagónica y exhiben la imagen de un pájaro que lleva una flecha, es decir, es un estandarte de su movimiento. Se hace una breve aclaración en este recorrido sobre la naturaleza de este pájaro en el filme. Para un reconocimiento mayor de las connotaciones de la imagen, el pájaro es entendido como un *sinsajo*. Un ave ficticia que en el filme tienen la particularidad de repetir tonadas musicales. El tipo de ave figura en el estandarte debido a que Katniss lleva un pin con un *sinsajo* que carga una flecha. Por lo que se llega a la conclusión de las siguientes connotaciones c1, rebelión desde el uso de un estandarte así como de una abierta manifestación y c2, la afirmación de Katniss como influencia y símbolo de la rebelión.

La significación de esta unidad se entiende a la explicación previamente dada del simbolismo que tiene el *sinsajo* en la trama y directamente en Katniss como figura pública,

cuya pertenencia lleva una similitud al caso de la trenza trabajado en casos anteriores, pero el caso del símbolo del pájaro tiene una popularidad más grande no como el relativo a Katniss en aspectos de moda -como es percibido en el caso de la clase alta-, sino que apela al desafío que impone Katniss para el gobierno.

Por su parte en aspectos de continuidad se entiende que el intento de contención de la causa rebelde desde la presentación de Katniss no da los frutos esperados.

Desde el aspecto discursivo, el diálogo sostenido en esta escena resuelve y expresa los aspectos de la configuración de Katniss como objeto de estabilización. En el ambiente de la manifestación se manejan elementos que refuerzan la secuencialidad en la siguiente conversación entre el presidente Snow y el *Vigilante en Jefe*, Plutarch Heavensbee (interpretado por Phillip Seymour Hoffman).

Snow: -... she has become a beacon of hope for the rebellion and she has to be eliminated-

Plutarch: -I agree she should die but in the right way, at the right time... ...Katniss Everdeen is a symbol, their Mockingjay, they think she's one of them, we need to show that she's one of us. We don't need to destroy her, just the image. Then we let the people do the rest.-

Snow: -What do you propose?-

Plutarch: -... Put them on TV, broadcast them live. Sow fear, more fear.-

Snow: -It won't work. Fear does not work as long as they have hope and Katniss Everdeen is giving them hope-

Plutarch: -She's engaged. Make everything about that. What kind of dress is she gonna wear? Floggings. What's the cake gonna look like? Executions. Who's gonna be there? Fear.

Blanket coverage. Shove it in their faces, show them that she is one of us now, they are gonna hate her so much they might just kill her for you.-

Snow: -Brilliant.-

[Snow: -... se ha convertido en una luz de esperanza para la rebelión y tiene que ser eliminada.-

Plutarch: -Coincido en que debe morir, pero de la manera correcta, en el momento ideal... ...Katniss Everdeen es un símbolo, su Sinsajo. Piensan que es una de ellos, debemos demostrar que es una de nosotros, no hay que destruirla a ella, solo su imagen y que después ellos harán el resto.-

Snow: -¿Qué propones?-

Plutarch: -...Ponerlos en televisión, transmitirlos en vivo. Sembrar miedo, más miedo.-

Snow: -Es inútil. El miedo no funciona mientras tengan esperanza y Katniss Everdeen les está dando esa esperanza.-

Plutarch: -Está comprometida. Enfoquémonos en eso. ¿Qué clase de vestido usará?

Latigazos. ¿Cómo lucirá el pastel? Ejecuciones. ¿Quién estará ahí? Miedo.

