

**Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Ciencias de La Comunicación**



**Estudio semiótico de la novela
"Los juegos del hambre" de Suzanne Collins**

Jennifer Andrea Anleu Vásquez

Guatemala, octubre 2016

**Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Ciencias de La Comunicación**

**Estudio semiótico de la novela
“Los juegos del hambre” de Suzanne Collins**

**Trabajo de tesis presentado por
Jenniffer Andrea Anleu Vásquez**

**Previo a optar el título de
Licenciada en Ciencias de la Comunicación**

**Asesor de tesis
Doctor Carlos Augusto Velásquez Rodríguez**

Guatemala, octubre 2016

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Director

M.Sc. Sergio Morataya

Consejo Directivo

Representantes Docentes

Mtro. Gustavo Adolfo Morán Portillo

Lic. Mario Enrique Campos Trijilio

Representantes estudiantiles

Pub. Anaite Machuca

Per. Mario Barrientos

Secretaria

M. Sc. Claudia Molina

Tribunal Examinador

Presidente, Dr. Carlos Augusto Velásquez Rodríguez

Revisora, M.A. Carmen Rossana Estrada Barillas

Revisora, Lic. María Imelda González Esquite

Examinador, Lic. Luis Arturo Pedroza Gaytán

Examinador, M.A. Elpidio Guillén de León

Suplente, Lic. Byron Miguel García Morales



Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Ciencias de la Comunicación



Guatemala, 29 de julio de 2015
Dictamen aprobación 230-15
Comisión de Tesis

Estudiante
Jennifer Andrea Anleu Vásquez
Escuela de Ciencias de la Comunicación
Ciudad de Guatemala

Estimado(a) estudiante **Anleu**

Para su conocimiento y efectos, me permito transcribir lo acordado por la Comisión de Tesis en el inciso 1.11 del punto 1 del acta 11-2016 de sesión celebrada el 13 de junio de 2016 que literalmente dice:

1.13 Comisión de Tesis acuerda: A) Aprobar al (la) estudiante Jennifer Andrea Anleu Vásquez, carné 200722663, el proyecto de tesis: LOS MENSAJES PROYECTADOS EN LA NOVELA "LOS JUEGOS DEL HAMBRE" DE SUZZANE COLLINS: ANÁLISIS SEMIOLÓGICO. B) Nombrar como asesor(a) a: M.A. Carlos Velásquez

Asimismo, se le recomienda tomar en consideración el artículo número 5 del REGLAMENTO PARA LA REALIZACIÓN DE TESIS, que literalmente dice:

...“se perderá la asesoría y deberá iniciar un nuevo trámite, cuando el estudiante decida cambiar de tema o tenga un año de habersele aprobado el proyecto de tesis y no haya concluido con la investigación.” (lo subrayado es propio).

Atentamente,

ID Y ENSEÑAD A TODOS

M.A. Aracely Mérida
Coordinadora Comisión de Tesis

Copia: Comisión de Tesis
AM/Eunice S.



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Edificio M2,
Ciudad Universitaria, zona 12.
Teléfono: (502) 2418-8920
Telefax: (502) 2418-8910
www.comunicacionusac.org



Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Ciencias de la Comunicación

326-15

Guatemala, 10 de agosto de 2015.
Comité Revisor/ NR
Ref. CT-Akmg 52-2015

Estudiante
Jennifer Andrea Anleu Vásquez
Carné **200722663**
Escuela de Ciencias de la Comunicación
Ciudad Universitaria, zona 12.

Estimado(a) estudiante **Anleu**:

De manera atenta nos dirigimos a usted para informarle que esta comisión nombró al **COMITÉ REVISOR DE TESIS** para revisar y dictaminar sobre su tesis: **LOS MENSAJES PROYECTADOS EN LA NOVELA "LOS JUEGOS DEL HAMBRE" DE SUZANNE COLLINS. ANÁLISIS SEMIÓTICO**.

Dicho comité debe rendir su dictamen en un plazo no mayor de 15 días calendario a partir de la fecha de recepción y está integrado por los siguientes profesionales:

M.A. Carlos Velásquez, presidente(a).
M.A. Rossana Estrada, revisor(a).
Licda. Imelda Gonzalez, revisor(a).

Atentamente,

ID Y ENSEÑAD A TODOS


Lic. Julio E. Sebastian Ch.
Director ECC



Copia: comité revisor.
Larissa Melgar.
Archivo.
AM/Eunice S.


