

UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

FACULTAD DE EDUCACIÓN, TURISMO, ARTE Y HUMANIDADES

CARRERA DE PEDGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA

MODALIDAD:

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TEMA

*LITERATURA Y ADAPTACIONES CINEMATOGRAFICAS: ANÁLISIS
SEMIOLÓGICO DE LOS JUEGOS DEL HAMBRE*

AUTORAS:

MACÍAS SÁNCHEZ NAIDELIN MONSERRATE

OÑATE WILSON JENNIFER NAYELI

TUTOR:

LIC. LUIS ENRIQUE VARGAS PÁRRAGA, MG.

MANTA – MANABÍ – ECUADOR

2024 (2)



**CERTIFICADO DE DERECHO DE AUTOR
PROPIEDAD INTELECTUAL**

Título del Trabajo de Investigación: Literatura y adaptaciones cinematográficas:
análisis semiológico de *Los Juegos del Hambre*

Autoras:

Macías Sánchez Naidelin Monserrate; Oñate Wilson Jennifer Nayeli

Fecha de Finalización:

06 de diciembre de 2024

Descripción del Trabajo:

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo central comparar las obras literarias y las adaptaciones cinematográficas de *Los Juegos del Hambre* a través de un análisis semiológico para valorar la esencia del mensaje de la trama. Este estudio está sustentado con una metodología cualitativa.

Declaración de Autoría:

Nosotras, Naidelin Monserrate Macías Sánchez, con número de identificación 0928245281 y Jennifer Nayeli Oñate Wilson, con número de identificación 1350607766 declaramos ser las autoras originales y Ab. Luis Enrique Vargas Párraga, Mg., con número de identificación 1310603079 declaro que soy el coautor, en calidad de tutor del trabajo de investigación titulado "Literatura y adaptaciones cinematográficas: análisis semiológico de *Los Juegos del Hambre*". Este trabajo es resultado del esfuerzo intelectual y no ha sido copiado ni plagiado en ninguna de sus partes.

Derechos de Propiedad Intelectual:


El presente trabajo de investigación está reconocido y protegido por la normativa vigente, art. 8, 10, de la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador. Todos los derechos sobre este trabajo, incluidos los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación, pertenecen a los autores y a la Institución a la que represento, Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.

Firma de Autora 1:
Naidelin Monserrate Macías Sánchez
0928245281

Firma de Autora 2:
Jennifer Nayeli Oñate Wilson
1350607766

Firma del Coautor:
Ab. Luis Enrique Vargas Párraga, Mg.
1310603079

Manta, 06 de diciembre de 2024

	NOMBRE DEL DOCUMENTO: CERTIFICADO DE TUTOR(A).	CÓDIGO: PAT-04-F-004
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 1 Página 1 de 1

CERTIFICO

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Integración Curricular bajo la autoría de la estudiante MACIAS SANCHEZ NAIDELIN MONSERRATE, legalmente matriculada en la carrera de PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA, período académico 2024-2025(2), cumpliendo el total de **384 horas**, cuyo tema del proyecto o núcleo problémico es *"LITERATURA Y ADAPTACIONES CINEMATOGRAFICAS: ANÁLISIS SEMIOLÓGICO DE LOS JUEGOS DEL HAMBRE."*

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, y la originalidad del mismo, requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.


Manta, Miércoles, 08 de enero de 2025.

Lo certifico,



LUIS ENRIQUE VARGAS
PARRAGA

VARGAS PARRAGA LUIS ENRIQUE
Docente Tutor

 Uleam <small>ELOY ALFARO DE MANABÍ</small>	NOMBRE DEL DOCUMENTO: CERTIFICADO DE TUTOR(A).	CÓDIGO: PAT-04-F-004
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 1 Página 1 de 1

CERTIFICO

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Integración Curricular bajo la autoría de la estudiante OÑATE WILSON JENNIFER NAYELI, legalmente matriculada en la carrera de PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA, período académico 2024-2025(2), cumpliendo el total de **384 horas**, cuyo tema del proyecto o núcleo problémico es *"LITERATURA Y ADAPTACIONES CINEMATOGRAFICAS: ANÁLISIS SEMIOLÓGICO DE LOS JUEGOS DEL HAMBRE"*

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, y la originalidad del mismo, requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Manta, Miércoles, 08 de enero de 2025.

Lo certifico,



LUIS ENRIQUE VARGAS
PARRAGA

VARGAS PARRAGA LUIS ENRIQUE
Docente Tutor



Tesis_Macías Sánchez Naidelin Montserrat_Oñate Wilson Jennifer Nayeli

2%
Textos sospechosos

1% Similitudes
< 1% similitudes entre comillas
0% entre las fuentes mencionadas

< 1% Idiomas no reconocidos

Nombre del documento: Tesis_Macías Sánchez Naidelin
Montserrat_Oñate Wilson Jennifer Nayeli.pdf
ID del documento: 7c8d92576880ced7e801ffccf186e533c13658d
Tamaño del documento original: 772,07 kB
Autores: []

Depositante: LUIS VARGAS PARRAGA
Fecha de depósito: 6/12/2024
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 6/12/2024

Número de palabras: 19.184
Número de caracteres: 123.064

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	Documento de otro usuario #597aac El documento proviene de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (37 palabras)
2	Documento de otro usuario #6bad76 El documento proviene de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (54 palabras)
3	www.scielo.org.bo http://www.scielo.org.bo/pdf/frpc/v13n16/v13n16a11.pdf 2 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (41 palabras)
4	www.filmaffinity.com Los juegos del hambre; En llamas (2013) - FilmAffinity https://www.filmaffinity.com/ar/film702482.html	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (38 palabras)
5	www.uam.mx https://www.uam.mx/difusion/casadel tiempo/100_jul_sep_2007/casa_del_tiempo_num100_82_91...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (32 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	Documento de otro usuario #29b3d7 El documento proviene de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (15 palabras)
2	www.paginaspersonales.unam.mx https://www.paginaspersonales.unam.mx/app/webroot/files/981/Investigacion_sampieri_6a_ED...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (14 palabras)
3	www.academia.edu (PDF) Los juegos del hambre: un mundo distopico, intertextua... https://www.academia.edu/43059066/Los_juegos_del_hambre_un_mundo_distopico_intertextual...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (12 palabras)
4	www.doi.org https://www.doi.org/10.4067/S0049-34492006000300008	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (10 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

- https://www.reaper.fm/
- https://doi.org/10.17507/jltr.0702.03
- https://www.theguardian.com/books/2013/sep/21/stephen-king-twilight-tweenage-porn
- https://lanaveinvisible.com/2020/04/23/suzanne-collins/
- https://doi.org/10.3726/b14319

Agradecimiento

La culminación de una etapa es un evento que impacta en la vida de todas las personas que se ven involucradas; por ello, queremos agradecer profundamente a Lic. Luis Vargas Párraga, Mg. quien fue nuestra guía y consejero en este proceso de investigación. Apreciamos su paciencia y dedicación con nosotras, así como también valoramos los consejos que no se limitaron únicamente al proceso de investigación, sino que se extendieron a nuestra formación como docentes y calidad de seres humanos.

Un reconocimiento especial a quienes estuvieron dispuestos a colaborar en el desarrollo por medio de entrevistas: Iván Márquez, Siomara España y David Grijalva; quienes con su amplia experiencia y conocimientos enriquecieron de manera significativa esta investigación y nos permitieron consolidar perspectivas sobre el valor de la literatura y la cinematografía. Sus aportes no solo fueron esenciales para la construcción de este estudio, sino que también representaron una fuente de inspiración para comprender a profundidad los fenómenos analizados.

Agradecemos a todos y cada uno de los docentes que nos brindaron una enseñanza y lección de vida a lo largo de nuestra carrera; tenemos la certeza de que sus conocimientos permanecerán en nuestra memoria por mucho tiempo.

Agradecemos a nuestros amigos porque hicieron de este recorrido una experiencia gratificante y nos brindaron aliento cuando no veíamos salida a nuestro camino. Gracias por todas las risas y anécdotas, procuraremos tenerlas siempre en nuestros corazones.

Este proyecto refleja el esfuerzo, dedicación e ideas de sus autoras y de quienes contribuyeron en su creación, gracias a todos aquellos que se tomen el tiempo de leer esta investigación, esperamos que contribuya en su búsqueda y les brinde perspectivas relevantes.

Dedicatoria

A mí, por cada instante de esfuerzo, por las noches en vela, por las dudas superadas y por no rendirme, incluso en los momentos más difíciles.

A mi mamá, que con su amor incondicional ha sido el faro que iluminó mi camino.

A mi abuela María por sus oraciones que sin duda me dieron fortaleza.

A todas aquellas personas que estuvieron siempre ahí, creyendo en mí incluso cuando yo no podía hacerlo.

A mis amigos, que, con su compañía, hicieron más liviano este viaje. Gracias por las increíbles anécdotas llenas de emociones.

A todos ustedes, esta meta alcanzada es también suya...

Naidelin Monserrate Macías Sánchez

El desarrollo de este proyecto se compone de noche interminables, de cafés cargados, de gritos frustrados y de hojas impresas. Este trabajo es fruto del apoyo que me brindaron personas que me quieren y aprecian, por eso, me gustaría dedicársela:

A mi hermana Emma, por haber sido el apoyo incondicional que siempre me abrazó y dio aliento cuando sentía que no podía más.

A mi tía Alexandra, por haberme acogido bajo su techo, brindarme cariño y apoyo sin pedirme nada a cambio.

A mi primo Ricardo, por escucharme cuando no estaba segura si lo que estaba escribiendo se escuchaba bien o no.

A Nai, por aceptar acompañarme en todo este proceso y ser mi compañera de titulación, sin ella todo hubiera sido más aburrido.

A Bárbara y Miguel, por brindarme su amistad incondicional y soluciones cuando no las encuentro.

A las amistades que hice en la universidad, ustedes hicieron de este viaje un evento memorable y enriquecedor para mi alma.

Jennifer Nayeli Oñate Wilson

ÍNDICE

ÍNDICE DE TABLAS	11
Resumen	1
Abstract.....	13
Introducción	14
Marco teórico	18
1. La semiología como mecanismo de interpretación	18
1.1. La estructura del signo según Ferdinand de Saussure	19
1.2. Roland Barthes y la pluralidad de significados.....	20
1.3. Algirdas Greimas y su Modelo Actancial	21
2. Génesis: del mito a la obra.....	23
2.1. Un acercamiento a la esencia del autor.....	25
2.1.1. <i>Historia literaria</i>.....	25
2.1.2. <i>Teoría literaria</i>	26
2.1.3. <i>Crítica literaria</i>.....	27
2.1.4. <i>Preceptiva literaria</i>.....	30
2.1.4.1. <i>Forma</i>.....	30
a. <i>Estructura externa</i>.....	30
b. <i>Personajes</i>	31
2.1.4.2. <i>Fondo</i>	40
a. <i>Fenomenología y hermenéutica:</i>.....	40

	10
b. <i>Semiótica</i>	44
c. <i>Esquema Actancial de Greimas</i>	46
• Sistema actancial enfocado en el primer libro: Los Juegos del Hambre	46
• Sistema actancial enfocado en el segundo libro: En llamas	47
• Sistema actancial enfocado en el tercer libro: Sinsajo	48
3. Industrializando la literatura	49
3.1. El doble rol de la literatura como arte y producto comercial	50
3.2. Teorías sobre adaptación cinematográfica	51
4. Encuentro y desencuentro entre la literatura y la cinematografía	53
Metodología	56
Nivel y tipo de estudio	56
Análisis categorías del estudio	57
Descripción de las técnicas e instrumentos de investigación	59
Hallazgos y discusiones	60
Referencias bibliográficas	70
Anexos	73
Anexo 1. Banco de preguntas:	73
a. Entrevista a críticos literarios	73
b. Entrevista a expertos en cinematografía	74
Anexo 2: Entrevistas	75
a. Entrevista dirigida a Iván Márquez vía Zoom	75

b. Entrevista dirigida a Siomara España vía Zoom	75
Anexo 3: Esquemas actanciales de Greimas	76
a. <i>Los Juegos del Hambre</i>	76
b. <i>En Llamas</i>	76
c. <i>Sinsajo</i>	77

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Producciones literarias de Suzanne Collins	26
Tabla 2 Publicación de las obras literarias y estreno de las adaptaciones cinematográficas	27
Tabla 3 <i>Elementos semiológicos externos sobre Los Juegos del Hambre</i>	30
Tabla 4 <i>Evolución de los personajes en las obras literarias y las adaptaciones cinematográficas</i>	31
Tabla 5 Retrato fenomenológico y hermeneúatico de la trilogía Los Juegos del Hambre	41
Tabla 6 Símbolos y su significado semiótico	44

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Esquema actancial del primer libro: Los Juegos del Hambre	76
Figura 2 Esquema actancial del segundo libro: En Llamas	76
Figura 3 Esquema actancial del tercer libro: Sinsajo	77

Resumen

El presente trabajo de investigación realiza un estudio comparativo desde dos ejes – obras literarias y adaptaciones cinematográficas – bajo la visión semiológica, para esto se ha tomado como sujeto de estudio a la trilogía distópica *Los Juegos del Hambre* escrita por Suzanne Collins. A fin de tener un marco teórico sólido, se ha tomado como referentes a Ferdinand de Saussure, Roland Barthes y Algirdas Greimas; así mismo, se recurre a investigaciones enfocadas en las adaptaciones cinematográficas lideradas por personajes como Martín Rodríguez quien, a su vez, recurre a teóricos como Yuri Mijáilovich-Lotman y Brian McFarlane. La problemática que desencadena este estudio gira en torno al siguiente cuestionamiento: ¿La cinematografía fortalece el mensaje de la obra o se distorsiona junto a la intencionalidad del autor? Con el fin de darle respuesta, se emplearon tres métodos para recolectar información. Primero, revisión de la literatura de manera exhaustiva enfocadas en las categorías conceptuales que conforman el presente trabajo; segundo, entrevistas dirigidas a expertos en los ejes ya mencionados – Siomara España, David Grijalva, Iván Márquez – y; por último, el uso de matrices de doble entrada y esquemas actanciales para sintetizar información y facilitar su análisis. Como resultado; se menciona que, a pesar de las modificaciones a las que se somete una obra literaria para lograr transmutar a un formato diferente – adaptación cinematográfica – es plausible concluir que ambos formatos se complementan, lo que brinda facilidad para comprender los temas centrales de la historia y transmitir efectivamente el o los mensajes que se cuentan en la historia.

Palabras clave: semiología, obras literarias, adaptaciones cinematográficas, Los Juegos del Hambre.

Abstract

The present research work carries out a comparative study from two axes - literary works and film adaptations - under the semiological vision, for this purpose, the dystopian trilogy "The Hunger Games" written by Suzanne Collins has been taken as the subject of study. In order to have a solid theoretical framework, Ferdinand de Saussure, Roland Barthes and Algirdas Greimas have been taken as referents; likewise, research focused on film adaptations led by characters such as Martín Rodríguez who, in turn, resorts to theorists such as Yuri Mijáilovich-Lotman and Brian McFarlane. The problem that triggers this study revolves around the following question: Does cinematography strengthen the message of the work or is it distorted along with the author's intentionality? In order to answer this question, three methods were used to collect information. First, an exhaustive literature review focused on the conceptual categories that make up the present work; second, interviews with experts in the aforementioned axes - Siomara España, David Grijalva, Iván Márquez - and finally, the use of double-entry matrices and actantial schemes to synthesize information and facilitate its analysis. As a result, it is mentioned that, despite the modifications to which a literary work is subjected to achieve transmutation to a different format - film adaptation - it is plausible to conclude that both formats complement each other, which makes it easier to understand the central themes of the story and effectively convey the message(s) told in the story.

Key words: semiology, literary works, film adaptations, The Hunger Games.