Cobertura general. Restregemosla en sus caras, demostremos que ahora ella es una de nosotros. La van a odiar tanto que tal vez la maten por usted.-

Snow: -Brillante.-]

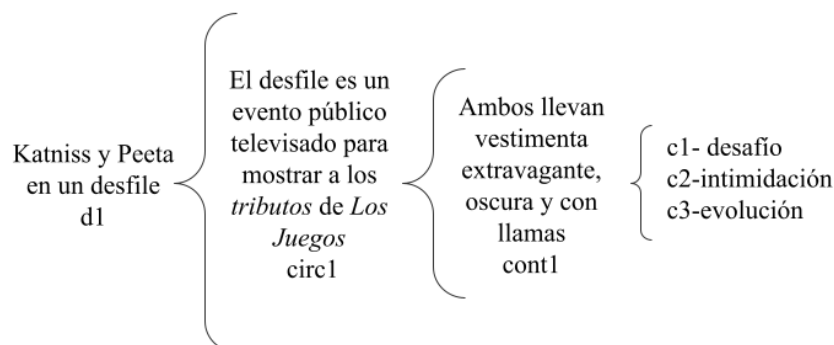
En el diálogo se establece discursivamente lo que se ha desarrollado semióticamente en este análisis y funciona como una afirmación de cómo efectivamente Katniss es un símbolo para la causa rebelde: es su *Sinsajo*. Expone la planeación del gobierno de deslegitimar a la protagonista como símbolo de estabilización. Se expone la planeación de televisar y hacer más severos los castigos a la clase baja al mismo tiempo que se proyectan todos los detalles de la boda, y ahora, vida de Katniss. Estos elementos los aprovecha el Estado para volver al pueblo en contra de la protagonista.

Fotograma 7. Desfile outfits en llamas



Fuente: *The Hunger Games: Catching Fire*, 2013.

Esquema 7.



Fuente: Elaboración propia.

Este texto expone la dinámica propia de *Los Juegos* desde su naturaleza de entretenimiento en uno de los eventos dedicados a la exposición de los *tributos*, desde la glamorosa identidad del *Capitolio*, nuevamente como objetos a consumir. Sin embargo, Katniss presenta una nueva autonomía respecto a su influencia social. Esta autonomía se construye con el código vestimental, que la hace desafiante. Lo que permite que emerja la configuración nocional engarzada al *reto*.

Se divide este complejo sígnico desde la superficialidad de la d1, en la cual se observa Katniss y Peeta en un desfile, indicado en la circ1 como un evento público, evidente por la presencia de multitudes. El desfile es parte del entretenimiento, así como la portación de vestimenta llamativa. El cont1 es expuesto como una situación glamurosa y con el uso de tonos oscuros, además de unas llamas que salen de su vestimenta. Este conjunto connota c1 desafío, c2 intimidación y c3 evolución. Esto apoya la idea narrativa de una evolución.

Katniss entiende *Los Juegos* como su sentencia por fallar en el convencimiento de la historia de los trágicos amantes, y por tanto, no permanece bajo amenaza de hacerse parecer la persona enamorada. Ahora, presenta una imagen de indiferencia y desafío. Se atreve junto a su estilista Cinna (interpretado por Lenny Kravitz), a exponer a Katniss desde una perspectiva digna y haciendo referencia a uno de sus apodos: *la chica en llamas*.

La naturaleza de esta vestimenta se reafirma discursivamente con los siguientes diálogos:

Finnick-...You look pretty terrifying in that getup. What happened to the pretty little girl dresses?-

Katniss: -I outgrew them.-

Finnick: -You certainly did-

[Finnick: -...Tú te ves aterradora con ese atuendo ¿sabes? ¿Qué pasó con tus vestidos de niña?]-

Katniss: -Me quedan chicos.-

Finnick: -Estoy seguro, si.-]

Este intercambio expresa la evidencia de evolución en la vestimenta de Katniss, así como de lo que expresaba su imagen anterior a la actual.

Cinna: -No waving and smiling this time. I want you to look straight ahead as if the audience and this whole event are beneath you.-

[Cinna: -No saluden y sonrían esta vez, quiero que miren hacia adelante como si estuvieran por encima de todo.-]