M.A. Aracelly Mérida
Coordinadora Comisión de Tesis



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Edificio M2,
Ciudad Universitaria, zona 12.
Teléfono: (502) 2418-8920
Telefax: (502) 2418-8910
www.comunicacionusac.org



Autorización informe final de tesis por Terna Revisora

Guatemala, 24 de mayo de 2016

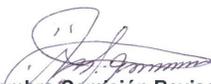
M.A.
Aracelly Mérida,
Coordinadora
Comisión de Tesis
Escuela de Ciencias de la Comunicación,
Edificio Bienestar Estudiantil, 2do. Nivel.
Ciudad Universitaria, zona 12

Distinguida M.A. Mérida:

Atentamente informamos a ustedes que el estudiante Jenniffer Andrea Anleu Vásquez
Carné 200722663. Ha realizado las correcciones y recomendaciones a su TESIS, cuyo
título es: Estudio semiótico de la novela *Los juegos del hambre* de Suzanne Collins

En virtud de lo anterior, se emite DICTAMEN FAVORABLE a efecto de que pueda
continuar con el trámite correspondiente.

"Id y enseñad a todos"


Miembro Comisión Revisora
Licda. Imelda González


Miembro Comisión Revisora
M.A. Rosana Estrada


Presidente Comisión Revisora
Doctor Carlos Augusto Velásquez Rodríguez

c.c. archivo



Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Ciencias de la Comunicación

358-16

Guatemala, 11 de agosto de 2016
Tribunal Examinador de Tesis/N.R
Ref. CT-Akmg- No. 057-2016

Estudiante
Jennifer Andrea Anleu Vásquez
Carné: 200722663
Escuela de Ciencias de la Comunicación
Ciudad Universitaria, zona 12

Estimado(a) estudiante **Anleu**

Por este medio le informamos que se ha nombrado al tribunal examinador para que evalúe su trabajo de investigación con el título: "ESTUDIO SEMIÓTICO DE LA NOVELA LOS JUEGOS DEL HAMBRE DE SUZANNE COLLINS", siendo ellos:

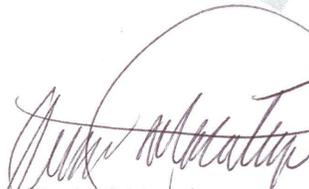
Dr. Carlos Augusto Velásquez Rodríguez	presidente(a)
Licda. María Imelda González Esquite	revisor(a)
M.A. Carmen Rossana Estrada Barillas	revisor(a)
Lic. Luis Arturo Pedroza Gaytán	examinador(a)
M.A. Elpidio Guillén de León	examinador(a)
Lic. Bayron Miguel García Morales	suplente

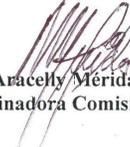
Por lo anterior, apreciaremos se presente a la Secretaría del Edificio M-2 para que se le informe de su fecha de examen privado.

Deséandole éxitos en esta fase de su formación académica, nos suscribimos.

Atentamente,

ID Y ENSEÑAD A TODOS


M.Sc. Sergio Vinicio Morataya García.
Director ECC


M.A. Aracelly Mérida
Coordinadora Comisión de Tesis



Copia: M.Sc. Sergio Morataya
Archivo

AM/SVMG/Anaijr



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Edificio M2,
Ciudad Universitaria, zona 12.
Teléfono: (502) 2418-8920
Telefax: (502) 2418-8910
www.comunicacionusac.org



Universidad de San Carlos de Guatemala
Escuela de Ciencias de la Comunicación

358-16

Guatemala, 07 de octubre de 2016
Orden de impresión/NR
Ref. CT-Akmg- No.058-2016

Licenciada
Jenniffer Andrea Anleu Vásquez
Carné **200721040**
Escuela de Ciencias de la Comunicación
Ciudad Universitaria, zona 12

Estimado(a) Licenciado Anleu

Nos complace informarle que con base a la autorización de informe final de tesis por asesor, con el título: **"ESTUDIO SEMIÓTICO DE LA NOVELA "LOS JUEGOS DEL HAMBRE" DE SUZANNE COLLINS"**, se emite la orden de impresión.

Apreciaremos que sean entregados un ejemplar impreso y un disco compacto en formato PDF, en la Biblioteca Central de esta universidad; tres ejemplares y dos discos compactos en formato PDF, en la Biblioteca Flavio Herrera y nueve ejemplares en la Secretaría General de esta unidad académica ubicada en el 2º. nivel del Edificio M-2.

Es para nosotros un orgullo contar con un profesional como usted, egresado de esta Escuela, que cuenta con todas las calidades para desenvolverse en cualquier empresa en beneficio de Guatemala, por lo que le deseamos toda clase de éxitos en su vida.