Introducción

La literatura y el cine – como expresiones artísticas – comparten el objetivo de narrar historias por medio de lenguajes y el uso de diferentes códigos semánticos. La interacción entre formatos obtiene relevancia al momento de ejecutarse adaptaciones cinematográficas de obras literarias en donde el proceso de transmutación narrativa plantea interrogantes sobre la fidelidad al texto original, la reinterpretación de su mensaje y el uso de elementos semiológicos. Teniendo aquello en consideración, el presente trabajo de investigación – bajo el título *Literatura y adaptaciones cinematográficas: análisis semiológico de Los Juegos del Hambre* – realiza un análisis comparativo entre los dos formatos planteados teniendo como enfoque la semiología que busca desentrañar cómo estas transformaciones afectan a la esencia del mensaje y la intencionalidad del autor. Para ello; se ha tomado como objeto de estudio la trilogía *Los Juegos del Hambre* escrita por Suzanne Collins, estas son obras distópicas que combinan crítica social, destitución del poder, explotación laboral, deshumanización, exposición mediática, etc., y recurren al uso de íconos/símbolos para crear impacto, elementos que se reconfiguran en su transposición al lenguaje cinematográfico. Esta trilogía ha capturado la atención de los lectores alrededor del mundo no solo por su trama distópica y su crítica social; sino también por la profundidad de sus personajes y las complejas relaciones de poder que plantea.

Este trabajo de integración curricular tiene como objetivo central comparar las obras literarias y las adaptaciones cinematográficas de *Los Juegos del Hambre* a través de un análisis semiológico para valorar la esencia del mensaje de la trama. A fin de alcanzar este propósito, se plantean tres objetivos específicos; primero, identificar los aspectos semiológicos de la trilogía *Los Juegos del Hambre* mediante la aplicación de matrices de doble entrada para estructurar los aspectos con mayor relevancia de la historia en sus dos formatos; segundo, reconocer el rol que desempeñan los personajes de la trilogía *Los Juegos del Hambre* por

medio del sistema actancial de Greimas para valorar la progresión narrativa de la trama; y por último, analizar las diferencias y semejanzas entre las adaptaciones cinematográficas y las obras de *Los Juegos del Hambre* mediante la valoración de expertos.

La problemática central de este trabajo se articula en torno a la pregunta: ¿la cinematografía fortalece el mensaje de la obra o se distorsiona junto a la intencionalidad del autor? y para su resolución se emplearon varias técnicas para recolectar información. En primer lugar, se llevó a cabo una revisión exhaustiva de la literatura para fundamentar las categorías conceptuales que sustentan este trabajo, las cuales están integradas por cuatro apartados: primero se tiene *La semiología como mecanismo de interpretación*, en donde se comprende que la semiología no solo se limita al estudio del lenguaje oral o escrito, sino que también se amplía a otros lenguajes empleados en la sociedad actual, se enriquece al integrar referentes teóricos como Ferdinand de Saussure, Roland Barthes y Algirdas Greimas, quienes proporcionan herramientas esenciales desde la semiología para comprender la estructura interna de las obras y la relación con el significado. Luego; en *Génesis: del mito a la obra*, se abarcan temas relacionados a la parte estructural de los libros para contextualizar el objeto de estudio y realizar un acercamiento a la autora Suzanne Collins. Esta categoría se descompone en cuatro secciones: teoría literaria, historia literaria, crítica literaria y preceptiva literaria; las cuales abordan, desde un aspecto mixto – entre literatura y cinematografía – información relevante para el análisis y la valoración de la trilogía en estudio, incluyendo la aplicación de matrices de doble entrada comparativas y el esquema actancial de Greimas. En tercer lugar; se tiene *Industrializando la literatura* que toma como referencia al novelista y semiólogo Umberto Eco (1984), quien afirma que “la cultura de masas (...) convierte la obra en un objeto de consumo inmediato, destinado a perderse en la homogeneidad de la oferta industrial”. Así mismo, en este apartado se emplean datos obtenidos del proyecto titulado *Teorías sobre adaptación cinematográfica* de la autora María Rodríguez Martín quien, a su vez, cita a teóricos

como Yuri Mijáilovich-Lotman y Brian McFarlane – quienes también se cita en este trabajo – que aportan una visión más amplia y crítica de las transformaciones narrativas. Por último; *Encuentro y desencuentro entre la literatura y la cinematografía*, se enfoca en realizar una comparativa entre los elementos semiológicos empleados por ambos formatos al momento de retratar la historia, la secuencia de eventos y el impacto que tienen en los personajes de manera efectiva, para ello, se toma en cuenta estudios realizados por Sara Djmáa, Salaya y Morales, Cámara y Blanco.

Como segundo método investigativo, se tiene la aplicación de entrevistas semiestructuradas dirigidas a expertos en el área de literatura y cine; tales como Siomara España – Doctora en estudios artísticos, literarios y de la cultura; poeta, ensayista, docente y crítica literaria –, David Grijalva – Cineasta, docente y comunicador independiente – e Iván Márquez – Director de cine, guionista, Productor de radio y televisión, Licenciado en Comunicación y Técnico en Comunicación –, enfocadas en cuatro dimensiones: literatura y su incidencia en la cinematografía, los mensajes implícitos desde elementos semióticos, los elementos etnográficos para el estudio semiótico de la obra y, la semiología como factor determinante de una obra; para obtener perspectivas analíticas críticas sobre las adaptaciones cinematográficas de obras literarias.

Por último, el tercer método empleado se enfoca en la aplicación de matrices de doble entrada enfocada en aspectos fenomenológicos, hermeneúticos, semióticos, semiológicos y preceptivos tomando como diferenciadores los dos formatos tratados en este proyecto de investigación – obras literarias y adaptaciones cinematográficas –; así mismo, se recurrió a la aplicación del esquema actancial de Greimas para ordenar, sintetizar y analizar la información de la trama de manera estructurada por medio los actantes que intervienen en el desarrollo de la historia y en su progresión narrativa.

Los hallazgos revelan que, a pesar de las modificaciones inherentes al proceso de adaptación cinematográfica, ambos formatos se complementan, y facilitan la comprensión de los temas centrales de la historia; lo que fortalece la efectividad en la transmisión del mensaje.

Marco teórico

1. La semiología como mecanismo de interpretación

La semiología, desde un enfoque académico y según la (Real Academia Española, s.f., definición 1), “es el estudio de los signos en la vida social”; sin embargo, esta definición limita la extensión de todos los aspectos y áreas que abarca esta disciplina dado que la semiología como mecanismo de interpretación, da paso a descifrar significados ocultos; cada elemento del texto, desde las palabras hasta la organización narrativa, pueden ser descompuestas y analizadas como un signo que remite a un significado. Por otro lado, Barthes Roland (1971) manifiesta que “La semiología responde hoy a una necesidad concreta, imputable no ya a la imaginación de unos cuantos investigadores, sino a la propia historia del mundo moderno”.

Tal como lo esclarece Marcos-Marín (2020) para comprender a la semiología es indispensable conocer su origen, el cual se remite a una disyuntiva entre semiología y semiótica; cuestiones enfocadas en su contraste, ponderando la complejidad que existe en una u otra, o la cohesión bajo un solo significado son las que por años se ha debatido y dificultado su comprensión o aplicabilidad (pp. 61-99).

Ante aquello, (Rossi-Landi citado por Pérez Martínez, 1995) propuso que “la semiótica fuera una ciencia general de los signos, mientras que la semiología se consideraría una disciplina particular que buscaría describir los fenómenos presentes en los signos” (pp. 27-28). En base a ello, el enfoque que se la dará a la semiología en la presente investigación está ligado a las posturas de teóricos como Ferdinand de Saussure, Roland Barthes y Algirdas Greimas, quienes explican lo que es la semiología y las herramientas que esta proporciona para interpretar los sistemas de signos y su capacidad para generar significados.

1.1. La estructura del signo según Ferdinand de Saussure

Cuando se hace un estudio enfocado en semiología, indudablemente, es fundamental hacer referencia a Ferdinand de Saussure. Conocido como el padre de la lingüística estructural moderna y como el lingüista que ofreció en su obra las bases conceptuales de la cultura contemporánea, (Saussure, como se citó en Alvarado R., 2019) menciona que “el signo estructuralmente es una entidad dual formada por significado y significante, (...), se traducen como «concepto» e «imagen acústica»” (p.42). Dada la naturaleza de esta investigación, es indispensable enfocar este argumento desde dos perspectivas; por un lado, en la literatura las palabras funcionan como signos para comunicar ideas y significados específicos; sin embargo, cuando se realiza el proceso de adaptar una obra literaria al cine, dichos signos lingüísticos se transforman en signos audiovisuales, lo que representa un reto a gran escala dado que al combinarse con algunos recursos propios de la cinematografía, el significante deja de ser exclusivamente una imagen acústica o mental y pasa a convertirse en una visión previamente establecida. Aquello refuerza la carga simbólica del significante haciendo que los espectadores creen nuevos significados basados en su experiencia audio-visual.

De acuerdo con (Tappan M., 2013):

Para Ferdinand de Saussure la idea de una “semiología” surge del objetivo de conocer la estructura del lenguaje, no sólo de las lenguas naturales, que son objeto de estudio de la lingüística, sino de otros sistemas de significación, (...) por ejemplo, el sistema de la moda, el lenguaje cinematográfico, el lenguaje publicitario, por mencionar algunos. Se parte de la premisa de que todo aquello que sea lenguaje constituye un sistema y como tal obedecerá a una serie de categorías teóricas (p.4).

En el ámbito de la semiología, uno de los objetivos principales ha sido el estudio de los sistemas de signos y las leyes que los rigen. Desde su creación, con el uso de la semiología,

se ha buscado explicar cómo los signos operan en diferentes contextos y lenguajes; esto resulta relevante al analizar obras literarias y sus adaptaciones cinematográficas, dado que ambas emplean sistemas de signos que la sociedad – tanto en el mundo real como en el mundo creado para la historia que se cuenta en una obra literaria – utiliza para comunicarse y construir significados que contribuyan a dicho proceso comunicativo.

Bajo este enfoque se observa cómo los signos, provenientes de una obra literaria, al llegar al cine se transforman en un lenguaje propio que se encargan de analizar cómo los signos literarios se adaptan y adquieren nuevos matices en su proceso transitivo al medio cinematográfico. De esta forma, se comprende que la semiología no solo se limita al estudio del lenguaje oral o escrito; sino que, también, se expande a otros lenguajes empleados en la sociedad actual.

1.2. Roland Barthes y la pluralidad de significados

El semiólogo Roland Barthes, uno de los teóricos más influyentes en este campo, amplía las ideas de Saussure y explora cómo los signos no solo comunican un significado denotativo o literal, sino también un significado profundo que aborda aspectos que rodean al signo; por ejemplo, contexto, ideologías, movimiento/causas sociales, etc. El signo es relevante en la trama porque se convierte en un símbolo, el proceso usualmente se da cuando un signo adquiere un significado profundo o trascendente en la obra que le adjudica mayor impacto en la historia y le permite transformarse en un símbolo que representa conceptos más amplios o abstractos que van más allá de su significado literal; a esto se le llama carga simbólica. Esta transición – de signo a símbolo – está condicionada por su uso reiterado en la trama y por el significado que los personajes, la sociedad, los espectadores o lectores le han atribuido.

La semiología tiene por objeto todos los sistemas de signos, cualquiera que fuere la sustancia y los límites de estos sistemas: las imágenes, los gestos, los sonidos melódicos, los

objetos y los conjuntos de estas sustancias – que pueden encontrarse en ritos, protocolos o espectáculos – constituyen, si no “lenguajes”, al menos sistemas de significación.

Este fundamento da a conocer que los signos no se limitan a la palabra escrita o al diálogo, sino que abarcan todos los elementos que integran el proceso sobre la comprensión de los signos por medio de imágenes, gestos, sonidos e incluso la disposición de los objetos en las escenas. Así, el análisis semiológico se convierte en un mecanismo esencial para interpretar las capas de significación, presentes en diferentes formatos como el literario y el cinematográfico.

Roland Barthes (1999) menciona que “el mito es un sistema de comunicación, un mensaje (...) el mito no podría ser un objeto, un concepto o una idea; se trata de un modo de significación, de una forma” (p.108) De acuerdo con el autor, el mito¹ se entiende como un proceso dinámico y no como un concepto fijo, el cual se comunica de diferentes maneras a través de signos que llevan significados culturalmente compartidos y; por tal razón, se introduce al mito como una construcción semiológica al decir que es un modo de significación. En esta definición el mito no se define por el contenido del mensaje que se transmite, sino por la forma en que ese contenido está estructurado por aspectos culturales y sociales. El mito, entonces, no tiene un contenido fijo; no es una historia concreta, sino una forma, un modo de construir y comunicar significados que pueden variar según el contexto.

1.3. Algirdas Greimas y su Modelo Actancial

Algirdas Greimas es una figura clave dentro de la semiótica estructural, su teoría es fundamental para el análisis de los sistemas de signos, especialmente en el análisis de obras literarias, su enfoque se centra en el análisis estructural del significado o más conocido como

¹ Entendiéndose que Barthes emplea “mito” de la misma forma que Saussure emplea “relato”.

semiótica narrativa. Aunque Greimas sea un representante de la semiótica y no de la semiología – área bajo la cual se modela este trabajo – es relevante en esta investigación porque su sistema actancial permite el estudio de los signos y los sistemas de significación de manera esquematizada, ordenada y concreta.

Greimas desarrolló el esquema actancial para descomponer las narrativas en seis actantes fundamentales: sujeto, objeto, destinador, destinatario, ayudante y oponente; roles que no necesariamente corresponden a un único personaje, sino que se extiende incluso a ideologías que persiguen los personajes y funciones dentro de la trama.

- **Sujeto:** El personaje que busca alcanzar un objetivo u objeto.
- **Objeto:** Lo que el sujeto desea o necesita obtener.
- **Destinador:** El que motiva u ordena al sujeto a buscar al objeto, ya sea de forma directa o indirectamente.
- **Destinatario:** Quien se beneficia de que el sujeto alcance su objetivo.
- **Ayudante:** Quien asiste o ayuda al sujeto a buscar el objeto.
- **Oponente:** Aquel que pone limitantes u obstáculos para que el sujeto no alcance su objetivo.²

En el documento *El esquema actancial explicado*, la catedrática boliviana, Saniz L., (2008) menciona que:

La noción de modelo, o esquema o código, actancial se ha impuesto en las investigaciones semiológicas y dramatúrgicas para visualizar las principales fuerzas del drama y su rol en la acción. Presenta la ventaja de ya no separar artificialmente a los personajes y la acción (pp.91-97).

² La información detallada en dicha sección es una inferencia, realizada por las autoras de este trabajo, de los textos leídos sobre el esquema actancial de Greimas.

Esta herramienta permite unificar el personaje con la acción porque lo importante no es el personaje sino la función o el rol que desempeña; la cita destaca cómo este modelo ha ganado relevancia en estudios semiológicos y dramáticos pues ayuda a visualizar las fuerzas clave que impulsan al drama; fuerzas que, para el lingüista, son los elementos que mueven la acción, como los deseos, obstáculos u objetivos de los personajes. Considerar al personaje y a la acción como uno solo da paso a un estudio adecuado sobre el papel que cumplen dichos elementos.

Mediante este esquema, se puede descomponer y comparar la narrativa entre las obras literarias y las adaptaciones cinematográficas, dando paso a identificar cómo los personajes y sus roles se transforman o mantienen en ambos formatos.

2. Génesis: del mito a la obra

La trilogía *Los Juegos del Hambre*, escrita por Suzanne Collins, crea un entramado narrativo que fusiona elementos mitológicos, históricos, sociopolíticos y estéticos con el fin de presentar una historia distópica rica en simbolismos y cuestionamientos sobre la condición humana. La escritora, consciente de la complejidad que representa el análisis literario de sus obras, logró transmutar los elementos clásicos que le inspiran en aspectos concernientes a la actividad del ser humano actual desde un eje futurista, realista y crítico. En ese sentido, los puntos a presentar se centran en explorar las referencias literarias y sociales que han inspirado la escritura de esta trilogía.

Collins (2010), en una entrevista realizada por Everett Sheila en la que se le cuestiona cómo concibió la idea de la que parte la creación de la historia de *Los Juegos del Hambre*, respondió:

Estaba haciendo zapping entre canales de reality shows y la cobertura de una guerra cuando la historia de Katniss llegó a mí. Una noche estoy sentada viendo televisión

cambiando de un canal a otro y en uno hay un grupo de jóvenes compitiendo por, no sé, ¿dinero, puede? Y en el otro está un grupo de jóvenes peleando en una guerra real. Y estaba cansada, y las líneas empezaban a verse borrosas de esa forma tan inquietante, y así pensé en esta historia.