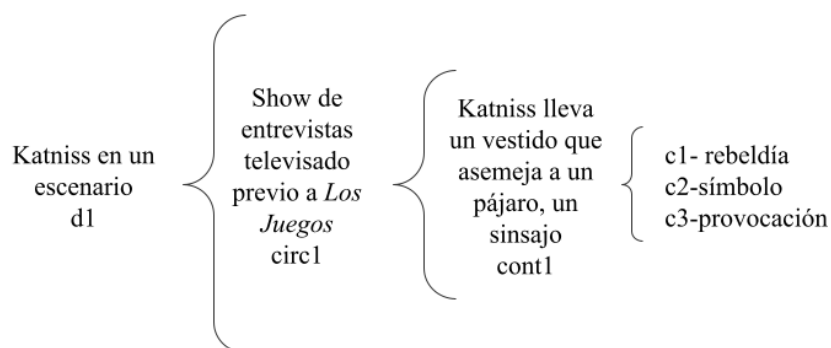
Este diálogo expresa la planeación del estilista sobre el atuendo y la imagen que busca que emitan.

Fotograma 8. Vestido de Sinsajo.



Fuente: *The Hunger Games: Catching Fire*, 2013.

Esquema 8.

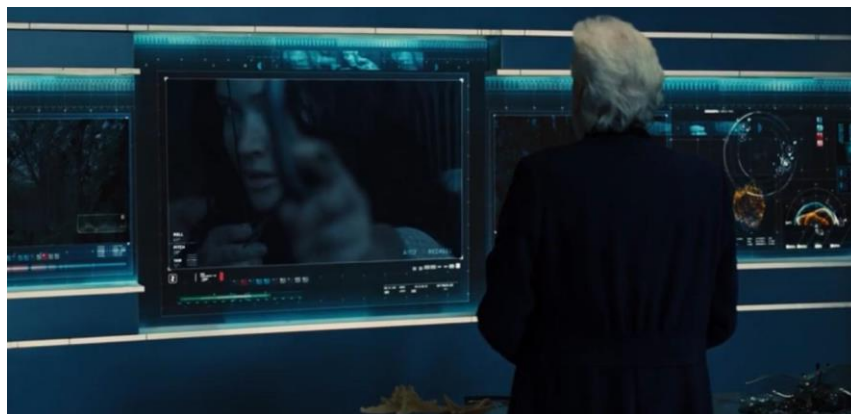


Fuente: Elaboración propia.

Esta unidad de análisis permite identificar elementos de desafío donde la protagonista rechaza el vestido de novia y con éste el constructo de inocencia. Con esto, se constituye el *símbolo de revolución*.

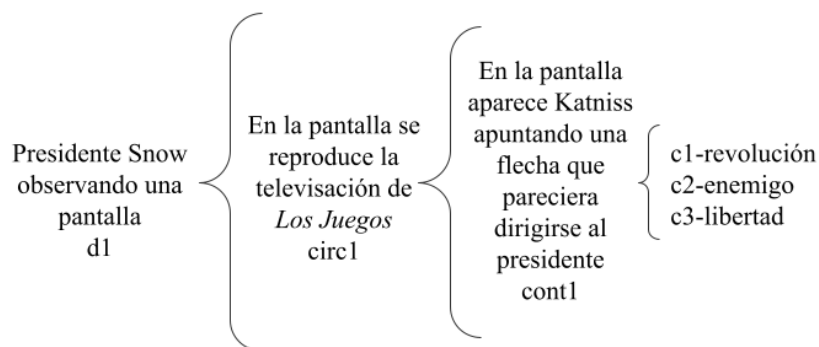
Esta unidad analítica parte del posicionamiento de Katniss en el escenario d1. El contexto comunicativo es el mismo e igual de importante. Hay un *show* de entrevistas televisado previo a *Los Juegos circ1*, referenciado la naturaleza de espectáculo del evento y la audiencia del evento público. Como cont1 se entiende nuevamente el aspecto del vestuario. Katniss lleva un vestido que asemeja a un pájaro -un *sinsajo*-, signo de revolución. Lo que en conjunto dirige a connotaciones de c1, rebeldía. Evoca a la causa rebelde y el rechazo al castigo impuesto por el presidente con el vestido de novia c2 símbolo. Finalmente c3 provocación, hacia el presidente y el gobierno. Revelando la influencia importante que tiene la vestimenta sobre la representación de Katniss. La estilista Cinna, tiene presencia en este momento, pues es ella quien hace las modificaciones en el vestido de novia. De manera ficcional, produce un vestido que cambia a un sinsajo. En comparación a otras circunstancias, es la primera vez que la protagonista se apropia de su percepción de rebelde y de su representación como el símbolo revolucionario.