Atentamente,

ID Y ENSEÑAD A TODOS

M.Sc. Sergio Vinicio Morataya García
Director ECC

Dra. Aracelly Krisanda Mérida González
Coordinadora Comisión de Evaluación de Tesis

Copia: archivo
AKMG/SM/anajj.



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Edificio M2,
Ciudad Universitaria, zona 12.
Teléfono: (502) 2418-8920
Telefax: (502) 2418-8910
www.comunicacionusac.org

Agradecimientos

A mi familia, por su amor y apoyo incondicional.

A mi esposo y mi hijo, por inspirarme a seguir adelante.

A mi mejor amiga, por su apoyo y cariño.

A mi asesor, por compartir su conocimiento.

**Para efectos legales, únicamente el autor es
Responsable del contenido de este trabajo.**

ÍNDICE

Introducción	1
I. MARCO CONEPTUAL.....	2
1.1. Título del Tema	2
1.2. Antecedentes.....	2
1.3. Planteamiento del problema	5
1.4. Justificación	6
1.5. Delimitación del tema.....	8
I.5.1. Objeto de estudio	8
II. Marco Teórico.....	9
2.1. Literatura	9
2.1.2. Géneros literarios	10
2.1.3. Género Narrativo	12
2.1.4. La novela	12
2.2.Semiótica	13
2.2.1. El Signo	14
2.2.2 Función del Signo en la Comunicación	16
2.2.3. Los niveles de análisis de la semiótica	17
2.3. Los juegos del hambre	19
2.3.1. Suzanne Collins	19
2.4. Resumen de la novela Los Juegos del Hambre de Suzanne Collins	19
III. Marco Metodológico	24
3.1. Tipo de investigación	24
3.2. Objetivos.....	24
3.2.1. Objetivo general	24
3.2.1.1. Objetivos Específicos	25
3.3. Técnica.....	25
3.4. Instrumento	34
IV. ANÁLISIS	36
4.1. Segmentación	36
4.2. Componente descriptivo	37
4.2.1.Figuras	37

4.2.2. Espacios	43
4.2.3. Tiempos	47
4.3. Componente narrativo	50
4.3.1. Segmentación narrativa.....	50
4.3.2. Estados y cambios.....	50
4.3.3. Programa Narrativo (PN)	52
4.3.4. Realización	53
4.3.5. Capacidad	54
4.3.6. Influjo.....	57
4.3.7. Valoración.....	60
Conclusiones.....	67
Recomendaciones	68
Bibliografía.....	69
Bibliografía Electrónica	70

Resumen

Título:	Estudio semiótico de la <i>novela Los juegos del hambre</i> de Suzanne Collins.
Autor:	Jennifer Andrea Anleu Vásquez
Universidad:	San Carlos de Guatemala
Unidad académica:	Escuela de Ciencias de la Comunicación
Problema:	¿Cuáles son los mensajes que proyecta la novela <i>Los juegos del hambre</i> de Suzanne Collins?
Tipo de investigación:	Cualitativa
Instrumentos:	El instrumento fundamental para el desarrollo de este estudio es el método de análisis semiótico bajo el modelo de Algirdas Greimas de acuerdo con la adaptación de Carlos Velásquez en <i>Teoría de la Mentira</i> .
Procedimiento:	Se aplicó el método de análisis semiótico con el que primero se identificó el componente descriptivo y el componente narrativo. Posteriormente, se localizó los

conjuntos figurativos y los programas narrativos y la resolución de los mismos, lo que permitió ubicar las estructuras profundas para lograr interpretar los mensajes proyectados en la novela.

INTRODUCCIÓN

En el mundo, la comunicación es una práctica del diario vivir de todos los seres humanos. Sin embargo, la comunicación ha evolucionado de tal forma que en la actualidad existe la semiótica, que es la ciencia que se encarga del estudio de los signos y de las formas de comunicación que practica la humanidad.

La semiótica provee las herramientas para analizar e interpretar de mejor forma los mensajes, permiten extraer la ideología proyectada en cualquier expresión social o artística.

Según la Real Academia Española, la semiótica es una Teoría general de los signos. Haciendo uso de esta ciencia se presenta el siguiente análisis, donde se decodifican algunos de los elementos contenidos en la novela *Los juegos del hambre* de Suzanne Collins.

La aplicación de la semiótica como metodología cobra importancia para los comunicadores, ya que permite analizar todos los significados útiles para la comprensión de un mensaje, y la extracción del pensamiento proyectado en el objeto de estudio. Por ello, dicha metodología se convierte en herramienta útil para la transmisión adecuada de todo tipo de mensajes.

La realización de este estudio consiste en presentar de forma ordenada, la aplicación del método de análisis semiótico a la visión del mundo proyectada en la novela *Los juegos del hambre*.