Una vez fomentada la base de la historia, Collins procede a explicar que para la articulación de la historia necesitó de un trasfondo con mayor impacto, por lo que – rememorando su época escolar – acogió el mito griego de Teseo y el Minotauro como referente porque dejó un gran impacto en su memoria:

Aun siendo una niña podía entender cuán cruel era esto y como Creta estaba enviando un mensaje claro, “Métete con nosotros y haremos algo peor que matarte: Mataremos a tus hijos”. Y lo principal es que se permitía, ya que los padres se sentaban a contemplarlo impotentes. Teseo, que era hijo del rey, se ofreció como voluntario para ir, y creo que, en cierta forma, Katniss es un Teseo futurista (Collins, 2010, p.2).

Sin embargo; una obra, con tal calidad en su secuencia narrativa, necesita de nombres que tengan impacto para que el panorama complemente. Fusionando la cultura griega con la romana, la escritora mencionó lo siguiente:

Manteniéndome en las raíces clásicas, mandé a mis tributos a una versión actualizada de los juegos de gladiadores romanos, lo cual implica a un gobierno despiadado que fuerza a la gente a pelear a muerte como un entretenimiento popular. El mundo de Panem, particularmente el Capitolio, está plagado de referencias romanas. De hecho, la palabra Panem viene de la expresión “Panem et circenses”, que se traduce como “Pan y Circo”. Las audiencias tanto de los juegos romanos como de la televisión de realidad son personajes en sí mismos, pueden reaccionar con gran entusiasmo o interpretar un papel decisivo en tu eliminación” (Collins, 2010).

2.1. Un acercamiento a la esencia del autor

El análisis semiológico, a nivel literario, se desempeña como una disciplina que estudia los signos y los sistemas de significación transformándose en una herramienta para el análisis de obras literarias. Para poder analizar y comprender una obra, se debe hilar entre la compleja red de significados que se despliegan a nivel explícito e implícito desde diferentes enfoques, teniendo presente a los actantes y sus particularidades sin dejar de lado el contexto, los símbolos, los temas que aborda, etc.; para lograr esclarecer el objetivo de dichos elementos y su contribución en el desarrollo de la historia.

2.1.1. Historia literaria

Suzanne Collins nació el 10 de agosto de 1962 en Connecticut, Estados Unidos. Cursó sus estudios en Universidad de Indiana, New York University Tisch School of the Arts y en la Alabama School of Fine Arts. En 1991 comenzó su carrera trabajando como guionista para programas de televisión en canales como Nickelodeon, y en 2003 publicó su primera novela titulada Gregory: Las Tierras Bajas, a la que luego le seguirían cuatro partes más que terminarían por conformar la saga Las Crónicas de las Tierras Bajas. En 2005 publicó un libro ilustrado por Mike Lester, titulado Cuando Charlie McButton perdió el poder y en 2008, publicó el primer libro de la trilogía *Los Juegos del Hambre*, siendo los dos libros que le siguen publicados en los años posteriores de manera consecutiva.

La predisposición por la escritura se cimentó a lo largo de los años con la experiencia que fue adquiriendo en su etapa escolar y los trabajos que fueron moldeando su experticia profesional; así mismo, la maduración de sus ideologías y posturas a nivel social permitió brindar perspectivas realistas sobre las temáticas que menciona en sus obras encaminadas de manera lógica y efectiva sin dejar de lado la pertinencia.

Entre las producciones literarias de Suzanne Collins con mayor relevancia se encuentran las siguientes:

Tabla 1

Producciones literarias de Suzanne Collins

Novelas
Saga “Las crónicas de las tierras bajas”
1. Gregor, la profecía del gris / Gregor. Las tierras bajas, 2003.
2. Gregor. La profecía de la destrucción / Gregor. La segunda profecía, 2004.
3. Gregor. La gran plaga, 2005.
4. Gregor. El oscuro secreto, 2006.
5. Gregor. La profecía final, 2007.
Saga <i>Los Juegos del Hambre</i>
1. Los juegos del hambre, 2008.
2. En llamas, 2009.
3. Sinsajo, 2010.
Precuelas
1. Balada de pájaros cantores y serpientes. [The Ballad of Songbirds and Snakes], 2020
4. Amanecer en la cosecha. [Sunrise on the Reaping], 2025
Libros Infantiles
1. Fire Proof: Shelby Woo #11, 1999.
2. When Charlie McButton Lost Power, 2005
3. Un año en la selva (RBA Serres, 2013).

Fuente: La Nave Invisible (2020)

2.1.2. Teoría literaria

Representando al tardío posmodernismo, *Los Juegos del Hambre* se adjuntan como una de las trilogías con gran popularidad dentro del conjunto de novelas de ciencia ficción distópicas. Si bien estas obras están clasificadas como literatura juvenil, se podría calificar dicha categorización de imprecisa.

Según la RAE (n.d.) la palabra distopía es la “representación ficticia de una sociedad futura de características negativas causantes de la alienación humana.” Es decir, retrata una sociedad que se maneja bajo la premisa “¿qué pasaría si...?” desde un enfoque sociopolítico que conlleva a imaginar un mundo nuevo en el que se abordan problemáticas con elevada carga social y que desentraña una dinámica de poder muchas veces compleja de descifrar, en la que existe un grupo dominante – estructura de gobierno opresora – y un grupo dominado – minorías oprimidas –.

El universo de *Los Juegos del Hambre* se puede encontrar retratado en dos formatos: obras literarias y sus respectivas adaptaciones cinematográficas, tal como se las ejemplifica en la siguiente tabla:

Tabla 2

Publicación de las obras literarias y estreno de las adaptaciones cinematográficas

Obras literarias	Adaptaciones cinematográficas
Los Juegos del Hambre, 2008	Los Juegos del Hambre, 2012
En Llamas, 2009	Los Juegos del Hambre: En llamas, 2013
Sinsajo, 2010	Los Juegos del Hambre: Sinsajo I, 2014
	Los Juegos del Hambre: Sinsajo II, 2015

2.1.3. Crítica literaria

La trilogía *Los Juegos del Hambre* ha gozado de una considerable popularidad desde su publicación en formato literario; apogeo que solo incrementó al ser adaptada cinematográficamente debido a la exposición/promoción que tuvo inicialmente, a su *fan base*³ que esperaba con ansias el retrato en pantalla de la historia que llevaban tiempo imaginando

³ Traducido al español como base de fans. Este término, también conocido como club de fans, se refiere a un grupo de personas que se dedican a demostrar su apoyo y amor a una celebridad, libros, deportes películas, etc.

en sus mentes y, posterior a ello, a la calidad de las películas que le brindó mayor popularidad la cual le permitió tener permanencia y continuidad en el inconsciente colectivo; e, inevitablemente, aquello le ocasionó ser el centro de diversas críticas.

Desde un enfoque exclusivamente literario, las críticas giran en torno a las similitudes de la obra con otras, los aspectos que aborda o las inspiraciones que refleja; tales como:

- a. King Stephen (2013), conocido como el “rey del terror” y considerado como uno de los escritores más prolíficos de la historia, menciona lo siguiente en el periódico *The Guardian*: “Leí *Los juegos del hambre* y no sentí la necesidad de continuar”, además añade que esta trilogía es una especie de imitación de su novela *The Running Man* publicada en 1982.

Analizando desde otra perspectiva; las críticas se extienden más allá de las comparativas entre obras literarias, sino que estas también se realizan con una intención de índole sugestivo; los lectores y espectadores se decantan por recomendar la obra con la finalidad de fomentar nuevas perspectivas en los lectores y proponer temas de conversación y análisis con un nivel de complejidad elevado y profundo:

- b. Covert C. (2012), crítico de cine, en el periódico de Minneapolis *Star Tribune* expuso lo siguiente: Aquellos a los que les guste la ciencia ficción con alegoría política encontrarán mucho que saborear aquí. También los románticos, los fans de las heroínas feministas y los entusiastas de la acción. '*The Hunger Games*' es esa clase de creación, un acontecimiento de verdadera relevancia.

Retomando las críticas dirigidas a las obras literarias de *Los Juegos del Hambre*, se ha logrado extraer unas cuantas, de los paratextos en la contraportada de las obras en físico, estas provienen de profesionales y escritores:

- c. Stephenie Meyer, autora de la saga Crepúsculo, mencionó lo siguiente en la contraportada del libro *En Llamas* (Collins, 2011) “He estado tan obsesionada con este libro que me lo llevaba conmigo hasta cuando salía a comer fuera y lo escondía debajo de la mesa para poder continuar leyendo...Este libro es increíble”.
- d. El editor A.G. Sulzberger del periódico The New York Times, opinó en los paratextos en (Collins, 2009) que Los Juegos del Hambre tienen “...una trama brillante y un ritmo perfecto... una novela futurista muy buena y ricamente alegórica...”

Cuando se emite una crítica con respecto a una obra literaria, estas suelen enfocarse en el autor, en quién se inspiró para escribir la historia, se comparan la obra con otras que la anteceden, etc.; sin embargo, al realizar una crítica a una adaptación cinematográfica los cuestionamientos giran en torno a la calidad, fidelidad a la obra, esencia, efectos especiales que se emplean para representar la historia, entre otros.

- e. Monteagudo L. (2013), periodista y crítico de cine, en Diario Página 12 explicó que:
La nueva entrega de la saga basada en las novelas de Suzanne Collins está dominada por el diseño de producción y los efectos especiales, que ya se impusieron definitivamente sobre el núcleo del relato, todavía tributario de Battle Royale, pero sin sangre a la vista.

2.1.4. Preceptiva literaria

2.1.4.1. Forma

a. Estructura externa

Tabla 3

Elementos semiológicos externos sobre *Los Juegos del Hambre*

Obras literarias	Estructura	Voz narrativa	Personajes		Temporalidad
			Principales	Secundarios	
Los Juegos del Hambre	Primera parte: Los tributos Capítulos: 1-9	Primera persona (Katniss Everdeen)	Katniss Everdeen	Prim Everdeen, Gale Hawthorne, Peeta Mellark, Effie Trinket, Haymitch Abernathy	Rue, Cato, Thresh, Clove, otros tributos Cato, Thresh, Presidente Snow, Caesar Flickerman
	Segunda parte: Los Juegos Capítulos: 10-18				
	Tercera parte: El Vencedor Capítulos: 19-27				
En Llamas	Primera parte: La Chispa Capítulos: 1-9	Primera persona (Katniss Everdeen)	Katniss Everdeen, Peeta Mellark	Presidente Snow, Finnick Odair, Johanna Mason, Gale Hawthorne	Finnick Odair, Johanna Mason, Beetee, Mags, Enobaria, Presidente Snow
	Segunda parte: El Vasallaje Capítulos: 10				
	Tercera parte: El Enemigo Capítulos: 19-26				
Sinsajo	Primera parte: Las Cenizas Capítulos: 1-9	Primera persona (Katniss Everdeen)	Katniss Everdeen	Gale Hawthorne, Prim Everdeen, Boggs, Plutarch Heavensbee, Coin	Finnick Odair, Johanna Mason, Coin, Plutarch Heavensbee
	Segunda parte: El Asalto Capítulos: 10-18				
	Tercera parte: La Asquerosa Rosa Capítulos: 19-27				
					Tradicional (Narración Lineal en presente)

b. Personajes

Tabla 4

Evolución de los personajes en las obras literarias y las adaptaciones cinematográficas

Personaje	Arquetipo ⁴	Evolución	
		Obra literaria	Adaptación cinematográfica
Katniss Everdeen	Héroe reacio/ Rebelde en formación	Katniss comienza como una joven sobreviviente que cuida de su madre y hermana. Acepta ser voluntaria en lugar de su hermana Prim, sacrificio que marca el inicio de su transformación como héroe y da paso a la demostración de sus habilidades en la arena.	Su evolución se representa de manera visual con énfasis en sus habilidades de supervivencia. La presión y el miedo se reflejan intensamente por medio de expresiones y acciones que no se muestran tan detalladamente en el libro.
	Peeta Mellark	Guardian del umbral/ Amante	Se lo describe como un personaje amable, generoso, diplomático y astuto. Al principio en la arena, esta descripción se vuelve ambigua, pero luego se puede entender que Peeta desarrolla una estrategia para proteger a Katniss, como muestra su amor hacia ella.
Haymitch Avermathy	Mentor/ Anti-héroe	Se lo introduce como un mentor cínico y alcoholístico, pero astuto. Paulatinamente, se revela su preocupación profunda por Katniss y Peeta. Su experiencia en los juegos anteriores define su actitud.	Se enfatiza su cinismo, pero también muestra sus momentos emocionales. La relación que construye con Katniss y Peeta se presenta de manera genuina y sutil. Su habilidad estratégica se destaca a través de gestos y miradas.

⁴ Las bases teóricas que encausan la asignación de arquetipos a cada personaje se basan en dos vertientes: 1. "El viaje del escritor" escrito por Christopher Vogler que expone una serie de conceptos básicos extraídos de la obra "El viaje del héroe" de Joseph Campbell en el que se estipulan siete arquetipos: el héroe, el mentor (el anciano o anciana sabios), el guardián del umbral, el heraldo, la figura cambiante, la sombra y el embaucador. 2. "Despertando los héroes interiores" escrito por Carol S. Pearson que presenta doce arquetipos "para encontrarnos a nosotros mismos y transformar el mundo", el inocente, el huérfano, el guerrero, el bienhechor, el buscador, el destructor, el amante, el creador, el gobernante, el mago, el sabio y el bufón.

Effie Trinket	Heraldo/ Figura de apoyo	Comienza como una figura del Capitolio con actitudes frívolas y un amor por el protocolo. Está dedicada a su trabajo, sin entender completamente el sufrimiento de los tributos.	Su actitud alegre y frívola se presenta de manera más caricaturesca, mostrando su falta de comprensión sobre la brutalidad de los juegos.
Primrose Everdeen	La inocente/ Figura de motivación	Hermana menor de Katniss y razón por la que se ofrece como voluntaria en los juegos. De carácter inocente y compasiva.	Representa la inocencia y la compasión, al igual que en el libro; pero en las películas se hace énfasis en la vulnerabilidad que presenta.
Presidente Snow	La Sombra del Gobernante/ Antagonista	Se describe como el tiránico y despiadado líder del Capitolio. Su poder y control se reflejan en su manipulación de los juegos y de Katniss.	Se presenta de manera más sutil y amenazante, con un enfoque visual que resalta su frialdad y autoridad.
Gale Hawthorne	Aliado/ Compañero	Mejor amigo y confidente de Katniss, su deseo es proteger a su familia y a la de Katniss. Tiene resentimiento hacia el Capitolio, pero no actúa activamente contra él.	Se muestra como un amigo protector y figura cercana de Katniss, con breves momentos que revelan su odio hacia el Capitolio.
Cinna	Mentor	Estilista de Katniss, destaca por su empatía y enfoque creativo. Cinna utiliza la moda como una forma de rebelión sutil contra el Capitolio, él diseña los icónicos trajes que establecen a Katniss como el "Sinsajo"	La forma en la que se presenta visualmente enfatiza su compasión y creatividad, al igual que en el libro, usa la moda para empoderar a Katniss.
Rue	Aliada/ La inocente	Joven tributo del distrito 11, se alía con Katniss debido a su bondad y habilidades en la naturaleza. Representa la inocencia de los tributos y ejemplifica las consecuencias brutales de los juegos. Su muerte se convierte en un punto emocional clave para Katniss, que enciende su ira contra el Capitolio.	Se representa a Rue de manera conmovedora, enfatizan su vulnerabilidad e inocencia. Su muerte se convierte en una de las escenas más emocionales, destacada por la reacción de Katniss y la rebelión que provoca en el distrito 11 al hacer la señal de los 3 dedos.
Caesar Flickerman	Heraldo/ Figura mediática	Es introducido como el carismático presentador de los juegos, Caesar es una figura pública que ayuda a mantener la ilusión del Capitolio sobre los juegos. A pesar de su simpatía, sigue	Presentador carismático, refleja la extravagancia, con apariencia llamativa y personalidad cautivadora. Su papel es suavizar la brutalidad de los juegos. Aunque

		siendo un engranaje en el sistema de propaganda del Capitolio.	parece amigable y empático, como entrevistador es manipulado para hacer que los juegos parezcan un espectáculo fascinante.
Seneca Crane	Guardián del umbral/ Figura de control del Capitolio	Vigilante en jefe de los 74° Juegos del Hambre. Su rol es garantizar que los Juegos sean un espectáculo emocionante y satisfactorio para el público del Capitolio. No se ahonda en su personalidad; se presenta como un funcionario que sigue las órdenes del Capitolio y de Snow. Al final de los Juegos, permite que Katniss y Peeta sobrevivan tras su intento de suicidio. Esta decisión, que pone en duda la autoridad del Capitolio, es considerada una gran insubordinación. Como consecuencia, Snow ordena su ejecución, lo que establece un precedente de lo que le sucede a quienes no cumplen con las expectativas del Capitolio y muestran debilidad al desafiar las normas.	En la película, Seneca tiene una presencia más destacada, mostrando sus dudas y tensiones en su papel como vigilante en jefe. Su carácter es más humanizado, y sus interacciones con el presidente Snow resaltan la presión y el riesgo de su puesto. Su falla en el manejo de Katniss y Peeta no solo muestra su poca previsión ante el espíritu rebelde, sino que también le da una dimensión trágica como una figura atrapada en las demandas crueles del Capitolio. La escena que muestra su ejecución a través de una copa de veneno simboliza la inquebrantable crueldad del régimen.
Clove/Cato	Guardián del umbral/ Antagonistas	Presentados como los tributos del distrito 2; forman parte del grupo de "profesionales" conformado por jóvenes hábiles en el manejo de armas y combate cuerpo a cuerpo. Destacan por su agresividad y deseo por vencer. Sus muertes reflejan la brutalidad de los juegos y la desesperación por sobrevivir que sobresale en cada tributo.	Se caracterizan por tener un carácter sádico y habilidades sobresalientes en el manejo de armas y lucha cuerpo a cuerpo. Son el reflejo de la desesperación y poco control que tienen las personas en todos los distritos, destacando la crueldad impartida por el Capitolio que logran reflejar en los juegos.
Madge Undersee	Aliada/ Figura de apoyo	Hija del alcalde del distrito 12, amiga de Katniss, a quien le entrega el broche del sinsajo antes de su partida al Capitolio para brindarle apoyo y un recordatorio de su hogar.	En la adaptación cinematográfica, Madge no está incluida. La historia del broche del sinsajo se atribuye a otros personajes, y su papel queda omitido en la película.

