

entretejidos

Revista de Transdisciplina y Cultura Digital

Los mass media; de la realidad al imaginario y viceversa:

Las representaciones de los mass media en la ciencia ficción, a partir de la semiótica cinematográfica.



**Los mass media; de la realidad
al imaginario y viceversa.
Las representaciones de los mass
media en la ciencia ficción, a partir de la
semiótica cinematográfica.**

Estefanía Cervantes Carrasco

Los mass media; de la realidad al imaginario y viceversa. Las representaciones de los mass media en la ciencia ficción, a partir de la semiótica cinematográfica.

Resumen

El presente artículo expone los hallazgos reflejados en la tesis La ciencia ficción en el cine como representación de la manipulación mediática en la sociedad. Análisis semiótico de la saga cinematográfica The Hunger Games (2017), en la cual se entretajan la semiótica cinematográfica y las teorías de la comunicación. El objetivo a alcanzar fue la elaboración de un modelo de análisis audiovisual, para identificar las representaciones del uso y poder de los medios mostrados, específicamente, en las cintas de ciencia ficción.

Palabras clave:

semiótica, cine, mass media, modelo, ciencia ficción.

The mass media; from reality to the imaginary and vice versa.

The representations of the mass media in science fiction, based on cinematographic semiotics.

Abstract

This article exposes the findings reflected in the thesis Science fiction in the cinema as a representation of media manipulation in society. Semiotic analysis of the film saga The Hunger Games (2017), which interlaces cinematographic semiotics and communication theories. The goal to achieve was to develop a model of audiovisual analysis, to identify representations of the use and power of the media shown, specifically, in science fiction films.

Keywords:

semiotics, cinema, mass media, model, science fiction.

Introducción

La tesis titulada La ciencia ficción en el cine como representación de la manipulación mediática en la sociedad. Análisis semiótico de la saga cinematográfica The Hunger Games (2017) tuvo el objetivo de explicar cómo se representan las teorías de la comunicación de masas¹ dentro de la ciencia ficción², a partir de la disciplina semiótica. Asimismo, buscó 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.

Para cumplir lo dicho anteriormente, se realizó un trabajo de investigación de dos capítulos teóricos, que decantaron un tercer capítulo, en el que se propuso un modelo de análisis basado en los planteamientos de los autores: Christian Metz, Roland Barthes, John Thompson y Noam Chomsky, principalmente, para implementarlo en el estudio de una película de ciencia ficción y así identificar las representaciones de manipulación de los medios de comunicación.

En la primera parte de la investigación se expuso la siguiente tesis: que en la ciencia ficción se utilizan las representaciones semióticas³, para proyectar la relación entre los medios de comunicación y la sociedad. Lo anterior obligó a un repaso de las características de dicho género, así como a una revisión histórica desde sus inicios en la literatura y hasta su evolución en el ámbito cinematográfico.

Al finalizar esta primera parte, se concluyó que la razón mediática de utilizar universos ficticios, es porque estos retoman características específicas de las estructuras políticas, sociales y culturales de la realidad y se presentan en esos universos alternos, que los extrapolan en arcos dramáticos y metáforas. Además, debido a que el cine es el resultado de la

[1] Es un fenómeno en el cual toda la información se transforma en signos complejos o formas simbólicas bajo la regulación de instituciones; estos mensajes se masifican a través de los medios tecnológicos.

[2] 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 y que puede representarse en distintas manifestaciones culturales como la literatura, el cine, los videojuegos, entre otros.

[3] Se entienden como las formas en las que un objeto cultural abstrae conceptos o ideas para mostrarlas en diversos formatos.

combinación de varios tipos de lenguajes, analizar un filme desde el punto de vista de la semiología (en este caso desde Roland Barthes) implica considerar las aportaciones de cada uno de sus rasgos denotativos⁴ y así conocer lo que significan en conjunto. De igual forma, en cuanto a la connotación⁵, es necesario considerar dentro del análisis los contextos sociales e históricos en donde se desenvuelve el argumento, lo cual es algo que parece fundamental en el análisis de películas de ciencia ficción, pues estas contienen una crítica a diferentes problemáticas relacionadas con la tecnología y lo humano, misma que es representada por el *novum*⁶.