Dicho esto se invita al lector a embarcarse, conocer entender y aprender cómo se aplica un análisis semiótico a una obra literaria.

I. MARCO CONEPTUAL

1.1. Título del Tema

Estudio semiótico de la novela *Los juegos del hambre* de Suzanne Collins

1.2. Antecedentes

Los temas que se presentan a continuación son un breve análisis de los que se consideran antecedentes inmediatos al tema central de la tesis que se basa en la aplicación del análisis semiótico a la novela *Los juegos del hambre* de Suzanne Collins. Dichos antecedentes proceden de textos e investigaciones realizadas en la Facultad de Humanidades y la Escuela de Ciencias de la Comunicación, de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Uno de los antecedentes más próximo a la aplicación de un análisis semiótico a la literatura es *Análisis Semiótico de El Alhajadito de Miguel Ángel Asturias* de Gladys Tobar Aguilar. Originario de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Este estudio se realizó con base en los postulados de la escuela de Algirdas Greimas aplicando, los procesos analíticos en los niveles de discurso narrativo y lógico-semántico.

En la novela *El Alhajadito*, Tobar, (1992, pág. 77) identificó por medio del análisis semiótico, "dos planos fundamentales, unos más universal y el otro específico. En el plano universal trata de demostrar que todos vivimos aprisionados por las leyes biológicas y culturales de cada época, en el plano específico hace referencia al subdesarrollo guatemalteco, de principios de siglo, y a la herencia de colonialismo que dejaron los criollos de sus antepasados españoles, y por último los mestizos, actuales habitantes del continente Americano".

Otro antecedente que procede de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, es el estudio de Nora Rubín: *Análisis semiológico a*

la narrativa breve de Rafael Arévalo Martínez. En ésta se aplicó el método de análisis semiótico desde la perspectiva hispánica propuesta por José Romera Castillo. Con la aplicación de este método se determinaron aspectos de la obra del autor que no se aprecian superficialmente logrando así que se conozca y comprenda mejor la obra de Arévalo Martínez. En este estudio, Rubín (1986, pág. 108) señala que las obras de Arévalo Martínez proyectan un "ambiente social en el que se desenvuelven los personajes que corresponde a la clase media alta. Pero el autor también nos presenta una sociedad ideal que ubica en Neptuno, lugar donde se sitúa al hombre perfecto, carente de necesidades biológicas y dedicado a su crecimiento espiritual y científico".

Uno de los estudios derivados de la Escuela de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de San Carlos de Guatemala, en los que también se aplica el análisis semiótico a una novela literaria es: *Estudio semiológico de Soluna de Miguel Ángel Asturias con base a la propuesta de Wilfred Guerin* realizado por Alejandrina Ambrosio.

En este estudio, Ambrosio(2007, pág. 57)concluyó que en *Soluna* "el mito, la magia y el nahualismo son símbolos predominantes en la obra, estos giran alrededor del Chamá Soluna, que encarna el mito central del la obra, y que explica que el hombre indígena en su origen y esencia es mágico simbólico". También señala que "las creencias religiosas (paganas y cristianas) son elementos estructurales que permiten decodificar la intención del autor de mostrar elementos de la identidad del ser hombre guatemalteco"(Ambrosio, 2007, pág. 57).

Existen otros estudios en lo que se ha aplicado el método de análisis semiótico a la publicidad, como el *Diagnóstico acerca de la aplicación de la semiología en los mensajes publicitarios* realizado por Evelyn Santiago.

En dicho estudio la investigadora confirma que "los creativos de las agencias de publicidad nacional e internacional manifestaron poco interés en el uso de la semiología al momento de elaborar un anuncio publicitario"(Santiago, 1996, pág.

66) y que "la comunicación es importante en la sociedad, ya que los individuos se comunican por medio de signos. Los signos utilizados deben ser identificados por el individuo, para poder influir en ellos con facilidad. Los creativos muchas veces no conocen perfectamente el campo de referencia de su grupo objetivo y utilizan signos equivocados que no se identifican con él. Entonces es cuando los anuncios fracasan y son retirados en los medios de comunicación"(Santiago, 1996, pág. 67).

También existen *estudios semióticos* aplicados al cine como el de Flora Hernández: *Análisis semiológico del cine guatemalteco y su relación de contenido con la sociedad*, en el que se hace una comparación de dos películas guatemaltecas: *La Hija del Puma* y *Donde Acaban los Caminos* la investigadora señala que "el cine en Guatemala trata de basarse en la realidad, tal es el caso de *La Hija del Puma* que necesitó de un testimonio para ser producida. Mientras que, *Donde acaban los caminos* trata de presentar la realidad del racismo en nuestro país. Pero necesita más originalidad para poder ser interesante"(Hernández, 2005, pág. 81).