En llamas			
Katriss Everdeen	Héroe despierto/ Rebelde creciente	Se convierte en un símbolo de rebelión sin buscarlo. Empez a cuestionar el poder del Capitolio y sus propios sentimientos hacia Peeta y Gale, Participa en los juegos nuevamente, donde su deseo de proteger a los demás crece, y su papel como rebelde se solidifica.	En la película se puede observar su creciente incomodidad con su rol de símbolo rebelde. Además, se muestran más momentos íntimos de confusión emocional. Se da más peso a sus interacciones con los otros tributos y su conflicto interno sobre sus sentimientos hacia Peeta y Gale.
Peeta Mellark	Aliado/ Figura de apoyo/ Mentor	Su rol como protector se intensifica. Empez a ser más consciente de la manipulación del Capitolio y está dispuesto a sacrificarse por Katriss y la causa rebelde. A medida que la historia avanza, sus sentimientos se complican.	Su evolución emocional se destaca. Su desesperación por proteger a Katriss aumenta, sus interacciones son más visibles y la película presenta sus momentos de sacrificio con mayor dramatismo.
Haymitch Avenmathy	Mentor/ Figura paterna	Actúa como estratega y mentor detrás de la rebelión, pero su dolor y trauma personal son más evidentes. Su lucha contra la adicción por el alcohol se suaviza a medida que apoya a Katriss.	Desarrolla el papel de guía emocional para Katriss, ayudando a coordinar las acciones sin estar siempre en el frente. Se destaca su agotamiento emocional y sus momentos de apoyo sutil.
Effie Trinket	Figura de apoyo/ Representante	Se muestra más empática hacia Katriss y Peeta, su relación con ellos se vuelve más cercana; ya ve las acciones del Capitolio como injustas por lo que empieza a cuestionar las reglas.	Se enfatiza su crecimiento emocional y la conexión que establece con Katriss y Peeta, haciéndola ver más empática y humana.
Finnick Odair	Aliado/ Guardián del umbral	Es introducido como un personaje encantador y carismático. Su fachada oculta un profundo dolor y sufrimiento, revelando que está dispuesto a luchar contra el Capitolio.	Su carácter carismático y encantador se presenta fielmente, con un enfoque visual en sus habilidades y encanto. Se da a conocer más su relación oculta con Annie.
Johanna Mason	Aliada/Rebelde	Es una rebelde sarcástica y desafiante. Aparenta dureza y desprecio por el Capitolio, pero sus acciones muestran que está aliada con los rebeldes.	Su actitud desafiante, rebelde y sarcástica se refleja fielmente, en especial cuando interactúa con Katriss y otros tributos.

Beete/ Wiress	Aliados/ Guardián del umbral	Tributos vencedores expertos en tecnología. Beete se une a la alianza de Katniss, se lo describe en el libro como una persona ingeniosa y estratégica, estas cualidades dan paso a que implemente planes cruciales para la resistencia. Mientras que Wiress se destaca por su ingenio y astucia pasiva.	Sus habilidades para manipular tecnología se presentan de manera visual. Los personajes muestran lo que se describe en el libro, haciendo énfasis en su enfoque meticuloso.
Presidente Snow	Sombra del Gobernante/ Heraldo/ Antagonista	Su carácter manipulador y cruel se desarrolla más. Amenaza directamente a Katniss para asegurar su control, muestra hasta dónde llega para mantener el poder.	Las interacciones directas con Katniss se muestran de forma más intensificada, se destaca su amenaza velada y el control que ejerce sobre todos.
Gale Hawthorne	Aliada/Rebelde	Su carácter rebelde se intensifica, está cada vez más involucrado en la resistencia y desea luchar directamente contra el Capitolio. La rebelión con Katniss se complica por sus sentimientos hacia ella.	Se destaca su evolución hacia un personaje más rebelde. La película enfatiza su papel como inspiración para la rebelión en el distrito 12 y su sufrimiento tras ser castigado.
Cinna	Mentor/Figura creativa	Se revela su papel como aliado de la rebelión, utiliza su posición para desafiar abiertamente al Capitolio a través de los trajes de Katniss. Su valentía lo lleva a ser arrestado y asesinado antes de que empiecen los juegos.	La película amplifica su desafío al Capitolio al mostrar cómo se arriesga abiertamente al utilizar la moda como herramienta. Ver el cariño hacia Katniss y su conexión hace que su arresto sea aún más impactante.
Caesar Flickerman	Figura mediática	Continúa apoyando al Capitolio en la transmisión de los Juegos, su entusiasmo muestra cómo los medios están manipulados para distraer y fascinar al público.	Se mantiene su papel como presentador, su estilo y personalidad se vuelven más llamativos. Sigue utilizando su influencia para humanizar a los tributos, mientras oculta la verdadera naturaleza de los juegos y la creciente tensión de Panem con respecto a los rebeldes.
Plutarch Heavensbee	Figura cambiante	Se presenta como el nuevo vigilante en jefe de los Juegos del Hambre, con un comportamiento aparentemente leal al	La película retrata su revelación como aliado rebelde de manera dramática, lo que enfatiza

			Capitolio. Más tarde, se revela como un miembro clave de la rebelión, que utiliza los juegos como parte de un plan más grande para derrocar al Capitolio.	su rol en la manipulación de los juegos. Se presenta como carismático y astuto.
Primrose Everdeen	Figura de motivación	Empezar a mostrar más madurez y habilidades, apoyando a Katniss y a su madre. Se convierte de a poco en una figura más fuerte.	La película muestra más de su crecimiento y madurez. Se destaca más su relación con Katniss.	
Mags	Aliada/Sacrificio	Mags, una antigua ganadora de los Juegos y tributo del distrito 4, es conocida por su valentía y lealtad. Aunque anciana, se sacrifica durante el Vasallaje para salvar a Finnick y Katniss. Lo que representa la compasión y el sacrificio en la historia.	La película presenta a Mags como una figura entrañable y valiente. Su sacrificio en la arena resalta su lealtad y coraje, humanizando aún más el impacto de los juegos en los personajes.	
Katniss Everdeen	Héroe trágico/ Líder rebelde	Asume el papel de líder rebelde a regañadientes. Está desgarrada por la guerra y las pérdidas, lo que la hace más emocionalmente vulnerable y decidida a acabar con el poder el Capitolio. Su evolución culmina en la toma de decisiones complejas, como la ejecución de Coin.	El liderazgo de Katniss se presenta con mayor dramatismo visual, hacen énfasis en sus momentos de debilidad y fuerza. Las películas (parte 1 & 2) muestran de manera más intensa su trauma y dolor emocional, asimismo la presión y las consecuencias de ser el "Sinsajo".	
Sinsajo				
Peeta Mellark	Figura de apoyo/ Mentor emocional	Sufre de un trauma severo al ser capturado y manipulado por el Capitolio. Se convierte en una figura de conflicto, luchando entre la realidad y la influencia del Capitolio. Su recuperación y reconciliación con Katniss forman una parte importante de su arco final.	El deterioro emocional de Peeta es muy evidente. Las películas representan gráficamente su lucha interna, los daños emocionales y físicos, y su recuperación lenta por los efectos psicológicos de la manipulación del Capitolio.	
Gale Hawthorne	Sombra del aliado/ Rebelde	Se convierte en un miembro clave de la rebelión. Su enfoque hacia la guerra se vuelve más pragmático y despiadado, lo que provoca conflictos con Katniss, especialmente tras la muerte de Prim.	Su participación en la rebelión es más destacada, y se muestra cómo sus tácticas más agresivas y pragmáticas lo distancian de Katniss. Las películas hacen más visibles sus conflictos internos y externos.	

Finnick Odair	Aliado/Figura trágica	Se convierte en un aliado cerrado de Katniss. Sus traumas personales y su relación con Annie se exploran más, dando a conocer un lado vulnerable. Se sacrifica por la causa al morir en la batalla.	Su evolución emocional y sus momentos de vulnerabilidad se hacen notar significativamente. Aquí se pueden observar sus miedos y el amor por Annie, lo que amplía su impacto emocional. Su muerte es dramáticamente intensa.
Presidenta Alma Coin	Falso Gobernante/ Antagonista oculta	Es introducida como la líder del distrito 13, inicialmente parece ser una aliada en la lucha contra el Capitolio. A medida que avanza la historia, se revela su ambición y deseo de poder, lo que deja ver que sus tácticas no son muy diferentes a las de Snow. Su carácter autoritario y manipulador culmina en su intento de asumir el poder total, lo que lleva a Katniss a tomar la decisión de ejecutarla.	En la película se hace énfasis su actitud fría y calculadora desde el principio. A medida que avanza la trama, sus intenciones se vuelven más claras y su deseo de control se muestra con mayor intensidad. Su carácter se retrata de forma que el espectador puede ver sus ambiciones crecientes, hasta el climax donde Katniss la asesina.
Boggs	Aliado/Protector/ Mentor en el campo	Introducido como el segundo al mando de la presidenta Coin y protector de Katniss. Inicialmente parece ser leal al distrito 13, pero con el tiempo se revela como una figura empática que realmente se preocupa por Katniss. Actúa como un mentor en el campo de batalla y como guía durante las misiones. Su muerte es un golpe emocional para Katniss y simboliza la dureza y el sacrificio de la guerra.	La adaptación mantiene su carácter protector y estratégico, se ve como una figura calmada pero decidida. Ayuda a Katniss a navegar por las complejidades del distrito 13 y el conflicto. La película resalta su lealtad a Katniss y su desconfianza hacia Coin, enfatizando su papel de mentor y sacrificio al morir durante una misión crucial.
Haymitch Avernathy	Mentor/Estratega	Desarrolla un rol más activo en la rebelión, aconseja a Katniss sobre el plan de acción que se lleva a cabo y el proceder que ella debería tener. También contribuye en conocer aspectos del círculo social del Capitolio mientras, al mismo tiempo, lucha con mantenerse sobrio en medio de la guerra.	Toma un rol paternal con Katniss y le muestra su apoyo antes las dificultades por las que esta atraviesa, se desenvuelve como consejero para Katniss, Alma Coin y Plutarch Heavensbee. Contribuye en la creación de un panorama amplio sobre la forma de pensar de las personas del Capitolio.

Plutarch Heavensbee	Figura cambiante	Actúa como estratega y organizador en el distrito 13. Su carácter es pragmático y ambicioso, siempre buscando manipular la narrativa para fortalecer la rebelión.	Las películas expanden su papel como un maestro de la propaganda. Su visión estratégica se amplifica, mostrando cómo utiliza los medios para moldear la narrativa de la rebelión y motivar a Katniss.
Beete	Mentor/Estratega	Se convierte en un estratega técnico para la rebelión. Utiliza sus conocimientos para ayudar a crear tácticas contra el Capitolio. Él es fundamental en la planificación de ataques porque crea armas y es hábil para hackear el sistema del Capitolio.	En este formato se lo puede observar trabajando con Plutarch y los rebeldes. La importancia que tiene en la rebelión se mantiene como en el libro.
Johanna Mason	Aliada/Figura desafiante	Se explora más su vulnerabilidad tras ser torturada por el Capitolio. Lucha con sus traumas, pero sigue siendo feroz y desafiante. Se convierte en ayudante de Katniss y la rebelión.	Se observa más su lucha con el trauma, su caracterización se enfoca en su vulnerabilidad y resistencia, contrastando con su dureza en la segunda parte <i>En llamas</i>
Presidente Snow	Sombra del Gobernante/ Antagonista	Aparece como una figura decadente pero aún manipuladora. Aunque su poder disminuye, sigue siendo una amenaza. Al final, revela los peligros de Coin, destacando su astucia hasta el final.	Se hace énfasis en su decadencia y desesperación. Su enfrentamiento final con Katniss se representa como una lucha psicológica, muestra más su lado astuto y manipulador.
Effie Trinket	Aliada/Figura de apoyo	Su presencia se reduce, pero se menciona que su actitud hacia el Capitolio cambia. En el libro, no participa activamente en la rebelión.	A diferencia del libro, Effie es parte activa de la rebelión. Se muestra su incomodidad inicial en el distrito 13, pero evoluciona a ser una aliada que apoya a Katniss en la lucha contra el Capitolio.
Pollux y Castor	Aliados/Testigos silenciosos	Pollux es presentado como un Avox, un prisionero del Capitolio al que le cortaron la lengua. Trabaja como camarógrafo para el equipo de propaganda de Katniss. A través de su relación con Katniss y su hermano Castor, Pollux muestra su lealtad y valentía. Su historia	En las películas, Pollux se presenta con mayor profundidad emocional debido a su conexión cercana con su hermano Castor y su pasado como Avox. Su carácter amable y leal es fundamental en el equipo de

		ilustra el sufrimiento de los oprimidos por el Capitolio. Castor también es camarógrafo. Es protector con Pollux y demuestra gran coraje durante las misiones. Su trágica muerte en la invasión del Capitolio muestra los sacrificios que los personajes hacen en lucha por la libertad.	propaganda de Katniss, su doloroso pasado subraya la crueldad del Capitolio. Castor se retrata como un camarógrafo profesional y un hermano protector hacia Pollux. En la película también se resalta su valentía durante las misiones y su muerte como un momento trágico.
Cressida	Aliada/Figura mediática	Es una directora de propaganda que se une a la rebelión. De origen en el Capitolio, su cambio de lealtad representa una crítica al régimen. Su carácter es decidido y profesional, apoya a Katniss para construir su imagen de símbolo de la rebelión.	Se presenta a Cressida como una figura decidida, apasionada y audaz, que arriesga su vida para capturar la verdad de la rebelión. Su transición de habitante del Capitolio a defensora de la rebelión se destaca como un testimonio de su integridad y valentía.
Primrose Everdeen	Sacrificio inocente	Asume un papel más activo como sanadora en el distrito 13. Su muerte al final es el punto de inflexión que lleva a Katniss a cuestionar toda la guerra y el liderazgo de Coin.	Se muestra como más activa y valiente, cuidando de los heridos. Su muerte se presenta de manera devastadora, amplifica el impacto emocional en Katniss y el público.
Annie Cresta	Amante trágico	Se explora más su fragilidad emocional, mostrando el impacto duradero de los juegos en su salud mental. Sin embargo, su amor por Finnick la mantiene fuerte. Su personaje se destaca en la narrativa como un símbolo de vulnerabilidad y esperanza. Tras la muerte de Finnick, su historia simboliza la pérdida y el costo humano de la guerra.	Las películas enfatizan más su fragilidad y la ternura de su relación con Finnick. Se presenta como una figura afectada profundamente por el trauma, pero que encuentra fuerza en el amor. Su reacción a la muerte de Finnick amplifica el impacto emocional y simboliza la devastación causada por la guerra.