En cuanto al segundo capítulo de la investigación, se obtuvo un panorama de la comunicación de masas, a partir del manejo de la ideología⁷ y la propaganda⁸. 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.

Al concluir esta segunda parte, se consideró pertinente subrayar la importancia de evidenciar la relación entre lo connotativo y el contexto cuando se habla de la ciencia ficción, pues se genera una correspondencia entre las teorías de la comunicación y su valor 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 social⁹.

Para el tercer capítulo, el objetivo se centró en 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. A partir de la base teórica presentada en los dos primeros

[4] Lo denotativo se refiere a la estructura del signo en sí mismo.

[5] Lo connotativo es todo aquello que está fuera del signo y le asigna significados.

[6] Concepto que utiliza el teórico Darko Suvin para referirse a la innovación científicamente probable en la que recae el peso de la narrativa. (Suvin, 7-8, 63-79)

[7] Este concepto es entendido por John Thompson como un conjunto de procesos sociales por el que circulan las formas simbólicas. (Thompson, XVII)

[8] La propaganda es considerada como una de las herramientas más utilizadas para la imposición ideológica; Yehya la define como una guerra psicológica que provee una distorsión de la realidad dentro de los mass media. (Yehya, 36)

[9] Esta idea se refiere a que las formas simbólicas, entendidas como expresiones que se componen de códigos culturales, se manifiestan a través de los mass media bajo un proceso de regulación que marca una línea de comportamiento dentro de una sociedad, por lo que Thompson afirma que el funcionamiento de esta es factible por las relaciones de dominación establecidas por la producción y uso de formas simbólicas. (Thompson, 2002, XVIII)

capítulos de la tesis, fue que se construyó un modelo de análisis para el estudio del objeto empírico de dicho proyecto.

A continuación se presenta:

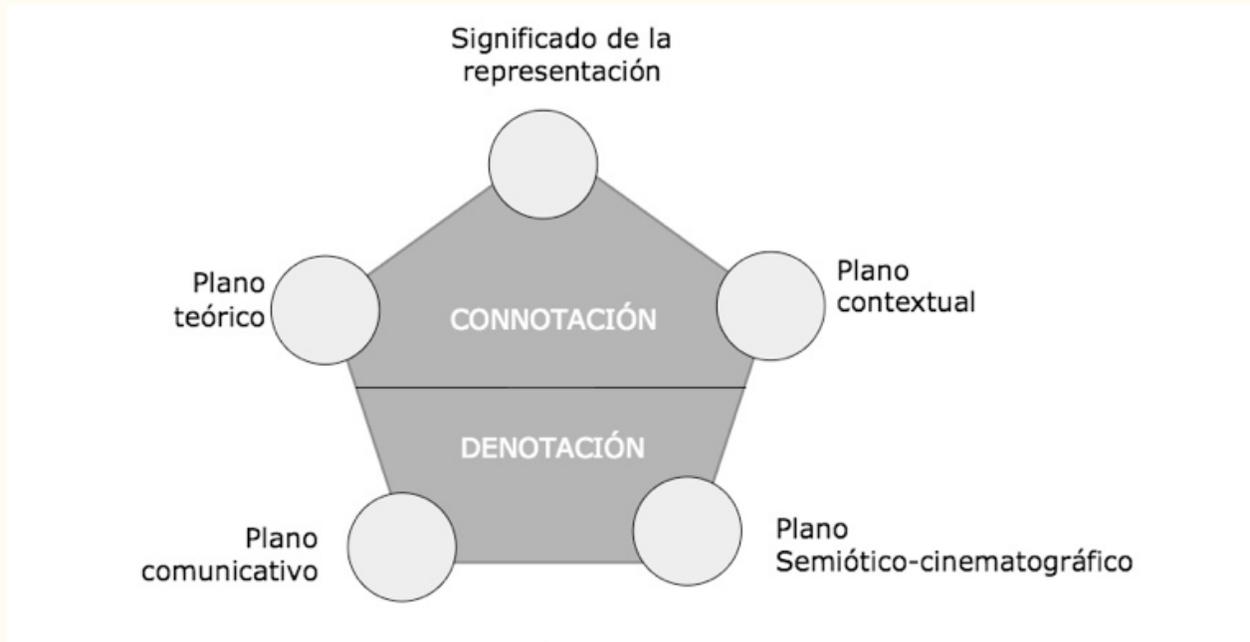


Figura 1. Modelo de análisis (Cervantes).