En el campo de la música también se ha aplicado el método de análisis semiótico con en la investigación: *Aplicación del método semiótico de análisis a los contenidos lingüísticos de cuatro canciones comerciales* realizado por Oscar Jaramillo.

En este estudio, el investigador, aplicó el método de análisis semiológico y concluyó, que en las cuatro canciones comerciales analizadas se encuentra presente "que no importando el género musical las canciones que más gustan son aquellas en las cuales se encuentra presente en forma plena o virtualizada el valor Amor"(Jaramillo, 2000, pág. 62). También afirma que "los medios de comunicación comprometidos con los cambios sociales, a través de sus programas musicales realizan una acción narcotizante de evasión de la realidad social, porque sus canciones nos transmiten mensajes irreales"(Jaramillo, 2000, pág. 62).

En lo que respecta a la religión, existe el *Análisis semiológico del discurso religioso* realizado por Byron Valdizón. El investigador describe, por medio de la aplicación del método de análisis semiológico, la estructura y los signos de una misa católica. En este estudio el investigador dedujo que "la semiología aporta un vital fortalecimiento en cuanto a que esta última es en esencia un conjunto de signos que encierran mensajes denotativos y en su mayoría en el plano connotativo", también afirma que "es aplicable el funcionalismo y el estructuralismo al discurso religioso en virtud que permiten, a través de sus aportes, hacer un análisis de contenido y una división de sus mensajes para un mejor estudio" (Valdizón, 1997, pág. 183).

1.3. Planteamiento del problema

¿Cuáles son los mensajes que proyecta la novela *Los juegos del hambre* de Suzanne Collins?

Los juegos del hambrees una novela escrita por Suzanne Collins. Esta novela es de corte distópico de aventura y ciencia ficción. Está ambientada en una ciudad postapocalíptica que surgió de las ruinas de lo que un día fue Norteamérica. La escritora describe un escenario de un futuro totalmente indeseable, liderado por una sociedad imperialista llamada El Capitolio que vive en total opulencia a costa de doce distritos habitados por la clase obrera explotada al máximo y que vive en condiciones extremadamente precarias.

El problema surge a partir de una rebelión fallida que deja como consecuencias el castigo de la realización anual de *Los juegos del hambre*. Dichos juegos son transmitidos por televisión: veinticuatro jóvenes deben luchar a muerte entre sí, hasta que solamente quede vivo un, chico o chica que será ganador y podrá vivir acomodadamente por el resto de su vida.

Collins tuvo varias fuentes de inspiración para realizar esta obra literaria. Una de ellas fue su lectura del cuento mitológico griego de Teseo y el Minotauro. En dicha historia se tenían que sacrificar un grupo de jóvenes y doncellas en el laberinto donde vivía el Minotauro para vengar la muerte del hijo del rey Minos. Teseo decide enfrentarlo; asesina al Minotauro y acaba con el castigo.

Otra fuente de inspiración fue darse cuenta de la cobertura televisiva actual que se le tiene a la guerra en documentales televisivos o noticias y el hecho de que perdió a su padre que prestaba servicio militar en un viaje a Vietnam (Blog Oficial Trilogía Los Juegos de Hambre Suzanne Collins, 2012).

Collins, en su novela, trata temas muy importantes como la opresión, la lucha entre clases sociales, la pobreza extrema, el hambre, la rebelión y las consecuencias que deja la guerra. También manifiesta que las actuales tendencias sociales nos pueden llevar a un futuro indeseable.

Con esta temática, a través de un análisis semiótico se pretende ubicar y comprender los mensajes y la postura ideológica que la autora manifiesta en *Los Juegos del Hambre*, para complementar el análisis de contenido y descomponer en cada una de sus partes a través de la semiología.

1.4. Justificación

El ser humano, a través del tiempo, ha poseído la capacidad de dar significados a todo lo que le rodea. Cualquier información u objeto nos da la información que necesitamos para informarnos acerca de nuestra realidad. Por ello, con el tiempo, la ciencia de la semiótica ha cobrado importancia para el estudio de cada signo que el ser humano ha creado.

La semiótica provee las herramientas para analizar y comprender de forma más clara los mensajes que se reciben. Con dichas herramientas se comprende mejor

cada valor ideológico manifestado en toda expresión social o artística; en este caso, la literatura.

La realización de este estudio consiste en presentar, de forma ordenada, la aplicación del método de análisis semiótico a la visión del mundo proyectada en la novela *Los juegos del hambre*.