Fotograma 9. Vestido de Sinsajo.



Fuente: *The Hunger Games: Catching Fire*, 2013.

Esquema 9.



Fuente: Elaboración propia.

Ahora, se observa la sintetización de la constitución de Katniss como elemento desestabilizador durante *Los Juegos*. Presenta inhibición de miedo y deseo de desafío, desarrollado en el contexto de *reality show*. Frente a una audiencia reta al presidente. Se genera un signo de *declaración de guerra*.

En este texto se aprecia al presidente Snow observando una pantalla d1, entendida narrativa, visual y cronológicamente como la transmisión en vivo de *Los Juegos* circ1. La protagonista apunta a la pantalla con un arco y una flecha. La circunstancia presume que es una amenaza, no a la audiencia, sino al presidente que aparece en la toma. Se entiende como

un gesto personal e intencionado cont1. Esto dirige a las connotaciones de c1 revolución y su lucha por la causa rebelde c2.

En el *corpus* de este análisis se incluyó sólo este elemento significativo del espacio narrativo del filme referente a *Los Juegos*, debido a que no abundan elementos visuales que desarrollen el contenido del objetivo de esta investigación, puesto que son más del tipo discursivo, pero resulta interesante agregar este diálogo entre el *Vigilante en Jefe* y el presidente Snow, al iniciar *Los Juegos*, ya que constituye una asociación a nuestro objeto de estudio.

Plutarch: -...the minute the gun goes off it'll be a bloodbath and the whole idea of revolution will be discredited.-

Snow: -And the idea of her? The idea of the Mockingjay?-

Plutarch: -The more allies she betrays, the more friends she kills, the more she reveals her true self.-

Snow: -As long as it ends with her picture in the sky and the sound of canon-

Plutarch: -And it shall.-

Snow: -It better.-

Plutarch: -Let's watch her get her hands dirty first.-

[Plutarch: -...al oírse el disparo será un baño de sangre y se desacreditará la idea de la revolución.-

Snow: -¿Y la idea de ella? ¿La idea del Sinsajo?-

Plutarch: -Cuando mate a sus amigos, cuando traicione a sus aliados, revelara quien es realmente.-

Snow: -Solo quiero que termine con su foto en el cielo y el sonido del cañón-

Plutarch: -Y así será.-

Snow: -Mas vale.-

Plutarch: -Primero veamos que se ensucie las manos.-]

De este diálogo se contextualizan los planes que tiene el gobierno con Katniss: que muera en *Los Juegos*, pero como parte del proceso y el espectáculo dañe su influencia desestabilizadora y la desacredite como símbolo revolucionario.

Al final de *Los Juegos*, Katniss llega a la conclusión de que sus aliados la traicionan y se dispone a asesinar a Finnick, quien la detiene con el argumento:

Finnick: -Remember who the real enemy is-

[Finnick:-Recuerda quien es el verdadero enemigo-]

Lo anterior, centra la atención e ira de Katniss en el presidente Snow. Dirige la flecha al cielo falso de la *arena*, la destroza y termina la dinámica de *Los Juegos*.