2.1.4.2. Fondo

a. Fenomenología y hermenéutica:

Los aspectos con más complejos por analizar en una obra literaria residen en la estructura interna, la cual, no solo comunica un mensaje, sino que, se compone de múltiples capas de significado para comprender el sentido de la narrativa; de acuerdo con las ideas planteadas en *El conflicto de las interpretaciones*: toda interpretación da algo distinto del mismo texto, pero en concordancia con su intencionalidad (Ricoeur, 1969). De este modo, la interpretación no se limita a repetir el significado literal del texto, más bien añade una dimensión nueva que guarda coherencia con la intención original. La hermenéutica, en este sentido, se plantea como una herramienta que permite abrir la obra a una multiplicidad de interpretaciones; lo que permite explorar cómo los elementos internos de la obra –como los personajes, los conflictos y el desarrollo de la trama– interactúan entre sí y con el contexto en que fueron creados.

La fenomenología se presenta como un método de análisis que complementa el estudio hermenéutico enfocado en el modo en que el lector percibe y experimenta los fenómenos narrativos dentro de la obra. La fenomenología se centra en la descripción de los fenómenos tal como se nos presentan a la conciencia (Husserl, 1913), lo cual es fundamental para entender cómo el lector se relaciona subjetivamente con la historia y los personajes. Al aplicar la fenomenología en el análisis literario, se busca revelar no solo lo que la obra comunica en su superficie, sino también los significados profundos que el lector experimenta en su relación con el texto.

El análisis de una obra empleando ambos enfoques contribuye a la comprensión de la historia desde una perspectiva social y permite calibrar la medida en que los actos de los personajes contribuyen a la progresión narrativa de la misma.

Tabla 5

Retrato fenomenológico y hermenéutico de la trilogía Los Juegos del Hambre

Eventos	Fenomenología	Hermenéutica
Aparición del sinsajo	<p>Fenómeno: <i>simbolización de la resistencia</i></p> <p>Representado inicialmente por medio de un broche con la finalidad de reconfortar a Katniss; se transforma – debido a las experiencias traumáticas, al uso que le dan y a la carga emocional dentro de estas – en un símbolo que encarna la resistencia en contra del Capitolio.</p>	<p>El broche del sinsajo es interpretado como un símbolo de resistencia individual y esperanza frente a un sistema opresivo.</p>
Día de la cosecha	<p>Fenómeno: <i>desvalorización humana y sacrificio por amor</i></p> <p>La Cosecha es un evento anual en el que se seleccionan dos tributos de los jóvenes elegibles que tiene cada distrito, los cuales participaran como tributos en los Juegos; este, es un acto traumático para todos los ciudadanos y fomenta el sentimiento de temor-odio. Katniss, al ser su hermana Prim elegida, se ofrece como tributo para salvarla de tal destino, siendo consciente de sus probabilidades de no sobrevivir.</p>	<p>Simboliza el control del Capitolio y el sacrificio impuesto a los tributos.</p>
Entrevista previa a los juegos	<p>Fenómeno: <i>manipulación y cosificación mediática</i></p> <p>Empleada por el Capitolio para maquillar el verdadero objetivo de los juegos. Romantiza la posición en la que cada tributo se ve obligado a estar y los actos que, en consecuencia, deben ejecutar.</p>	<p>La entrevista es una herramienta de manipulación del Capitolio para influir en la audiencia.</p>
Muerte de Rue	<p>Fenómeno: <i>despertar de la empatía y necesidad de justicia</i></p> <p>Rue encarna la inocencia en los juegos; por ello, cuando muere, la indignación e impotencia que sienten los ciudadanos de cada distrito se acrecienta ocasionando que crezca la necesidad de justicia.</p>	<p>Simboliza la conexión entre los distritos y el inicio de la rebelión en el distrito 11.</p>
Cambio de reglas sobre el vencedor de los juegos	<p>Fenómeno: <i>arbitrariedad y control autoritario</i></p>	<p>Representa la crueldad y el poder absoluto del Capitolio sobre los juegos.</p>

Los juegos del hambre

		Teniendo como motivación el “entretener”, Seneca Crane cambia las reglas para que existan dos vencedores en los juegos; sin embargo, al final, anula el cambio.	
	Intento suicida de Katniss y Peeta	Fenómeno: <i>desafío a la autoridad</i> En respuesta a la anulación que permitía dos vencedores, Katniss y Peeta, deciden comer vallas venenosas para no hacer lo que el Capitolio quería.	Es un gesto de resistencia y afirmación de libertad ante la opresión.
	Tour de la victoria/Amenaza de Snow a Katniss	Fenómeno: <i>presión y vigilancia constante</i> Ejerciendo el poder de su tiranía, Snow amenaza a Katniss antes de que el tour inicie para que aplaque la ira de los distritos y sus actos de insurrección.	El Capitolio busca controlar la narrativa y mantener el miedo en Katniss y los distritos.
	Anuncio del Vasallaje de los 75	Fenómeno: <i>castigo y represión</i> Con el propósito de castigar a los vencedores de los juegos e infundir terror en los distritos.	Muestra la crueldad del Capitolio y su deseo de recordar el poder que tienen.
	Alianza de los vencedores para proteger a Katniss	Fenómeno: <i>solidaridad en la adversidad</i> Como último acto de resistencia en contra de los juegos y el Capitolio, los tributos que conocían de la rebelión deciden proteger a Katniss en la arena – sin que fuera evidente – porque ella representaba esperanza.	Representa la unión frente al Capitolio, una lealtad compartida contra la opresión.
	Destrucción de la arena de los juegos	Fenómeno: <i>ruptura con la opresión</i> Katniss destruye la arena de los juegos desafiando al Capitolio en un acto desesperado por no haber encontrado a Peeta. La arena siendo destruida simboliza la ruptura definitiva con el control del Capitolio.	Simboliza el fin del control del Capitolio y el inicio de una lucha.
Sinsajo	Consolidación de Katniss como el sinsajo	Fenómeno: <i>aceptación del rol de líder simbólico de la rebelión</i> Katniss acepta su papel como el sinsajo de la rebelión, pasando de vencedora, tributo, al icono que representa a los rebeldes.	Se interpreta como un sacrificio personal para la causa de la resistencia

<p>Propagandas y contrapropagandas entre el Capitolio y la resistencia</p>	<p>Fenómeno: <i>manipulación de la narrativa y guerra psicológica</i></p> <p>Tanto el Capitolio como los rebeldes realizan propagandas contando una narrativa que les favorece con el fin de reclutar personas a su bando. Esto ocasiona confusión y pánico.</p>	<p>Representa la guerra de narrativas y el intento de controlar la percepción pública.</p>
<p>Rescate de los vencedores secuestrados por el Capitolio</p>	<p>Fenómeno: <i>sacrificio por la resistencia y lealtad</i></p> <p>El rescate muestra el peso e importancia que tienen los vínculos personales en situación de guerra.</p>	<p>Refleja los lazos emocionales y el trauma que deja la guerra en los personajes.</p>
<p>Invasión al Capitolio</p>	<p>Fenómeno: <i>destrucción de la edificación que representa al sistema opresivo</i></p> <p>Conduce a la confrontación final que resulta en la caída del Capitolio. Este evento, refleja el valor del sacrificio y la lucha de todas las personas involucrada, al mismo tiempo que retrata los horrores y consecuencias trágicas de la guerra.</p>	<p>Simboliza la ruptura de poder del Capitolio, pero plantea dilemas éticos sobre los costos humanos.</p>
<p>Muerte de Prim</p>	<p>Fenómeno: <i>perdida de la inocencia</i></p> <p>Supone un puente de inflexión para Katniss sobre la guerra y su propósito en ella. Prim, su hermana, fue la razón por la que ella estuvo dispuesta a sacrificarse en primera instancia, era su motivación, sin ella ¿qué sentido tenía hacer todo eso? Este acontecimiento fue lo que generó en Katniss el ansia de venganza y justicia.</p>	<p>Refleja el sacrificio y las consecuencias trágicas de la resistencia.</p>
<p>Asesinato de Alma Coin</p>	<p>Fenómeno: <i>desconfianza en el poder absoluto</i></p> <p>Con la desconfianza en Katniss hacia la presidenta Coin – implantada por Snow –, ella decide ejecutarla, en lugar de Snow, como último acto de justicia personal y libertad hacia los distritos.</p>	<p>Representa la desconfianza en el poder, incluso en los líderes de la resistencia, y cuestiona el sentido de la victoria.</p>

b. *Semiótica*

Eco Umberto (1992) en su libro *Los Límites de la Interpretación* menciona que “la semiótica es un discurso teórico sobre los fenómenos semióticos” y Charles Sanders Peirce (1986) denomina a la semiótica como “la doctrina de la naturaleza esencial y las variedades fundamentales de la semiosis posible”; basado en estas definiciones/teorías, la semiótica se encarga del estudio más amplio de los signos, abarcando no solo los que se encuentran dentro de la obra; sino también, su relación con agentes externos a la obra como la cultura, la sociedad y el poder. Esta relación permite estudiar cómo los signos funcionan en diversos contextos más allá del texto literario, incluyendo el análisis de las adaptaciones cinematográficas. Por ello, resulta indispensable presentar la siguiente matriz:

Tabla 6

Símbolos y su significado semiótico

Símbolo	Significado	Intencionalidad literaria	Significante
Sinsajo	Rebelión, esperanza, resistencia.	Representa al grupo de los rebeldes, quienes enfrentan/derrocan al Capitolio.	Ave híbrida creada por el capitolio.
Teselas	Pobreza, desesperación, desigualdad.	Destaca las diferencias en las condiciones socioeconómicas y la explotación laboral provocando enemistas entre los ciudadanos de cada Distrito.	Moneda transaccional que se utiliza para intercambian raciones de comida por nombres en el sorteo en el Día de la cosecha.
Saludo con los tres dedos (Índice, en medio, anular)	Solidaridad, respeto, empatía, desafío, pésame.	Usado inicialmente en el Distrito 12 para mostrar pésame hacia la familia de un fallecido, evoluciona hasta convertirse en un acto simbólico de resistencia, alianza, rebelión y apoyo en contra del Capitolio.	Gesto tradicional en el distrito 12.

Los Juegos del Hambre	Violencia, dominación, recordatorio, sumisión.	Se utiliza como un recordatorio ante los Distritos para recordarle a los ciudadanos de cada Distrito el poder que ejerce el Capitolio sobre ellos.	Competencia televisada donde cada tributo pelea a muerte para sobrevivir.
Opulencia del Capitolio	Desigualdad, superficialidad, encubrimiento.	Refleja el abuso de poder y la manipulación desigual de recursos por parte del Capitolio.	Extravagancia del Capitolio que se refleja por medio de indumentaria, alimentos, artefactos digitales, medicina, etc.
Canción "Árbol del ahorcado"	Muerte, rebelión, libertad.	Evoca el deseo que tienen los ciudadanos de cada Distrito por escapar del control del Capitolio y la necesidad de no ser un sacrificio para el entretimiento del Capitolio.	Canción prohibida que Katniss canta. Se convierte en el himno de la rebelión.
Llamas de fuego	Fuerza, transformación, destrucción, amenaza.	Se presenta como un catalizador de la necesidad de los ciudadanos de los Distritos por liberarse de la tiranía en la que se ven obligados a sobrevivir. Inicia como una chispa que va escalando de apoco hasta lograr volverse peligrosa, representando el curso que va tomando la rebelión; así mismo, se la aborda como un recurso que evoca destrucción y temor.	Fuego que arde intensamente con llamas que giran, se arremolinan, parpadean, se retuercen, giran y se arquean hacia el cielo.
Rosa blanca	Control, amenaza, poder	Representa al presidente Snow y su poder. Usualmente se lo emplea acompañado de una amenaza.	Rosa perfecta, pero con un olor fuerte y opresivo.

c. *Esquema Actancial de Greimas*

• **Sistema actancial enfocado en el primer libro: *Los Juegos del Hambre***

En la [figura 1](#) – ubicada en los anexos – se puede ver el sistema actancial aplicado al primer libro de la trilogía *Los Juegos del Hambre*; en este esquema se tiene como sujeto a Katniss Everdeen, quien emprende la acción principal para alcanzar el objeto – aquello que el sujeto intenta obtener –; el objeto que mueve a Katniss es proteger a su familia, sobrevivir y ganar los Juegos del Hambre. El Capitolio, que desarrolla el rol de sistema político opresor, se presenta como el destinador que crea las circunstancias que obligan al sujeto – Katniss – a participar en los juegos, de esto se beneficia el destinatario que, en este contexto, es el sujeto mismo – Katniss – y la familia de ella. En el momento que Katniss decide tomar el lugar de su hermana en los juegos se demuestra que el destinatario de su acción no es solo ella misma, sino también las personas que ama.

Los oponentes, quienes se interponen en el camino del sujeto – Katniss – para que cumpla con su objetivo son: los tributos de los otros distritos, vigilantes de los juegos y el Capitolio. En esta narrativa, los tributos son los rivales directos porque tienen el mismo objetivo (sobrevivir y ganar los juegos), los vigilantes y el Capitolio funcionan en este caso como oponentes indirectos porque controlan el desarrollo de los juegos y las condiciones en las que se desenvuelve, lo cual resulta un obstáculo para que Katniss alcance su objetivo.

Sim embargo; en todas las historias, los protagonistas cuentan con personas o entes que los ayudan a alcanzar su objetivo, en este sistema, a dichos personajes se los conoce como ayudantes y, en la obra, estos son: Peeta Mellark, Haymitch Abernathy, Rue, Cinna y Gale Hawthorne. En la historia Peeta se convierte en un apoyo emocional para Katniss y siempre busca el bienestar de Katniss; Haymitch le ofrece orientación y estrategias que le ayudan a sobrevivir; Rue, aunque es otra competidora más, forma una conexión profunda con

Katniss, le enseña trucos para sobrevivir y la cuida cuando ha colapsado, la pequeña en medio del horror le da calor humano y ambas aprenden de la otra; Cinna, como su estilista, le ayuda a construir una imagen de fortaleza y desafío que juega a su favor para ganarse la atención del público y los patrocinadores, además, se vuelve un gran amigo para ella; Gale, aunque no está presente en los juegos, es una fuente de apoyo porque cuida a los seres queridos de Katniss mientras ella está luchando por sobrevivir en la arena de los juegos del hambre..

- **Sistema actancial enfocado en el segundo libro: En llamas**

En la [figura 2](#) se presenta el sistema actancial que expone los datos sobre la segunda entrega de la trilogía *Los Juegos del Hambre* titulada En Llamas. Se ha considerado cada rol en función de la estructura narrativa y el desarrollo del conflicto al igual que el esquema anterior, por ello, se tienen varias similitudes, entre las más notables está nuevamente como sujeto Katniss Everdeen, protagonista y símbolo naciente de la rebelión y la resistencia – entidad opositora al capitolio – en la trama; su objeto en esta segunda parte es sobrevivir al tercer vasallaje y proteger a sus seres queridos, este objeto u objetivo también se relaciona con la esperanza de los demás distritos y el destino de la rebelión, aunque el sujeto desconozca este hecho en aquella instancia.

El destinador continúa siendo el Capitolio – en representación al sistema político opresor –; sin embargo, a diferencia del anterior esquema, en este se tiene también al Presidente Snow quien, por medio de amenazas, ordena a Katniss cuál es el plan de acción que debe ejecutar; aunque normalmente se espera que el destinador sea una fuerza positiva que motive al sujeto, en los dos primeros libros de *Los Juegos del Hambre*, este actúa como fuerza coercitiva que obliga a Katniss (sujeto) a participar en los juegos, manipulándola para que represente un imagen sumisa.

De esto, se benefician los destinatarios: los distritos y la rebelión; el espíritu indomable de la chica en llamas inspira a los oprimidos. Cada acto de resistencia de ella y sus aliados en la arena fortalece la idea de una revolución entre los distritos.

Para la consecución del objetivo, el sujeto tiene los siguientes ayudantes: Peeta Mellark, Haymitch Abernathy, Finnick Odair, Plutarch Heavensbee, aliados del distrito 13. Ellos aparte de ayudar a Katniss, alimentan la chispa para el surgir de la rebelión. Mientras que en el lado opuesto los oponentes son: los demás tributos que luchan por su supervivencia, los vigilantes de los juegos que manipulan la arena y el propio Capitolio.