Es de importancia para los comunicadores para que el método de análisis semiótico pueda ser valorado a través de los resultados obtenidos por este y al mismo tiempo sea una posible guía para transmitir mensajes de la mejor manera, objetiva y precisa. A través del método de análisis semiótico se logra ubicar y analizar todos los significados útiles para conseguir comunicar de forma adecuada los mensajes y sepan la importancia de la aplicación en diversas áreas del conocimiento.

El interés de realizar este estudio fue inspirado por el licenciado Carlos Velásquez. Gracias a los cursos impartidos por él, despertaron el interés y demostraron la importancia de la semiología para comprender e interpretar los mensajes y formas de toda comunicación social.

Se considera importante este estudio desde la perspectiva de la comunicación porque, *Los juego del hambre*, tanto la novela escrita como su adaptación al cine, han cobrado fama mundial. *Los juegos del hambre* es una novela que posee una fuerte carga ideológica que toca temas muy importantes como la pobreza, el hambre, la opresión y las consecuencias de la guerra, mostrando al público una sociedad que vive en la comodidad y opulencia a costa de un pueblo pobre, oprimido que muere de hambre.

Es un tema de interés porque presenta de forma comercial y desde la perspectiva anglosajona la realidad que se vive en las sociedades actuales en donde su mensaje latente sigue siendo la explotación del hombre por el hombre.

Realizar análisis semióticos en toda expresión social permite encontrar valores expresados en donde el receptor da la valoración de acuerdo a sus principios y conocimientos.

1.5. Delimitación del tema

1.5.1. Objeto de estudio

La investigación se circunscribe a analizar por partes la novela *Los juegos del hambre*, desde la postura de Algirdas Greimas de acuerdo con la adaptación de Carlos Velásquez en Teoría de la Mentira (2009) para finalmente decodificar los mensajes que la novela transmite.

Dado que el objeto de estudio es una novela y el tipo de investigación es cualitativo, no se contemplan alcances demográficos, espaciales ni temporales.

II. MARCO TEÓRICO

En este capítulo se definen algunos conceptos fundamentales para el desarrollo de este trabajo de investigación. Primero se define qué es la literatura y sus componentes, definiciones importantes para este trabajo de investigación, ya que el objeto de estudio es una novela. Posteriormente se define a la semiótica, otro tema importante para este estudio de investigación que tiene como objeto principal, realizar un análisis semiótico.

2.1. Literatura

El objeto de estudio de esta tesis es una novela, es decir, una obra literaria. Por ello, se inicia definiendo a la literatura y sus subdivisiones.

La literatura es considerada el arte y la forma en la que el ser humano se relaciona de forma escrita. Puede ser cualquier escrito que se diferenciará a partir del papel que este desempeñe en un contexto social.

La palabra *Literatura* proviene "del latín *litteratura*, que es un derivado de la palabra *littera* y que significa letra del alfabeto. En su origen, pues, la palabra *literatura* hace referencia a la palabra escrita"(Martínez, Gómez, 2005).

En el Diccionario Enciclopédico Continental, la literatura es: "Arte que emplea la palabra oral o escrita, como vehículo eficaz de belleza. 2 Conjunto de obras literarias de un autor, una época o un país: *la literatura española del s. XVI*. 3 Conjunto de obras que versan sobre un arte, ciencia o tema específicos: *literatura médica*" (pág. 540).

Según Garrido(2000, pág. 27) "La literatura es lengua, encrucijada de lenguajes, inevitablemente impregnados de presuposiciones de la época, del grupo del autor".

Según Wellek y Warren (1996, pág. 54) la literatura se caracteriza por "tener siempre una estructura y propósito estético, una cohesión y efecto totales".

Según Velásquez(2012, pág. 39), desde la perspectiva semiótica, "un texto llega a ser literatura desde el momento en que construye un código, un lenguaje particular. Esto significa que está produciendo, su propias reglas, su propias normas para su lectura."

Entonces, en términos generales, la literatura es una expresión artística del pensamiento que hace uso de la palabra para describir todo tipo de ideas que el autor transmite mediante la elaboración de un código especial, y se diferencia de cualquier escrito porque contiene una estructura y una finalidad artística.

2.1.2. Géneros literarios

Los géneros literarios son las estructuras a través de las cuales la literatura rige las reglas de desarrollo de cada escrito y su clasificación. Dentro de cada género surgen subgéneros en los que se logra apreciar el arte y las diferentes formas de la literatura.