La construcción del modelo de análisis que se propone tiene elementos del estudio semiológico de Roland Barthes, como la denotación y la connotación; el nivel denotativo toma en cuenta el lenguaje cinematográfico y el nivel connotativo se refiere a las teorías de la comunicación y el contexto. La importancia de explorar ese camino recae en que permite analizar tanto el signo en sí mismo, como la influencia de su contexto en él.

Con respecto a lo denotativo, se retoman las expresiones propuestas por Christian Metz para el análisis de una escena o secuencia, las cuáles son: la imagen de movimiento, que son exclusivas de las películas y material audiovisual, mientras que las siguientes son códigos retomados de otro tipo de lenguajes, como la música, lo sonoro (o ruido) y el texto, que puede ser verbal y escrito. Al identificar dichas categorías de los elementos del lenguaje cinematográfico, es posible

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.

Además, 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 que se muestra cinematográficamente el papel de los medios de comunicación como un entorno de acción directa dentro del argumento de la secuencia. Esto se lleva a cabo al implementar el modelo indicado por Harold Lasswell, donde se identifican: emisor, mensaje, canal, audiencia y efecto. En otras palabras, se determina qué personaje es el hablante, la información que transmite y a quiénes, así como el entorno en que lo hace y las consecuencias de esa acción. Una vez

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

Figura 2. Nivel de denotación (Estefanía Cervantes) Autoría propia

Figura 2. Nivel de denotación (Estefanía Cervantes)[RM1] Autoría propia

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, en referencia a la teoría comunicativa y los contextos socio-históricos reales. El propósito de dicho análisis es identificar los elementos necesarios para

determinar el papel ideológico y responder al cuestionamiento de: sí el uso mediático mantiene un control sobre la población de la sociedad distópica presentada en la película seleccionada. Como se puede observar en la

CONNOTACIÓN		
Plano teórico	Plano contextual	Significado de la representación
¿Qué teorías de los <i>mass media</i> 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

Figura 3. Nivel de connotación (Estefanía Cervantes) Autoría propia

Figura 2. Nivel de denotación (Estefanía Cervantes)[RM1] Autoría propia

figura 3, 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 dentro de las cintas.

Al no contener este artículo la información referente al capítulo 2, no es conveniente esta redacción, pues se genera confusión. Elimina lo que textualmente remite a dicho capítulo y deja sólo las perspectivas a las que te refieres

Ya que se ha establecido esta relación entre lo presentado en la secuencia y la teoría formal

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

[11] 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 dólares mundialmente, convirtiéndola en una de las películas más taquilleras del año. 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. 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. La última parte de la saga, Los juegos del hambre: Sinsajo parte 2 se estrenó en noviembre de 2015.

[12] 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.

[13] Comprende del minuto 30 al 34 de la cinta.

de la comunicación, se procede a desplegar el plano contextual, en donde se busca conectar lo planteado en la ficción, con referencias sociales, históricas y culturales que puedan interpretarse como una intertextualidad¹⁰ en las películas distópicas de ciencia ficción. Por último, una vez obtenidos los resultados de cada plano, estos se suman en un cuestionamiento mayor, con el cual se pretende conocer si se distingue o no el control social a través de la manipulación mediática y, en el caso de resultar positivo, conocer la manera en la que se desarrolla.

Para llevar a cabo el análisis clave de dicha tesis, se retomó como objeto empírico la tetralogía de The hunger games¹¹, dirigida por Gary Ross en 2012 y por Francis Lawrence del 2013 al 2015. Esta fue 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 libros¹² 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.