- **Sistema actancial enfocado en el tercer libro: Sinsajo**

Con respecto al sistema actancial enfocado en la última entrega de esta trilogía, Sinsajo, y tercera y cuarta adaptación cinematográfica respectivamente; se puede evidenciar en la [figura 3](#) que, según los actantes ya establecidos, el sujeto se mantiene a lo largo de los tres libros; sin embargo, la diferencia radica en la transición de superviviente a líder e imagen de la revolución en contra del Capitolio por parte del sujeto. El objeto se presenta, en consecuencia, como algo más complejo: derrocar al Capitolio, ya no se limita a sobrevivir y proteger a su familia.

El destinador, por otro lado, se refleja en el distrito 13; esto se debe a que este distrito representa – inicialmente – a la rebelión, pero no es el distrito como tal, sino las personas que lo conforman y al ideal de libertad que se genera y que va influenciando al sujeto – Katniss – a llevar a cabo los planes que se van fraguando en las reuniones con Alma Coin, Plutarch, Haymitch, Finnick, entre otros personajes que van guiando su camino.

El destinatario se extiende a todas las personas que viven en los distritos y a los aliados que se tiene en el Capitolio, individuos que – si el sujeto tiene éxito al alcanzar su objeto – se verán beneficiados y liberados de la tiranía y opresión en la que habitan. En el actante del

ayudante se tiene a: Peeta Mellark, Haymitch Abernathy, Gale Hawthorne, Cressida y su equipo, Boggs, Finnick Odair, Plutarch Heavensbee y todos los personajes secundarios que – en algún momento de la trama – ayudan a Katniss a recordar su propósito, a no perder la cordura y el sentido de su lucha; cada uno aporta, a su manera, habilidades y recursos para respaldar al sujeto en su misión.

Por último, el oponente se ve integrado por un grupo discordante de personas: el Capitolio – en representación al sistema político opresor –, el presidente Snow, rebeldes extremistas y la presidenta Alma Coin; estos dos últimos generan obstáculos para el sujeto porque cada uno tiene su propia agenda y tácticas moralmente cuestionables que van en contra de la ideología de Katniss.

3. Industrializando la literatura

Se entiende por industrialización al paso de un producto orgánico a la producción masiva en el que el fin primordial es la retribución económica/adquisición monetaria. En este sentido, industrializar la literatura hace referencia a la adaptación y transformación de obras literarias en productos de consumo masivo por medio de la adaptación a formatos como el cine con la finalidad de alcanzar a un público con mayor diversidad empleando estrategias de mercadeo y distribución.

Con la llegada del cine como forma de entretenimiento en el siglo XX, la necesidad de representar historias que tuvieran apoyo al ser trasladadas al cine ve como solución la adaptación de obras reconocidas como: Frankenstein de Mary Shelley, Sherlock Holmes de Arthur Conan Doyle, Alicia en el País de las Maravillas de Lewis Carroll, entre otras. En el acto de transmutar una obra literaria a la cinematografía, hay varios aspectos que se buscan conservar en pro de la obra original, como: ambiente, contexto sociohistórico, retrato de los

personajes; sin embargo, también debe ajustarse a las expectativas del mercado, maximizar su atractivo visual, y ampliar su accesibilidad.

Esta transformación busca influir y crear impacto en los espectadores, por ello es indispensable que la presentación del mensaje y los aspectos o símbolos relevantes de la obra se mantengan o, inclusive, se maximicen; aunque es necesario acotar que, uno de los motivadores para crear las adaptaciones cinematográficas surge de la necesidad de obtener ingresos económicos con el aumento de ventas. Para comprender a profundidad todos los aspectos mencionados en este apartado, se mencionarán algunas teorías que analizan de manera clara y concisa las consideraciones que abordan las adaptaciones cinematográficas.

3.1. El doble rol de la literatura como arte y producto comercial

La literatura ha ocupado históricamente un lugar central en la cultura, tanto como forma artística como medio de transmisión de información y valores; no obstante, en la sociedad contemporánea, marcada por la globalización y el consumo masivo, la literatura también ha adquirido un rol doble, lo que le permite funcionar no solo como una expresión estética sino también como un producto comercial. Umberto Eco – novelista y semiólogo, en su obra *Apocalípticos e integrados*, – hace referencia a este fenómeno que, sin duda, ha generado debates sobre la esencia misma de la literatura en un contexto capitalista, (Eco, 1984) afirmó que: “la cultura de masas ... convierte la obra en un objeto de consumo inmediato, destinado a perderse en la homogeneidad de la oferta industrial”. Según el autor, la mercantilización de la literatura y otros productos culturales puede minimizar su valor al predominar la producción en masa y la búsqueda de ganancias sobre la profundidad artística.

Indudablemente, la industrialización de la literatura en el cine ha permitido que las obras literarias lleguen a audiencias más amplias, pero también se ha llevado a la estandarización y homogeneización de contenidos. Por lo que, implica un reto complejo transformar y adaptar

mientras se mantiene su capacidad de generar significados, aunque sea dentro de los límites impuestos por el mercado. El doble rol de la literatura – como arte y producto comercial – se vuelve evidente en las adaptaciones cinematográficas de obras literarias y, aunque existen limitaciones y esta sea consumida como un producto, sigue siendo capaz de crear debates sociales y políticos.

3.2. Teorías sobre adaptación cinematográfica

Rodríguez M. (2005), catedrática española, en su artículo *Teorías sobre adaptación cinematográfica*, menciona que:

El texto fuente es un denso complejo de información, una serie de indicaciones verbales que la película que lo adapta puede seguir, ampliar, ignorar, subvertir o transformar. La adaptación fílmica de una novela lleva a cabo estas transformaciones siguiendo las normas de un medio diferente (p.9).

Este enfoque permite entender que la adaptación cinematográfica no debe ser vista como una simple transcripción de la obra literaria, sino como una interpretación que se rige por sus propias reglas; mientras que, el texto literario opera en el ámbito verbal y escrito, el cine añade capas de significación a través de la imagen, el sonido y la actuación. En este proceso de transposición, algunos elementos del “denso complejo de información”, que menciona la autora, pueden ser alterados para encajar mejor en el formato visual y auditivo del cine. Esto es evidente en las adaptaciones de *Los Juegos del Hambre*, donde ciertos elementos del texto como los pensamientos internos de Katniss que tienen gran importancia en la novela son externalizados o visualmente sugeridos en las películas o, en su defecto, mayor protagonismo a personajes que no lo tenían en la obra literaria; estas alteraciones estilísticas son necesarias debido a las limitaciones y posibilidades propias del cine, que requieren una narrativa más visual y dinámica.

Además, la adaptación fílmica puede también subvertir las expectativas del texto fuente, modificando ciertos aspectos para ajustarse a la audiencia contemporánea, a los tiempos de la proyección o a los objetivos comerciales de la filmación. Este tipo de cambios resalta cómo las reglas del cine imponen un molde específico sobre la obra literaria, lo que obliga al texto original a ser “transformado” para encajar en el nuevo formato.

Siguiendo con esta postura; el destacado semiótico conocido por su trabajo en la teoría de la literatura y la semiótica (Lotman, 1970, como se citó en Rodríguez M., 2005) argumenta que las adaptaciones cinematográficas son “transcodificaciones” del texto original, donde los elementos verbales de la novela son traducidos a signos visuales y auditivos propios del cine. En este proceso de transcodificación se recodifica, el cineasta debe transferir los códigos de la obra escrita a un nuevo sistema con los códigos de la narrativa fílmica; lo que resulta un desafío porque debe buscar la manera de expresar lo más fiel posible el mensaje y aspectos relevantes de la obra original. Al hacer esto, la obra literaria se convierte en un producto más accesible para las masas.

Desde el surgimiento del cine como forma de entretenimiento narrativo se ha recurrido de manera constante a la literatura como fuente de material para nuevas producciones con probabilidad de éxito; el motivo reside en que ya se tiene una idea de la acogida que tendrá – teniendo como respaldo la *fan base* de la obra –. Este fenómeno, de acuerdo con (McFarlane, 1996, como se citó en Rodríguez, 2005) es “saquear la literatura” y, se sustenta en una tensión entre la comercialización y el respeto hacia el contenido original de las obras literarias. En muchos casos, los productores buscan capitalizar tanto la popularidad que ya existe de una obra literaria con la expectativa de que la aceptación conseguida en un medio pueda ser mayor en el otro formato.

4. Encuentro y desencuentro entre la literatura y la cinematografía

El proceso de adaptación cinematográfica de una obra literaria ha sido un tema de debate entre críticos que cuestionan la fidelidad, la transformación y la forma de adaptación. Aunque la literatura y el cine poseen lenguajes, estructuras y limitaciones diferentes, la escritora Siomara España ha considerado que es un beneficio absoluto que una obra se la adapte cinematográficamente porque llevar una obra al cine significa otra mirada, alcanza públicos diferentes y, nuevas emociones que se despiertan a través del cine.

Tanto en la literatura como en el cine, la estética es fundamental para crear atmósferas adecuadas que atrapen al público/lector; la riqueza descriptiva se puede ver reflejada en la ambientación visual de la adaptación cinematográfica y en el uso de recursos estilísticos en las obras literarias; tales como: simbologías, onomatopeyas, monólogos internos o externos, etc., los cuales influyen en la secuencia narrativa, retrato de los personajes y la concreción de los mensajes.

La literatura, como el arte de la palabra, tiene la capacidad de desarrollar la narrativa a través de un tiempo indefinido. El lector tiene la oportunidad de imaginar los personajes de acuerdo con las descripciones detalladas que proporciona el escritor; sin embargo, muchas veces no se ofrece en las historias este recurso estilístico, sino que se enfoca en el diálogo interno de los personajes, lo cual, dificulta contextualizar y ambientar a los personajes en la historia que se está narrando. De manera diferente, las adaptaciones cinematográficas – como arte audiovisual – tiene la ventaja de mostrar las acciones, paisajes, gestos y símbolos de forma más completa; facilitándole a los espectadores y lectores la comprensión y seguimiento de los eventos que modelan la historia retratada. No obstante, el tiempo de proyección y las convenciones del lenguaje cinematográfico limitan la progresión de los eventos y, por ende, la capacidad de proveer más detalles que contribuyan a la comprensión de la trama.

Es conveniente mencionar que, los monólogos internos y los pensamientos de los personajes son recursos claves dentro de la literatura; algo que en las adaptaciones cinematográficas a menudo no se ven porque en el cine se dificulta representar la vida interior de los personajes. También, el cine impone una sola visión y, por tanto, restringe las múltiples interpretaciones que los lectores tienen de los personajes, lugares, eventos o situaciones. Esto, implica un desencuentro en ambos formatos, pero vuelven a encontrarse porque:

“Coupling the study of film adaptations with their source literature not only broadens audience engagement but cultivates a deeper understanding and critical thinking, revealing diverse perspectives and enhancing literary appreciation” [Vincular el estudio de las adaptaciones cinematográficas con su literatura de origen no solo amplía la participación del público, sino que también cultiva una comprensión más profunda y un pensamiento crítico, revelando diversas perspectivas y enriqueciendo la apreciación literaria] (Djamàa, 2016).

Ambos formatos se encuentran para contar historias, transmitir mensajes cargados de emociones y símbolos; además, juegan con el manejo del tiempo y espacio narrativo empleando técnicas y recursos para ofrecer al espectador/lector una perspectiva – más rica en detalles – sobre la historia y los personajes que la protagonizan; pero, difieren en cómo construyen y transmiten las emociones y simbolismos.

En la literatura, las onomatopeyas juegan un papel clave, al imitar sonidos les dan vida a las escenas; esto ayuda al lector a percibir los sonidos a través de la palabra escrita y visualizar el mundo narrado a través de su imaginación. Sin este recurso literario el texto no tendría vida y a los lectores se les haría complicado ambientarse; puesto que, este recurso cumple la función de hacer tangible lo intangible, asimismo añade una capa sensorial al texto.

De acuerdo con Salaya y Morales (2018):

De manera general las onomatopeyas fueron el medio, no arbitrario, por el que el hombre comenzó a comunicarse, son los sonidos tales como el ronronear de un gato (prrr-prrr), el llanto (bua-bua!) o el sonido de un timbre (ring-ring).

Este recurso tan característico de la literatura como las onomatopeyas, encuentra en el cine su equivalente a través de los efectos sonoros creados por lo conocido como Foley⁴. La creación de estos efectos permite transmitir la misma autenticidad que una onomatopeya literaria, aunque en un formato distinto que involucra el oído y la vista del espectador. De acuerdo con Cámara y Blanco (2023) "los efectos de Foley son esenciales para construir un ambiente sonoro auténtico y envolvente" (p.19). Esto sin duda, permite una experiencia inmersiva, su función no se limita a llenar el silencio; sino que también refuerza el sentido de realismo y emocionalidad de la narración. Por ejemplo, un sonido como el crujir de un paso sobre hojas secas no solo es un elemento ambiental, también incrementa la tensión dramática o realza la atmósfera de misterio.

La similitud de estos recursos se configura como uno de los principales identificadores para mantener la línea de acción de la historia, al igual que las herramientas empleadas para la construcción de la parte sensorial y los pequeños detalles sonoros que están presentes y le brinda identidad a la secuencia narrativa; demostrando cómo la literatura y el cine se encuentran y desencuentran constantemente.

Metodología

Nivel y tipo de estudio

La presente investigación, orientada a comparar la literatura y las adaptaciones cinematográficas que, toma como eje la trilogía *Los Juegos del Hambre*, enmarca su desarrollo bajo un enfoque cualitativo; este busca analizar datos de carácter descriptivo por medio de un análisis semiológico con el fin de valorar la transmisión de la esencia del mensaje de la obra.

Tal como lo plantea (Hernández Sampieri et al., 2014) "el enfoque cualitativo utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación." En este sentido, lo que se busca al aplicar esta metodología investigativa basa sus motivaciones en dos cuestiones; por un lado, la obtención de información por medio de revisión bibliográfica que esclarezca y proporcione pautas para el análisis semiológico tanto a nivel literario como cinematográfico, de la cual parten los análisis de esquemas actanciales y matrices elaboradas con el fin de estructurar los aspectos con mayor relevancia en las obras literarias y las adaptaciones cinematográficas, así como los elementos que las integran; siguiendo con el análisis de nuevas perspectivas por medio de entrevistas aplicadas a profesionales en el área literario y cinematográfico.

Al ser una investigación de nivel comparativo, enfocada en el análisis e interpretación de elementos literarios que examinan cuestiones de forma y fondo bajo una perspectiva semiológica; el procedimiento que guía este trabajo es de carácter descriptivo bajo un tipo fenomenológico que examina los resultados en torno a un marco que explora experiencias de vida que pautan una mayor comprensión y, al mismo tiempo, hace alusión al paralelismo como técnica de estudio en la cual se emplean matrices/cuadros de doble entrada para disertar la percepción y correlación existente entre los formatos ya mencionados.

Análisis categorial del estudio

Con el fin de seguir una estructura secuencial que permita el análisis de los elementos semiológicos, se han dividido las variables de esta investigación en cuatro dimensiones léxicas; primero, se tiene *La semiología como mecanismo de interpretación*, en la cual se abordan teorías de autores como Ferdinand de Saussure – la estructura del signo –, Roland Barthes – la pluralidad de los significados – y Algirdas Greimas – modelo actancial – que fundamentan los aspectos básicos de la semiología que se toman como punto de partida para analizar los elementos de las obras literarias y las adaptaciones cinematográficas de *Los Juegos del Hambre*.

En la segunda dimensión se presenta, de manera extensa, *Génesis: del mito a la obra* sección en la que se analizan aspectos básicos de la obra, partiendo desde las influencias que tuvo la autora al momento de crear y redactar la historia, siguiendo por cuestiones relacionadas a la historia literaria – que involucra aspectos relacionados a la autora y el recorrido que ha tenido profesionalmente –; luego se presenta la teoría literaria, esta presenta la corriente, movimientos y género literario al que se adjudica la obra y contribuye en la formación del panorama temático que la representa. La crítica literaria se presenta como el producto de autores externos que emiten su opinión y experiencia en su camino conociendo *Los Juegos del Hambre* en sus dos formatos – literatura y cine –. Por otro lado, la preceptiva literaria se exhibe empleando matrices esquematizadas enfocadas en desagregar y analizar aspectos de mayor complejidad como: estructura externa, evolución de los personajes y los arquetipos que retratan, hermeneútica complementada con fenomenología, semiótica – como base de la semiología – e, igual de importante, el sistema actancial de Greimas para la comprensión de los actantes que mueven al sujeto a desempeñar su rol a lo largo de la historia.