Tal como "Lo expresa M. A. Garrido con palabras definitivas: El género es en efecto, por una parte, es estructura de la obra misma y, por otra, vehículo de comparación con las demás de su época y de toda la historia. La peculiaridad estilística de un producto, resaltarán sin duda más, puesto en relación con todos lo que comparten esa estructura común que se llama género. Por otra parte, el género, al situarse en una zona intermedia entre la obra individual y la literatura toda como institución nos permite indagar las relaciones entre estructura y temática, forma (del contenido y de la expresión) e historia"(Spang, 2000, pág. 22).

Ingarden describe los géneros literarios desde la perspectiva semiótica como "la diversidad de la materia y de los papeles o funciones de los estratos individuales hace que la obra tenga no una formación monótona sino una que por su propia

naturaleza tiene un carácter polifónico. Es decir, como consecuencia del carácter único del estrato individual, cada uno ellos, es visible a su propia manera dentro de la totalidad de la obra y aporta algo particular al carácter global de ella, sin perjudicar su unidad fenomenológica. En particular, cada uno de los estratos tiene su propio conjunto de atributos que contribuyen a la constitución de las cualidades de valor estético. De ahí, entonces, brota una multiplicidad de cualidades estéticas de valor que se constituye en una totalidad uniforme pero polifónica "(Ingarden, 1998, pág. 52).

Con otra concepción de los géneros literarios desde el punto de vista semiótico, Prada Oropeza, cita a Ricoeur "Los géneros literarios muestran tener algunas condiciones que teóricamente podrían ser descritas sin considerar la escritura. La función de estos mecanismos generativos es producir nuevas entidades de lenguaje más largas que la oración, conjuntos orgánicos irreductibles a una mera suma de oraciones [...] la especificidad de esta formas dinámicas parece provenir de una dicotomía distinta de la del hablar y el escuchar, parece surgir de la aplicación al discurso de categorías prestadas de otro campo, el de la práctica y la obra. El lenguaje es sometido a las reglas de una especie de oficio artístico, que nos permite hablar de producción y de obras de arte y, por extensión de obras de discurso. Los poemas, las narraciones y los ensayos son tales tipos de obras. Los mecanismos generativos, que llamamos géneros literarios, son las reglas técnicas que presiden su producción"(Oropeza, 1999, pág. 326).

Se entiende que un género literario es el modo y la forma por medio de la cual se identifica cada escrito para clasificarlo dentro un contexto en el que se aprecia su estructura que la diferencia entre otros textos. Los géneros literarios son la creación de diferentes códigos de los que se genera la diversidad de obras de arte en la literatura. Los géneros literarios son las reglas creadas para producir tales obras de arte.

2.1.3. Género Narrativo

Se entiende por género narrativo a todo escrito que tiene como esencia relatar una historia usualmente ficticia o imaginaria. "La situación básica que subyace a todos los textos narrativos es la del relator de historias, es decir, nos encontramos siempre con una historia narrada por alguien, comúnmente llamado narrador. Entiendo por historia narrativa, la configuración verbal o ficticia de espacio, tiempo y figura (s) predominantemente en una situación conflictiva. Como toda obra de arte también las obras narrativas constituyen una visión e interpretación de la realidad a través de la presentación de un mundo posible"(Spang, 2000, pág. 104).

Se entiende que el género narrativo a pesar de ser un relato ficticio o imaginario toma modelos del mundo real, esta relación entre ficción y realidad es lo que caracteriza a este género.

2.1.4. La novela

La novela es un género literario narrativo de carácter complejo ya que contiene historias que se cruzan y entrelazan contextos en los cuales integran diferentes personajes.

Según el Diccionario Enciclopédico Continental Siglo XXI(2002) la novela es: "Obra literaria en prosa en la que se narra una acción fingida en todo o en parte, y cuyo fin es causar placer estético a los lectores con la descripción o pintura de sucesos o lances interesantes, de caracteres, de pasiones y de costumbres."

"La novela es el reino de la libertad, libertad de contenido y libertad de forma, y por naturaleza resulta ser proteica y abierta. La única regla que cumple universalmente es la de transgredirlas a todas, y este acierto debe figurar en el preámbulo de toda exposición sobre el comentario o lectura crítica de la novela.

Hago más estas acertadísimas afirmaciones de Darío Villanueva (1989,9-10) añadiendo que por lógica, son extensibles a cualquier intento de teorización sobre el género y desde luego, más aun a la aventura de una posible definición”(Spang, 2000, pág. 121).

La novela es una expresión artística que se deriva del género literario narrativo. En la novela el autor tiene la libertad de introducir historias y personajes complejos. La finalidad principal de la novela es la de generar un placer estético.

2.2.Semiótica

Este trabajo de investigación tiene el objeto de realizar un análisis semiótico a la novela *Los juegos del hambre* de Suzanne Collins, por lo que es importante definir a la semiótica y sus componentes.