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; dicha secuencia debía desarrollarse en un momento clave de la cinta y en un espacio en el cual los medios de comunicación se desempeñaran como actor o como un lugar de acción para los personajes.

En el caso de la primera película The hunger games (2012), se eligió la secuencia denominada "El desfile de los tributos"¹³; para la segunda, llamada The hunger game: Catching fire (2013), se eligió la secuencia de

“Entrevista de los tributos”¹⁴; de la tercera entrega de la saga, *The hunger games: Mockingjay part 1* (2014), se eligió la secuencia denominada “Como muere una revolución”¹⁵; y por último, de la cinta denominada *The hunger games: Mockingjay part 2* (2015), se eligió la secuencia “El asalto de los Guardianes de paz”¹⁶.

Una vez concluido el análisis¹⁷, el cuál se encuentra en el tercer capítulo de la tesis, se encontró que 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; dichas herramientas audiovisuales son utilizadas para generar la comunicación masiva, pero desde el lado de la producción.

Asimismo, uno de los hallazgos de estas secuencias es que conforme avanza la narrativa, esta se concentra más en presentar las formas en cómo se producen las formas simbólicas, que en los efectos que estas pueden generar. Es decir la producción de mensajes es más importante que la opinión del público de manera activa, pues solamente en las dos primeras secuencias se muestra la reacción de los espectadores ante los mensajes transmitidos, mientras que en las demás el acto comunicativo recae sólo en los actantes principales de la historia¹⁸.

Se encontró que, además, en la mitad de las secuencias presentadas en dicha producción mediática, se convertían 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 mostraban la reproducción de las formas

[14] La secuencia comprende del minuto 1:08 al 1:16.

[15] La secuencia comprende del minuto 32 al minuto 37.

[16] La secuencia comprende del minuto 54 al 1:01.

[17] Para conocer la operatividad completa del modelo, el análisis puede consultarse en el tercer capítulo de la tesis *La ciencia ficción en el cine como representación de la manipulación mediática en la sociedad. Análisis semiótico de la saga cinematográfica The Hunger Games* (2017)

[18] Esto se puede ejemplificar con las secuencias de las películas *The hunger games* (2012) y *The hunger games: Catching fire* (2013), en las que el público está presente dentro del campo de acción mediática; mientras que en *The hunger games: Mockingjay part 1* (2014) y *The hunger games: Mockingjay part 2* (2015) la audiencia solo es implícita y los únicos que se desenvuelven dentro del área de los mass media son los personajes principales.

simbólicas dentro de un ambiente específico, donde no había elementos que fueran en contra de esa ideología particular, es decir, que distribuyeran solo un tipo de discurso a manera de reafirmación.¹⁹

Conclusiones

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 ocurre 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 paralelo entre la narración ficticia y 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, la cual pretende que el público tenga la oportunidad de reflexionar acerca de su porvenir.

Por lo tanto, 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 provenientes de la llamada *cultura pop*,²⁰ pues algunos de ellos también contienen discursos que hablan sobre la asimetría de poder y la ideología, por lo cual pueden ser considerados representaciones de ello.

Además, es importante mencionar que el modelo propuesto en la investigación es un proceso de análisis que sirve de vía para el

[19] Por ejemplo, en las secuencias analizadas de *The hunger games* (2012) y *The hunger games: Mockingjay part 1* (2014) se muestra solamente o al gobierno o a los rebeldes que exponen su propio discurso sin tener ninguna confrontación; esto es a diferencia de en las otras películas donde se desarrolla un juego entre ambas fuerzas para conseguir la hegemonía.

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

estudio de los medios de comunicación en diferentes ámbitos y tiene la posibilidad de ser utilizado para el estudio 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 dentro de 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, lo que lo hace un modelo adaptable a diferentes disciplinas y objetos empíricos, y que puede ser actualizado de manera constante.

Fuentes de consulta

Barthes Roland. Elementos de semiología. Madrid. 1971. Alberto Corazón Editor. Impreso.