Analizando la tercer dimensión, se encuentran cuestiones relacionadas a la complejidad que comprende transmutar una historia desde aspectos literarios a instancias cinematográficas bajo el título *Industrializando la literatura* con teorías expuestas por Rodríguez Martín – sobre adaptación cinematográfica – que destacan aportes como los de Lotman y McFarlane, junto a los aportes de Griffith y Conrad, quienes exploran la dificultad que representa lograr que el público y los lectores vean la historia y mensajes que una obra y adaptación cinematográfica ofrecen para la construcción del signo como imagen previamente concebida y la evolución del mismo hasta la construcción de un símbolo.

Por último, *Encuentro y desencuentro entre la literatura y la cinematografía* recoge aspectos paralelos de la trilogía *Los Juegos del Hambre* en los dos formatos presentados exponiendo cuestiones relevantes y concisas sobre las diferencias/semajanzas con mayor notoriedad en la historia. Este apartado se complementa; más adelante, con las entrevistas orientadas a expertos en ambas áreas que examinan la implicación que conlleva para la adaptación de los mensajes.

Participantes

Los participantes seleccionados para el desarrollo de esta investigación cuentan con un perfil profesional que les otorga juicio de autoridad para el desarrollo de esta; estos, a su vez, se dividen en dos grupos; por un lado, enfocado en la literatura: Siomara España; doctora en Estudios Artísticos, Literarios y de la Cultura; poeta, ensayista, docente y crítica literaria; ha sido partícipe de varios proyectos e incursionado en diversos talleres como invitada especial, por ello su experiencia resulta de gran ayuda para este trabajo de investigación. Por otro lado, enfocado en la cinematografía, se tiene a Iván Márquez y David Grijalva; Márquez es Tecnólogo en Comunicación, director de cine, guionista, productor de radio y televisión y editor de películas con una alta participación en proyectos enfocados en la visibilización de Ecuador;

y Grijalva, cineasta, docente, comunicador independiente, experto en creación artística y cinematografía, posee una trayectoria académica que está en constante actualización y capacitación, cuenta con un extenso bagaje referente a la capacitación de estudiantes en su área de experticia.

Descripción de las técnicas e instrumentos de investigación

Las técnicas seleccionadas para el desarrollo de esta investigación son dos; primero se tiene a la revisión bibliográfica como base investigativa de la que parte el análisis de teorías sobre la semiología enfocada en autores reconocidos, como lo son Saussure, Umberto Eco, Greimas y Barthes, que cimentan las bases para la elaboración de un estudio comparativo entre las obras literarias y las adaptaciones cinematográficas; así mismo, se consideró plausible emplear matrices que contribuyan en el análisis de cuestiones relacionadas a la preceptiva literaria que subyacen de la semiología encargada de analizar fenómenos y elementos de carácter externo e interno de la historia desarrollada en *Los Juegos del Hambre*. Segundo, se tiene a la entrevista como método directo para la obtención de información respecto a las variables mencionadas, cabe recalcar que estas tomaron como punto de partida experiencias de campo provenientes de los entrevistados. Otra de las motivaciones que impulsan la selección de esta, radica en el énfasis que permite desarrollar razonamiento inductivo; tal y como lo mencionan Hernández Sampieri y Mendoza Torres (2018) "en la ruta cualitativa predomina la lógica o razonamiento inductivo, dirigiéndose de lo particular a lo general. Primero explorar y describir individualidades, para posteriormente generar teoría"; esto precisamente se alcanza con la entrevista, aplicarlas permite analizar detalles específicos tanto en la literatura como en la cinematografía, que considera las interpretaciones de los entrevistados que tienen de acuerdo con el contexto y experiencia.

Hallazgos y discusiones

La semiología – como disciplina que estudia los signos y el significado que se construye en torno a estos – se traduce en el análisis de los elementos que emplea una historia, tanto externos como internos, y la influencia que estos tienen en su progresión narrativa. El presente trabajo investigación tiene como objeto de estudio la trilogía Los Juegos del Hambre, la cual sirve como piedra angular para realizar la comparativa entre los dos formatos en que se la representa: obras literarias y adaptaciones cinematográficas.

El presente análisis de resultados gira en torno a los hallazgos obtenidos durante la recolección de datos y aplicación de instrumentos a lo largo del proceso de investigación, estos se procederán a interpretar en concordancia con los objetivos y las categorías conceptuales planteadas en el marco teórico. En primera instancia se tiene la revisión de la literatura, desarrollada en base a las siguientes categorías: La semiología como mecanismo de interpretación, Génesis: del mito a la obra, Industrializando la literatura y, Encuentro y desencuentro entre la literatura y la cinematografía. Posterior a ello, se tiene la aplicación de matrices de doble entrada creadas con el fin de sintetizar los elementos semiológicos más relevantes de la historia; así mismo, el desarrollo del sistema actancial de Greimas para conocer el rol que desempeñan los personajes e ideologías y su aporte en la progresión narrativa. Por último; la ejecución de entrevistas dirigidas a expertos en cinematografía y literatura, como lo son: Siomara España, Iván Márquez y David Grijalva. Si bien es cierto, cada proceso se desarrolló de manera individualizada, es necesario aclarar que para su discusión se irán intercalando los resultados con el fin de brindar un panorama completo del tema en cuestión.

La semiología – al funcionar como un mecanismo de interpretación – no solo se encarga de analizar qué significa un símbolo, sino que también contribuye en la decodificación

de la influencia que dicho símbolo tiene en el contexto en que interactúa. A nivel narrativo, dichos elementos pueden identificarse según el análisis preferencial de cada individuo; de manera particular, esta investigación plantea su estudio de acuerdo con cuatro ejes: historia literaria, teoría literaria, crítica literaria y preceptiva literaria. En los tres primeros, de manera superflua y sintetizada, se presenta el contexto en el cual Suzanne Collins escribió la trilogía *Los Juegos del Hambre*, las influencias que tuvo, las críticas que sus lectores y referentes en la literatura le otorgaron – añadiendo más tarde en dicho grupo a personajes del mundo cinematográfico cuando se realizaron las adaptaciones cinematográficas – y, por último, el subgénero en que se encasilla a esta trilogía de acuerdo con sus características. Si bien estos aspectos son importantes para comprender su origen y partes de su esencia, lo que apremia en esta investigación se centra en los aspectos que se analizarán a continuación.

En la preceptiva literaria se realiza un estudio profundo sobre aspectos más subjetivos de la trama los cuales, para su adecuación, deben relacionarse con el aspecto sociocultural en el que se desarrolla la historia; en esta ocasión, el análisis se realiza partiendo con la aplicación de matrices de doble entrada empleadas para presentar información sintetizada relacionada a los elementos internos que integran y conforman la trilogía desde dos visiones – obras literarias y adaptaciones cinematográficas –. Algunos de los elementos considerados en dicho análisis son: estructura externa de la trama, rol y evolución de los personajes, retrato fenomenológico y hermeneúutico de los eventos sucedidos en la trama, y, los símbolos junto a su influencia para la progresión narrativa de la historia.

En la tabla 3 se presenta la matriz *Elementos estructurales de Los Juegos del Hambre*, en la que únicamente se consideran aspectos literarios, en esta se presentan las partes que conforman cada libro y los capítulos que integran a cada uno; en ocasiones, el número de capítulos y los nombres que se les adjudican son ubicados como *guiños* sobre eventos que ocurrirán, ideologías que van a surgir o frases que los personajes dirán durante esa sección; tal

como lo hace Suzanne Collins en la trilogía, pues cada parte fue nombrada basándose en lo que más relevancia tenía cada sección, por ejemplo: Los tributos, Los Juegos, El Vencedor.

Otros aspectos presentados fueron: la voz narrativa, los personajes y la temporalidad; esta triada va de la mano ya que la voz narrativa – Katniss Everdeen – es quien narra los eventos y comportamientos de los demás personajes de acuerdo a lo que percibe, aspecto muy natural en una obra literaria, pero, de carácter contraproducente en una adaptación cinematográfica ya que puede llegar a sesgar la veracidad de los eventos y el orden en que estos van sucediendo; partiendo de ello una de las ventajas que tienen las adaptaciones cinematográficas: la presentación de los eventos se da desde diferentes puntos de vista y no se centra únicamente en la del protagonista – eso no significa que se deje de lado la forma en que presenta su opinión y aspectos significativos de la trama –; el director de la adaptación puede intercalar las perspectivas para ofrecer una historia más completa en la que se cuestione, inclusive, las decisiones que el protagonista tome, permitiéndole retratar de manera más vívida a los personajes.

Según Iván Márquez, la cinematografía contribuye a establecer la atmósfera y el tono emocional de la historia por medio del retrato exacto del ambiente y el entorno en cada situación, permitiendo que el público se sumerja – con mayor facilidad – en los mensajes de la obra y refuerce los temas de la trama a través de recursos como la iluminación, la composición de los planos y el uso de efectos visuales. Siomara España se une a dicho comentario y lo complementa afirmando que, si la transmutación se presenta de forma adecuada, puede llegar a convertirse en un sello propio de la trilogía. Por otro lado, David Grijalva destacó que, las adaptaciones cinematográficas ofrecen una oportunidad única para ampliar la carga semiótica de la obra original a través de los recursos propios del cine, tanto en lo visual como en lo auditivo; lo que permite una exploración más profunda y vívida de la historia.

Sabiendo que sin los personajes una historia no se desarrollaría; en la tabla 4 se presentan los arquetipos que representan la esencia de cada personaje y la evolución que han tenido a lo largo de la trama – tanto en las obras literarias como en las adaptaciones cinematográficas –. Arquetipos como la del héroe reacio que encarna Katniss Everdeen, la del amante abnegado que Peeta profesa o incluso el doble rol de anti-héroe y mentor en el que Haymitch Avernathy se ve envuelto, son los que van modelando las acciones desarrolladas en su entorno. A medida que la historia va progresando, los personajes van volviéndose redondos y adquiriendo características que dan cara a más de un arquetipo, lo que los vuelve una figura cambiante y, por ende, crean un ambiente de inquietud e incertidumbre porque no se sabe cuál será su próxima acción o diálogo. Iván Márquez secunda esta opinión al decir que, lo importante de esta trilogía es que los personajes se acompañan y se transforman a sí mismos por medio de las interacciones que los van guiando, mencionando que *los arquetipos terminan para, después, volverse tipos en el proceso* –. De forma similar, Grijalva señala que, en ocasiones, algunos directores deciden expandir subtramas y profundizar en el desarrollo del arco narrativo de algunos personajes secundarios en las adaptaciones cinematográficas, comentario al que Siomara España se une complementando que dicha decisión depende enteramente de la visión que el director tenga sobre la historia que quiere contar.

Las novelas distópicas se caracterizan por abordar temas sociales, políticos y culturales desde una visión crítica, por ello, la quinta matriz se enfoca en retratar los eventos que se desarrollan en la trama desde una visión fenomenológica y hermeneútica – unificando los formatos en estudio –. Tal como se lo expresa en el marco teórico, la hermeneútica es una herramienta que da paso a la interpretación y la fenomenología es el método analítico que la complementa; los eventos que se abordan tienen como resultado significancia. Márquez, en su entrevista, resaltó enfáticamente la premisa: *uno siempre significa*; cuando un individuo hace y propone algo, *significa*; esto se aplica tanto el retrato de los personajes como de los eventos.

Todos los elementos empleados en las adaptaciones cinematográficas – colores, tamaño, sonoridad, temporalidad, percepción – y en las obras literarias – onomatopeyas, diálogos internos, descripción de los símbolos – que resaltan y evidencian la significancia que tienen cada uno de los actantes en las obras y adaptaciones. Grijalva, por su parte, menciona que *Los Juegos del Hambre* refleja de manera poderosa algunas realidades sociales; tales como: injusticia social, la división de la sociedad por estratos económicos, el control mediático, la violencia como entretenimiento y la resistencia en contra de sistemas políticos opresivos.

Los eventos presentados engloban aquellos que significaron un punto de quiebre para la historia, los que funcionaron como complemento histórico y los plot-twist que provocaron impacto e hicieron encajar puntos dispersos en la trama. Entre los acontecimientos presentados y el contexto en el que se desarrollaron, se tiene como resultado la inferencia y mención de los siguientes fenómenos sociales: la aparición del sinsajo como símbolo de resistencia, el *Día de La Cosecha* para reflejar la desvalorización humana y el sacrificio por amor, las entrevistas previas a *Los Juegos del Hambre* ejemplifican a la perfección la cosificación mediática y la manipulación de los medios de comunicación para deshumanizar a las personas, la muerte de Ru se traduce en la necesidad de justicia y el despertar empático entre los ciudadanos, el cambio de reglas durante y antes de los juegos permite comprender el tipo de gobierno en Panem, los actos de insurrección se presentan como un desafío a la autoridad y la alianza entre los vencedores se manifiesta como un intento de unión ante la adversidad.

Enfatizando en la manipulación de los medios de comunicación; Grijalva menciona que el uso de la retórica y la propaganda es crucial para influir en las opiniones y actitudes de las masas. La trilogía explora cómo las imágenes y el espectáculo pueden distraer y desensibilizar a las masas ante la violencia y la opresión; a través de la narrativa y el desarrollo de personajes, Collins busca crear una identificación emocional con los protagonistas y sus luchas

al permitir que el público se involucre y se identifique con la resistencia contra el dominio opresivo del Capitolio.

Al tener en cuenta que, la semiología parte de la semiótica en cuanto a la cuestión simbólica; la tabla 6 presenta los símbolos, el significado que tienen en la historia y la intencionalidad literaria con el que fueron ubicados. Aquellos considerados en esta investigación como destacables son: el sinsajo, el saludo con los tres dedos – índice, medio y anular –, los juegos del hambre, las llamas de fuego, la canción “Árbol del ahorcado”, las teselas y las rosas blancas. Márquez reconoce la semiótica desde una lógica más textual en el que las palabras son el complemento de las ideas y, por ende, resulta indispensable tener en cuenta cómo se lleva a cabo la construcción de la imagen en una obra, confinando que las adaptaciones cinematográficas de *Los Juegos del Hambre* evidencian una representación perfecta de dichos símbolos. A lo largo de la trama se puede ver cómo la sola aparición del sinsajo – el dibujo del ave – evoca a la memoria de los ciudadanos de Panem, y del televidente, la imagen de Katniss Everdeen y el sentimiento de rebelión. Lo mismo ocurre con el saludo de los tres dedos, este pasa a ser un complemento revolucionario que, cada que aparece en las películas y los libros, es reprimido a la fuerza por el Capitolio; esto, según Márquez, se presentan en la historia debido a la secuencia de acción-reacción que siguen los personajes y liga la reacción de estos al desenlace de cada evento.

Centrando el análisis en los esquemas actanciales, es necesario resaltar que, estos fueron desarrollados de manera cronológica, siguiendo la secuencia de publicación de las obras literarias; por ello, se procederá a presentar una síntesis de dichos análisis. En el primer libro de la trilogía se identifica a Katniss Everdeen como el sujeto que tiene por objeto proteger a su familia, sobrevivir y ganar Los Juegos del Hambre; quienes incentivan dicho propósito – destinatador – es el Capitolio, refiriéndose con este al sistema político y la opresión que ejerce; los beneficiarios – destinatario –, en caso de que Katniss logre su cometido, son Katniss y su

familia. Sin embargo, para que una historia cumpla con los estándares de suspenso y realismo, se necesita de oponentes que se interponga entre el sujeto y su objeto; por ello, quienes integran este grupo son los tributos de los otros distritos, los vigilantes de *Los Juegos del Hambre* y el Capitolio. En una trama armónica, el bien debe coexistir con el mal y, el sujeto precisa ayuda de diversos personajes – incluso aquellos que tienen una aparición breve en la trama –, tales como: Peeta Melark, Haymitch Abernathy, Rue, Cinna, Gale Hawthorne, entre otros.

La trilogía, al desarrollar una historia que va evolucionando linealmente, presenta la repetición de algunos actantes; por ejemplo: en las tres partes Katniss es su protagonista y su objeto pasa de querer sobrevivir a querer derrocar el sistema de poder; el destinatario sigue siendo el mismo, con la ligera diferencia que en la tercera entrega se incluye a todos los ciudadanos de Panem; en el destinatario del segundo libro se inserta al Presidente Snow y en el tercero este se modifica para ser representado no por un personaje, sino por un ideal – libertad y justicia –; en los oponentes se agregan a las figuras que manejan el poder – Presidente Snow y Presidenta Alma Coin –; y, los ayudantes van incorporando a todos aquellos quienes contribuyan con el sujeto para obtener su objeto.