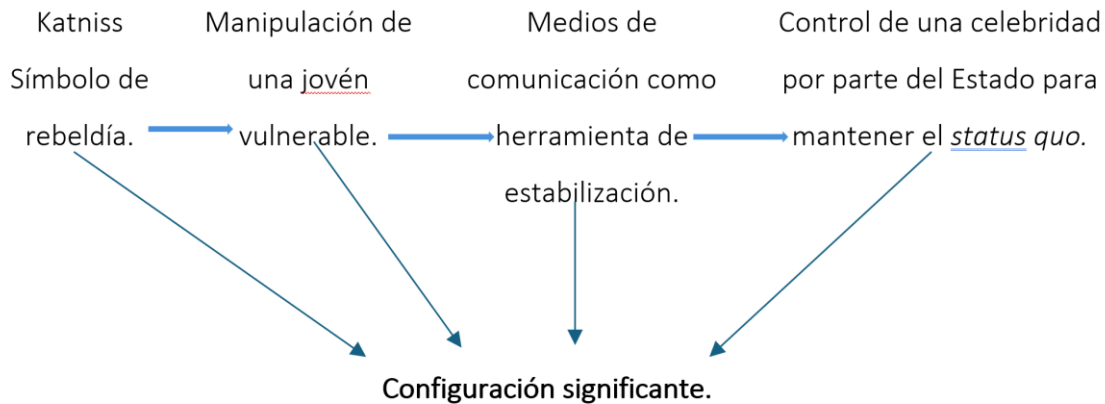
El complejo signico sintetiza la declaración de guerra entre ambos personajes y da paso a la narrativa de los dos filmes posteriores. Katniss, ahora es vista por el Estado como un elemento desestabilizador, lo que permite otra perspectiva de análisis.

Reflexión semiótica.

Después de haber realizado una revisión de los textos elegidos y para simplificar la discusión final, se propone una reflexión narrativa del producto audiovisual analizado desde una perspectiva semiótica, en donde es posible apreciar, de manera organizada y estructurada, cómo en este estudio se representa la manipulación de Katniss como herramienta de estabilización social por el Estado.

Ese control del personaje protagónico originó la constitución de un sistema nocional relevante que podemos apreciar en el siguiente esquema:

Figura 1.



Existen elementos sgnicos de manipulación sobre el personaje protagonista, a quien se le exhibe como un objeto de estabilización social por parte del Estado.

Fuente: Elaboración propia.

En esta figura se discute la conformación de una estructura narrativa para organizar la información y producción de sentido tomada de las unidades de análisis antes expuestas. Se observa, entonces, que en esta estructura se organizan los MSR correspondientes a los fotogramas analizados, los cuales son expuestos desde la constitución de un sistema sgnico, que originó la emergencia de una diversidad codicial como fue el caso de: el símbolo de rebeldía, la manipulación de una joven vulnerable, los medios de comunicación como herramienta de estabilización y, finalmente el control de una celebridad por parte del Estado para mantener el *status quo*. La interpretación semiótica de símbolo de rebeldía, dónde los fotogramas pertenecientes a esta categoría se desglosan desde la observación de que la protagonista, narrativamente, no realiza, en la mayoría de las ocasiones, sus actos de manera deliberada, sino que su representación como figura pública, sus propias necesidades y valores, la llevan a tomar acciones que la construyen como un símbolo rebelde, aspecto del que finalmente se apropia en los últimos fotogramas.

Estos variados elementos y construcciones semióticas que se exploraron en el análisis y en base a las cuatro categorías expuestas en la tabla al inicio de esta sección, indican en

conjunto la configuración significativa de existe la presencia de manipulación de Katniss como objeto de control para mantener la estabilización social en una circunstancia y contexto específico.

Conclusiones generales.

Para esta investigación se planteó identificar en la película *The Hunger Games: Catching Fire* (2013), desde un enfoque semiótico, las representaciones significativas de manipulación del personaje protagónico, la cual es expuesta como elemento de estabilización social (imposición de normas, valores y hábitos) por el Estado con el uso de los medios de comunicación. Lo anterior, se configura desde funciones sígnicas como vestimenta, símbolos, objetos, acciones específicas y cuya presencia en el texto sugiere una crítica política y social. Sugerimos que el establecimiento del género de distopía como una plataforma de discursos críticos sobre la actualidad, reconstruido en las consecuencias de un futuro desesperanzador, y como el género concentra críticas de muy variadas temáticas como lo es la tecnológica, política, ambiental, social, entre otras más. Esto se reproduce históricamente en la literatura y más relevante para la investigación, en el campo cinematográfico, lo que estableció al texto *The Hunger Games: Catching Fire* como un texto con crítica social y política.