Chomsky, Noam. "Construcciones mentales y realidad social" Cuadernos de información y comunicación. Madrid. 2005. Universidad Complutense de Madrid. Digital.

Chomsky, Noam. "What makes mainstream media mainstream". The anarchist 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. Barcelona. 1990. Crítica. Digital.

Lasswell, Harold D. Propaganda Technique in the World War. 1938. Nueva York. Digital.

Lawrence, Francis. The hunger games: Catching fire. 2013. Lionsgate.

Lawrence, Francis. The hunger games: Mockingjay part 1. 2014. Lionsgate.

Lawrence, Francis. The hunger games: Mockingjay part 2. 2015. Lionsgate.

Lozano, José Carlos. Teoría e investigación de la comunicación de masas. México. 2007. Pearson Educación. 2º edición. Impreso.

Metz, Christian. Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968). Barcelona. 2002. Editorial Paidós. Vol. 1. Impreso.

Metz, Christian. Ensayos sobre la significación en el cine (1968-1972). Barcelona. 2002.. Editorial Paidós. Vol. 2. Impreso.

Ross, Gary. The hunger games. 2012. Lionsgate.

Suin, Darko. Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre. New Heaven, 1979. Yale University Press. Impreso.

Thompson, John B. Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación. Barcelona. 1998. Editorial Paidós. Impreso.

Thompson, John B. Ideología y cultura moderna. Teoría crítica social en la era de la comunicación de masas. México. 2002. Universidad Autónoma Metropolitana. Impreso.

Semblanza curricular

Estefanía Cervantes Carrasco

Formación académica: Estudios realizados: Lic. en Comunicación Audiovisual, por la Universidad del Claustro de Sor Juana de la Ciudad de México.

Maestría en Comunicación y Estudios de la Cultura, en ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Estudios de la Cultura.

Actividad laboral: Realizadora y post-productora audiovisual en organizaciones culturales y agencias digitales.

Contacto: tiffow7@gmail.com

Entretejidos.

Revista de Transdisciplina y Cultura Digital

DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS, año 4, volumen 2, No. 7, Octubre 2017 a Marzo 2018, es una publicación electrónica semestral editada por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, S.C. con dirección en Av. Chapultepec No. 57, segundo piso, colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06040 en México D.F. Tel. (55) 57094370, www.iconos.edu.mx, entretejidos@staff.iconos.edu.mx. Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación.

Se permite la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes, siempre y cuando se den crédito a los autores y se licencien sus nuevas creaciones bajo condiciones idénticas y que siempre sean no comerciales. El objetivo de esta publicación es exponer los hallazgos y las perspectivas de toda la comunidad afín al espíritu y temática de esta publicación electrónica digital, orientada a difundir aportaciones de investigaciones relacionadas con la epistemología del pensamiento complejo y que reflexionen entorno a la cultura, así como con las producciones del ámbito de las tecnologías digitales, desde diferentes campos de estudio y a través de artículos originales, artículos de divulgación, revisiones críticas, estudios de casos, trabajos históricos, actualizaciones, reseñas y críticas.

Aparición: Octubre 2017 a Marzo 2018

Año: 4

Volumen: 2

Número: 7-2017/18

ISSN: 2395-8154

Comité Editorial

Dr. Jorge Alberto Manrique (UNAM)†

Dra. Julieta Haidar (ENAH)

Dr. Julio César Schara (UAQ)

Dra. Teresa Carbó (CIESAS)

Dr. Diego Lizarazo (UAM-Xochimilco)

Dra. Graciela Sánchez (UACM)

Dr. Félix Beltrán (UAM- Azcapotzalco)

Dr. Ignacio Aceves (UAM- Azcapotzalco)

Equipo Editorial

Editor en Jefe: Dr. J. Rafael Mauleón

Editor de desarrollo: ICONOS Diseño

Editora Web: Mtra. Roselena Vargas

Diseño Web: ICONOS Diseño

Corrección de estilo:

Mtra. Ileana Díaz Ramírez

Relaciones Públicas: Mtro. Francisco Mitre

Traducción: Diego Pineda