Por último, se van a presentar opiniones de los entrevistados con respecto a la dificultad que existe o no al momento de adaptar una obra literaria a un formato cinematográfico. Iván Márquez destacó que muchas veces se toma una buena obra literaria y se la representa en una mala adaptación cinematográfica – o viceversa –; esto, hasta cierto punto, referencia las diversas formas de creación que se tiene al momento de representar alguna historia. El guionista sostiene que la transmutación del libro al cine es compleja porque implica transformar palabras a imágenes y construir el discurso narrativo desde otra lógica representativa, reafirmando que muchas veces, dependiendo los elementos que conformen la obra literaria, es imposible sostener la representación que se espera del libro al cine, aún más cuando la obra es

conocida y ya se tiene una imagen colectiva de lo que es la historia. De manera paralela, Siomara España menciona que el pasar de un sema a otro sema – en el cine – se ve afectado de diferentes maneras; al referirse a alguna afectación, no lo hace de manera negativa, lo menciona porque al adaptar una obra literaria a la cinematografía se pueden ganar o perder matices, además hay algunas cuestiones que funcionan en la literatura, pero en el cine no. Decantándose por un aspecto más técnico, Grijalva afirma que la dirección ofrece una interpretación visualmente dinámica de los temas y motivos presentes en la obra literaria. En el caso de las obras en estudio, la cinematografía y la edición resaltan la naturaleza brutal y manipuladora, así como la lucha por la supervivencia y la resistencia contra el sistema opresivo.

Los entrevistados concuerdan en que resulta imperativo que el director y guionista (s) de la adaptación cinematográfica comprenda realmente la historia y todos los mensajes que esta aborda para que puedan armar un relato que la defienda ya que, con obras literarias que tienen establecida una imagen de lo que se quiere ver, es fundamental mantener la esencia y la visión original que el autor propuso en sus libros; y una forma de lograrlo es contar con la colaboración del autor o sus representantes.

Para Siomara España, las adaptaciones cinematográficas no representan una amenaza para las obras literarias; la configuración de una historia en un formato diferente significa otra mirada, otros públicos, otros sentimientos y emociones. Por su parte, Márquez y Grijalva coinciden al afirmar que el nivel de la trilogía *Los Juegos del Hambre* – tanto en formato literario como cinematográfico – es muy bueno.

Conclusiones

Las obras literarias y las adaptaciones cinematográficas son formatos que convergen en su propósito de contar historias, pero su interacción plantea preguntas fundamentales sobre la fidelidad, reinterpretación y preservación del mensaje original de la historia que cuentan. Los Juegos del Hambre, como fenómeno de estudio, es el claro ejemplo de la que la literatura puede transmutar al cine satisfaciendo las expectativas espectador/lector sin perder la esencia de la trama. A lo largo de esta investigación, se desarrollaron matrices de doble entrada, esquemas actanciales, entrevistas e investigación bibliográfica para comparar los formatos ya mencionados y analizar la transición de uno a otro; todo esto desde un enfoque semiológico con tintes fenomenológicos y hermeneúticos, los cuales se concluye lo siguiente:

- Los aspectos con mayor relevancia en la trilogía *Los Juegos del Hambre* son: personajes; contexto social, político y cultural; voz narrativa; símbolos y su intencionalidad en la historia; cronología o temporalidad; fenómenos que representan los personajes y sus ideologías.
- La aplicación del esquema actancial de Greimas evidenció que los personajes son los que determinan la progresión narrativa de la historia y el ritmo en el que ocurren los eventos en esta.
- Es imperativo que los directores de cine realicen adaptaciones de los elementos semiológicos para que se configuren de manera adecuada a un formato audiovisual.
- En la cinematografía; la dirección artística, la sonoridad, los efectos visuales y la actuación son cruciales para la amplificación de los símbolos y mensajes implícitos de la trilogía.

- La semiótica visual como el uso del vestuario, iluminación y la sonoridad, contribuyen a reforzar la narrativa del género distópico y a darle una memoria evocativa a temáticas de opresión y resistencia.
- Las obras literarias y las adaptaciones cinematográficas se complementan para comprender los temas centrales y transmitir efectivamente el mensaje principal de la historia.
- Ni la literatura es mejor que la cinematografía ni viceversa, ambos medios permiten un rico bagaje de elementos que dan paso a la articulación eficaz de los temas principales.

Referencias bibliográficas

- Alvarado, R. (2019). *Semiótica I Libro docente*. Universidad de Cuenca.
- Barthes Roland. (1971). *Elementos de semiología* (Alberto Corazón, Ed.; A. Méndez, Trans.). Talleres Gráficos Montaña.
- Cámara, M., & Blanco, J. (2023). Foley-VAE: Generación de efectos de audio para cine con inteligencia artificial. *Tecniacústica*. <https://www.reaper.fm/>
- Charles Sanders Peirce. (1986). *La Ciencia de la Semiótica* (Ediciones Nueva Visión, Ed.).
- Collins, S. (2009). *Los Juegos del Hambre* (P. Ramírez, Trans.; Océano de México).
- Collins, S. (2010). A conversation. Questions & Answers. Suzanne Collins Author of The Hunger Games Trilogy (Oñate Jennifer, Trans.). In S. Everett (Ed.), *Scholastic* (pp. 1–4).
- Collins, S. (2011). *Los Juegos del Hambre: en llamas* (Editorial Océano de México de C.V., Ed.; P. Ramírez, Trans.).
- Covert Colin. (2012). Crítica a Los Juegos del Hambre. *Minneapolis Star Tribune*.
- Djamàa, S. (2016). Reading the book versus 'reading' the film: Cinematic adaptations of literature as catalyst for efl students' critical thinking dispositions. *Journal of Language Teaching and Research*, 7(2), 252–263. <https://doi.org/10.17507/jltr.0702.03>
- Eco, U. (1984). *Apocalípticos e integrados: Palabra en el tiempo*. (Editorial Lumen, Ed.; A. Boglar, Trans.; Séptima edición, Vol. 7). Casa Ed. Valentino Bompiani.
- Eco Umberto. (1992). *Los límites de la interpretación* (Editorial Lumen, Ed.; Helena Lozano, Trans.; 1st ed.).
- Hernández Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, M. del P. (2014). *Metodología de la Investigación* (McGraw Hill Education, Ed.; 6th ed.).
- Hernández Sampieri, Roberto., & Mendoza Torres, C. Paulina. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (McGraw-Hill Education, Ed.). McGraw-Hill Education.

- Husserl, E. (1913). *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica* (Instituto de Investigaciones Filosóficas / Fondo de Cultura Económica, Ed.; J. Gaos & A. Ziri6n, Trans.).
- King Stephen. (2013). Stephen King slams Twilight franchise as “tweenage porn.” In Brockes Emma & Walker Peter (Eds.), *The Guardian*.
<https://www.theguardian.com/books/2013/sep/21/stephen-king-twilight-tweenage-porn>
- La Nave Invisible. (2020, April 23). *Suzanne Collins*.
<https://lanaveinvisible.com/2020/04/23/suzanne-collins/>
- Marcos-Marín, F. A. (2020). *Semi6tica y Semiología* (Francisco Marcos Marín, Ed.). PeterLang.
<https://doi.org/10.3726/b14319>
- Monteagudo, L. (2013, November 21). Se va la segunda (y viene la tercera). *Página 12*.
<https://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos/5-30603-2013-11-21.html>
- Pérez Martínez, H. (1995). *En Pos del Signo: Introducci6n a la semi6tica* (Domínguez Jaime, Ed.; De la Noche). El colegio de Michoacán.
- RAE. (n.d.). *Distopía | Defini6n | Diccionario de la lengua espa6ola | RAE - ASALE*. Retrieved November 25, 2024, from <https://dle.rae.es/distop%C3%ADa?m=form>
- Real Academia Espa6ola. (n.d.). *Semiología | Diccionario de la lengua espa6ola | RAE - ASALE*. Retrieved November 25, 2024, from <https://dle.rae.es/semiolog%C3%ADa>
- Ricoeur, P. (1969). *El conflicto de las interpretaciones* (P. Corona, Ed.; A. Falc6n, Trans.). Fondo de Cultura Econ6mica de Argentina.
- Rodríguez, M. E. (2005). Teorías sobre adaptaci6n cinematogr6fica. *Dialnet*, 84–88.
- Roland Barthes. (1999). *MITOLOGÍAS* (Martí Soler, Ed.; Hector Schmucler, Trans.; 12th ed.). Siglo XXI Editores.
- Salaya, C., & Morales, E. (2018). Interpretaci6n y Representaci6n de las Onomatopeyas en el Lenguaje Escrito al Momento de Traducir. In *Perspectivas Docentes: Vol. 28 Núm. 65*

(2017) (pp. 15–24). Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

<https://doi.org/https://doi.org/10.19136/pd.a28n65.2301>

Saniz, L. (2008). El esquema actancial explicado. *Punto Cero. Universidad Católica Boliviana*, 13(16), 91–97.

Tappan, M. (2013, June). La Semiótica como Herramienta Teórica en el Proceso de Conceptualización de un Taller de Diseño. *Insigne Visual. Revista digital de diseño gráfico*, 2(7), 4–4.

Anexos

Anexo 1. Banco de preguntas:

a. Entrevista a críticos literarios

Tabla 7

Banco de preguntas para la entrevista dirigida a la escritora Siomara España

	Enfoque
Literatura y su incidencia en la cinematografía	Cine y literatura
1. ¿De qué manera la carga semiótica de una obra literaria se ve afectada al momento de ser adaptada cinematográficamente?	
2. ¿Se conserva la secuencia y/o la intencionalidad del autor de una obra literaria cuando es llevada al cine? Explique.	
3. ¿Hasta qué punto la narrativa presenta los eventos principales de la trama e influye en el desarrollo de la historia de la obra?	
Mensajes implícitos desde elementos semióticos	Mensaje de la obra
1. ¿Qué influencia tienen los recursos semiológicos para el dominio de las masas?	
2. ¿Qué recursos literarios facilitan el acercamiento del eje temático de la obra al lector?	
Elementos etnográficos para el estudio semiótico de la obra	Simbología
1. ¿Qué poder semiótico tiene la indumentaria frente a la jerarquía social?	
2. ¿Qué impacto tiene la imagen física de los personajes en la interacción social?	
3. ¿Qué arquetipos representan los personajes y cómo influye en la visión de la obra?	
La semiótica como factor determinante de una obra	Ideologías
1. ¿Qué eventos considera clave en la obra que no se reflejen en las adaptaciones cinematográficas? ¿Afecta aquello en el desarrollo de la historia?	
2. ¿Cómo los eventos que se presentan en la obra influyen en las ideologías que defienden los personajes?	
3. ¿De qué manera la obra Los Juegos del Hambre refleja las realidades sociales?	
Preguntas generales	

1. ¿Qué riesgos conlleva, para una obra, ser adaptada cinematográficamente?	
2. ¿Considera que las adaptaciones cinematográficas aportan al estudio literario de una obra?	
3. ¿Qué ventajas tiene la literatura frente a las adaptaciones cinematográficas?	
1. ¿Hasta qué punto de vista las adaptaciones cinematográficas han transformado a la literatura?	
2. ¿Qué opinión les confiere a los remakes de obras ya adaptadas?	

b. Entrevista a expertos en cinematografía

Tabla 8

Banco de preguntas para la entrevista dirigida a los cineastas Iván Márquez y David Grijalva

	Enfoque
Literatura y su incidencia en la cinematografía	Cine y literatura
1. ¿De qué manera las adaptaciones cinematográficas amplían la carga semiótica de las obras literarias?	
2. ¿Cómo se conserva la secuencia y/o la intencionalidad del autor de una obra llevada al cine?	
3. ¿Las adaptaciones cinematográficas logran representar los eventos principales de la obra?	Mensaje de la obra
Mensajes implícitos desde elementos semióticos	
1. ¿Qué influencia tienen los recursos semiológicos para el dominio de las masas?	Simbología
2. ¿De qué manera incide la cinematografía en la revelación del mensaje de la obra?	
Elementos etnográficos para el estudio semiótico de la obra	
1. ¿Qué poder semiótico tiene la indumentaria frente a la jerarquía social?	Ideologías
2. ¿Qué impacto tiene la imagen física de los personajes en la interacción social?	
3. ¿Qué arquetipos representan los personajes y cómo influye en la visión de la obra?	
La semiótica como factor determinante de una obra	Ideologías
1. ¿Qué eventos considera clave en la obra y las adaptaciones cinematográficas?	
2. ¿Cómo los eventos que se presentan en la obra influyen en las ideologías que defienden los personajes?	
3. ¿De qué manera la obra Los Juegos del Hambre refleja las realidades sociales que han sido llevadas a la cinematografía?	

Anexo 2: Entrevistas

a. Entrevista dirigida a Iván Márquez vía Zoom



b. Entrevista dirigida a Siomara España vía Zoom

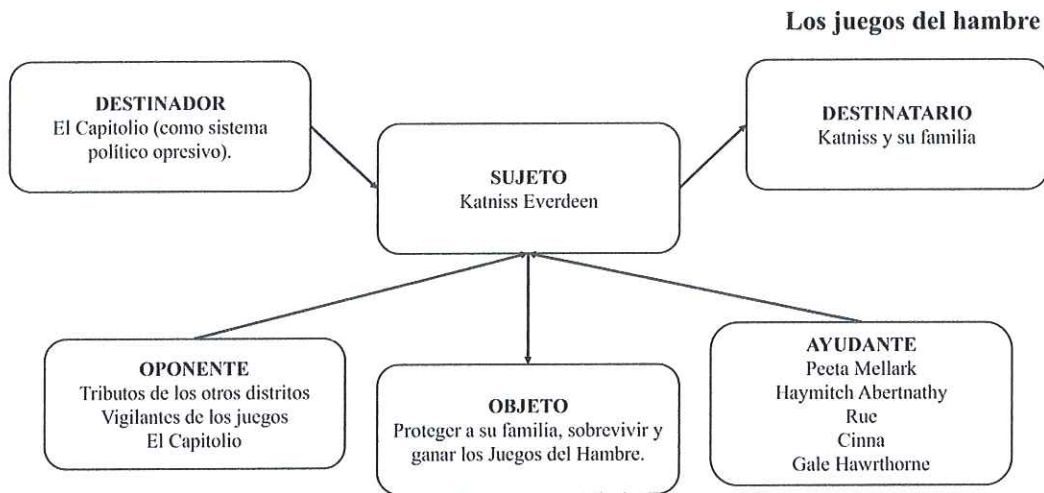


Anexo 3: Esquemas actanciales de Greimas

a. Los Juegos del Hambre

Figura 1

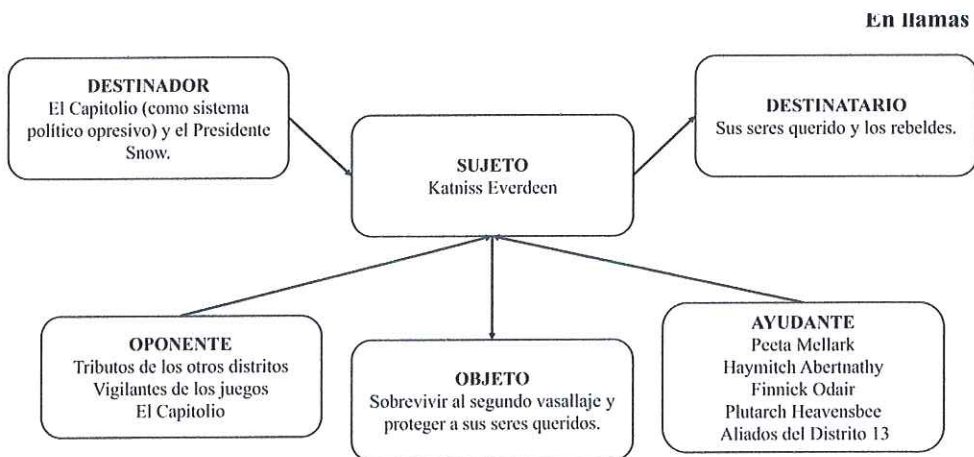
Esquema actancial del primer libro: Los Juegos del Hambre



b. En Llamas

Figura 2

Esquema actancial del segundo libro: En Llamas



c. *Sinsajo*

Figura 3

Esquema actancial del tercer libro: *Sinsajo*