En lo que respecta a cómo esta crítica se manifiesta y si igualmente representa los otros elementos expresados en el supuesto, se desarrolló como parte del capítulo tercero, durante el análisis se desglosaron por medio del Modelo Semántico Reformulado los diferentes elementos visuales en el texto que eran indicativos de control de un individuo representado con fines de estabilización. Esto fue claro desde el innegable rol de la protagonista como una figura pública cuya individualidad es manipulada en contextos públicos, principalmente en la televisión, con la finalidad de separarla de su influencia rebelde y reconstruirla como una joven ofensiva, es decir, una celebridad de la clase alta que no tiene interés en la causa rebelde.

En el caso específico de la saga de *The Hunger Games* cada una de sus entregas cinematográficas, constituye una temática de crítica interesante donde en el aspecto comunicativo aún tiene mucho que ofrecer, en el caso de la tercera entrega se manejan temas interesantes para el discurso político. En el caso de la recientemente estrenada precuela, *The Ballad of Songbirds and Snakes*, se maneja de manera más desarrollada el concepto del *reality* de *Los Juegos* como un espectáculo y las diferentes dinámicas que se aplicaron para asegurar al sádico evento una audiencia.

En otras disciplinas como la comunicación existen elementos interesantes a analizar más allá de la narrativa en sí, así como su éxito como fenómeno mundial, el impacto en su audiencia, la personificación de Katniss, la protagonista como un arquetipo de héroe femenino, estrategias exitosas de marketing, entre otras.

Potencialmente esta investigación buscó evidenciar el valor significativo y de crítica que pueden tener los productos fílmicos distópicos y juveniles, esto si se ve más allá de los prejuicios del género en términos del público al que están dirigidos así como su calidad comercial, donde desde el aspecto práctico puede beneficiar a la industria cultural, esto desde el estudio de materiales dentro de la cinematografía que funcionan como creadoras de contenido cultural que resulta identificable por el público en su entorno real.

Por esto se sugiere que la presente investigación puede aportar a la promoción de los textos *The Hunger Games*, desde su género de distopía y literatura juvenil como espacios de críticas políticas y sociales dependientes de la comunicación significativas y cuya interpretación semiótica puede ser posteriormente relacionada y reflexiva de situaciones en la realidad, y por tanto, de significados y temáticas valiosas para la investigación académica, incluso en otros campos.

References

- Anderson, M. (1956). *1984* [Film]. Holliday Film Productions.
- Ball, W. (2014). *The Maze Runner* [Film]. 20th Century Fox.
- Bates, D. (2014, noviembre 24). *Ferguson protesters scrawl Hunger Games slogan on landmark*. Daily Mail. Retrieved marzo 11, 2023, from <https://www.dailymail.co.uk/news/article->

[2847503/Ferguson-protesters-scrrawl-Hunger-Games-slogan-landmark-tense-town-waits-grand-jury-decision-indicting-Darren-Willson-killing-Michael-Brown.html](https://www.wondriumdaily.com/the-hunger-games-the-dark-take-on-the-world/)

Bedore, P. (2021, septiembre 13). "The Hunger Games": The Dark Take on the World. *Wondrium Daily*. Retrieved marzo 8, 2023, from <https://www.wondriumdaily.com/the-hunger-games-the-dark-take-on-the-world/>

Buccafusca, L. (2015). *The Potential of Youth: An analysis of race and gender representations and their social implications in Young Adult film adaptations*. https://scholar.colorado.edu/concern/undergraduate_honors_theses/4m90dw16n

Burger, N. (2014). *Divergent* [Film]. Summit Entertainment Red Wagon Productions.

Cerda, V. C. (2007). Un acercamiento racional y estético a la semiótica cinematográfica. *Versión. Estudios de Comunicación y Política*, (14), 243-264. <https://versionojs.xoc.uam.mx/index.php/version/article/view/223/222>

Charaudeau, P. (2012). Los géneros: una perspectiva socio-comunicativa. Géneros discursivos desde múltiples perspectivas: teorías y análisis. *Lingüística iberoamericana*, 52, 19-44.

Columbus, C. (2001). *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* [Harry Potter y la Piedra Filosofal] [Film]. Warner Bros.

de la Parte Chana, Ó. (2012). Lo novedoso del sentido común: la mirada crítica de Orwell. *Revista internacional de pensamiento político*, 7, 335-350. <https://www.upo.es/revistas/index.php/ripp/article/view/3696>

Demerjian, L. M. (Ed.). (2016). *The age of dystopia: one genre, our fears and our future*. Cambridge Scholars Publishing.

Eco, Umberto. (1977). *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen.

Eco, Umberto. (1972). *La estructura ausente*. Barcelona: Lumen.

Garnier, J. E. (1996). Para una semiología de la producción cinematográfica. *ESCENA. Revista de las artes*, 41-53. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/escena/article/view/28597/28606>

González, Juan C. y Ávila, I. (2021). *Reflexiones sobre semiótica. De la teoría a la práctica*. Morelia: Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.

González, Juan. C. y Ávila, E. (2023). Objetos cotidianos y seres vivos bajo códigos estéticos: un enfoque semiótico. *Revista Chilena de Semiótica*, 18.

González, Juan. C. (2012). *Campos Suprarregulados de Producción Semiósica: Aspectos de semiótica de la cultura*. Editorial Académica Española.

- Hardwicke, C. (2008). *Twilight* [Crepúsculo] [Film]. Summit Entertainment.
- Kershner, I. (1980). *Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back* [El imperio contraataca] [Film]. Lucas Film.
- Kubrick, S. (1968). *2001: Una odisea del espacio* [Film]. Metro-Goldwyn-Mayer.
- Lang, F. (1927). *Metrópolis* [Film]. U.F.A.
- Lawrence, F. (2013). *The Hunger Games: Catching Fire* [Los Juegos del Hambre: En Llamas] [Film]. Lionsgate.
- Lawrence, F. (2014). *The Hunger Games: Mockingjay Part 1* [Los Juegos del Hambre: Sinsajo parte 1] [Film]. Lionsgate.
- Lawrence, F. (2015). *The Hunger Games: Mockingjay Part 1* [Los Juegos del Hambre Sinsajo parte 2] [Film]. Lionsgate.
- Méndez-Rubio, A., y Rey-Segovia, A. C. (2018). Distopía, utopía y crisis social en el cine mainstream (los casos de Los juegos del hambre y Del revés). *Revista austral de ciencias sociales*, (35), 83-98. <http://revistas.uach.cl/index.php/racs/article/view/4196>
- Metz, C. (1974). El estudio semiológico del lenguaje cinematográfico. *Revista Lenguajes*, 2, 37-56.
- Orwell, G. (1949). *1984*. Madrid: Ediciones Akal.
- Prada Oropeza, R., Cruz Martínez, A. G., Gómez, L., Martínez, M. T., Páez Vivanco, R. L., Páez Vivanco, S. L., y Vergara Monreal, J. (1979). *La estructura del semema*. <https://cdigital.uv.mx/server/api/core/bitstreams/5df36d3b-a79b-44c9-b563-f04d67123072/content>
- Rey Segovia, A. C. (2016). *Cine distópico y crisis social. El caso de la adaptación cinematográfica de Los Juegos del Hambre* [Trabajo de Investigación Fin de Máster]. Universitat de València.
- Ross, G. (2012). *The Hunger Games* [Los Juegos del Hambre] [Film]. Lionsgate.
- Díaz, L. S. (2019). Expresiones críticas representadas en los discursos de películas de finales de los 60's 2001: Una odisea del espacio, el planeta de los simios y solaris. *Pensamiento Americano*, 12(23), 200-224. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8713932>
- Seppänen, M. (2017). *Dystopia in Young Adult Fiction. Dystopia in Young Adult Fiction. Identity, relationships and social growth in Suzanne Collins' The Hunger Games and Veronica Roth's Divergent trilogies* [Pro Gradu Thesis]. University of Tampere.
- Pierce, Charles S. (1931-1935). *Collected Papers*. Cambridge, Harvard University Press.
- Zemeckis, R. (1985). *Back to the Future* [Volver al futuro] [Film]. Universal Pictures.