La significación siempre ha sido necesidad importante del ser humano. Es de allí donde se deriva la ciencia de la Semiótica o Semiología: de la necesidad de comunicación y la capacidad para atribuirle significados a todo contexto social.

Pedroni (2004, pág. 32) deduce que semiótica o semiología, términos que usa indistintamente, es la "disciplina que se ocupa de estudiar científicamente, todos los procesos de significación que hacen posible la comunicación en general y la comunicación humana en particular, los diferentes textos en donde el proceso adquiere una concreción perceptible y los medios para producirlos, es decir los signos, los códigos y los discursos".

A su vez Velásquez (2006, pág. 16) señala que "La semiótica o semiología se encarga de estudiar todos los procesos de comunicación y significación. Es decir, toda forma de manifestación humana por medio de códigos".

Por su parte, Eco(2000, pág. 24) indica que "semiótica estudia todos los procesos culturales como procesos de comunicación. Y sin embargo cada uno de esos

procesos parece subsistir solo porque por debajo de ellos se establece un sistema de significación”.

Barthes (1970, pág. 11) señala "la semiología tiene como objeto todo sistema de signos, cualquiera sea su sustancia, cualesquiera sean sus límites: las imágenes, los gestos, los sonidos, los sonidos melódicos, los objetos y los complejos de sustancias que se encuentran en los ritos, en los protocolos o los espectáculos constituyen, si no verdaderos -lenguajes- por lo menos sistemas de significación”.

Y según Guiraud (1972, pág. 7) “La semiología es la ciencia que estudia los sistemas de signos: lenguas, códigos, señales, etc.”

En síntesis, la semiótica o semiología se encarga de descifrar cada mensaje y expresión de todo sistema de códigos y contextos para informarnos acerca de nuestra realidad. La semiótica nos da las herramientas para entender de mejor forma cada mensaje que es transmitido.

2.2.1. El Signo

Desde tiempos remotos, el ser humano le ha dado significado a todo lo que le rodea para poder comunicarse, haciendo de cada cosa un signo, cualquier cosa que posea significado se convierte en signo.

A continuación se trata de definir el signo a partir de las concepciones de tres diferentes estudiosos. “Signo es cualquier cosa que pueda considerarse como sustituto signifiante de cualquier otra cosa” (Eco, 2000, pág. 22).

Velásquez (2009, pág. 45) señala que “Signo es cualquier cosa que nos transmite algún significado”.

Por su parte (Guiraud, 1972, pág. 33) señala que “Un signo es un estímulo –es decir un sustancia sensible- cuya imagen mental está asociada en nuestro espíritu

a la imagen de otro estímulo que ese signo tiene por función evocar con el objeto de establecer una comunicación”.

En conclusión, signo, es la percepción mediante los sentidos que remite a la idea de alguna realidad que no está presente. Todo signo, se convierte en signo cuando se le da un significado.

2.2.1.1. Elementos del Signo

La semiótica señala que el signo se compone por significante y significado.

- ***Significante***

Para (Velásquez C. , 2009, pág. 47) “El significante es la sustancia material del signo, la manera de manifestarse.” Por ejemplo las letras que componen la palabra Guatemala, un dibujo o una fotografía de ésta constituyen un significante.

Entonces, el significante es la apreciación del signo por medio de los sentidos.

- ***Significado***

“El significado es la idea o concepto mental que evoca el significante” (Velásquez C. , 2009, pág. 48). Por ejemplo, siguiendo con Guatemala, su significado sería: país ubicado en América Central.

El significado, es la representación o concepción mental que tenemos de un signo al apreciar su significante.

2.2.2 Función del Signo en la Comunicación

Según (Guiraud, 1972, pág. 11)“la función del signo consiste en comunicar ideas por medio de mensajes. Esta operación implica un objeto, una cosa de la que se habla o referente, signos y por lo tanto un código, un medio de transmisión y, evidentemente un destinador y un destinatario” Se infiere que todo tipo de mensaje constituye un signo y que todo mensaje transmitido está compuesto por una serie de signos. Todo lo que nos rodea puede ser un signo, a partir de que el ser humano le ponga un significado.

2.2.2.1. Características del Signo

Velásquez (2009) Señala las características que comúnmente se le atribuyen al signo:

- ***Convencional***

Se deriva de un acuerdo social que debe ser compartido para que tenga funcionalidad como signo en un proceso comunicativo.

- ***Institucional***

Es solamente utilizado por un grupo de personas y que llega a carecer de significado fuera de dicho grupo.

- ***Arbitrariedad***

Según esta característica del signo, el significado no tiene relación obligatoria con el significante. Por ejemplo *julio* no tiene ninguna relación con el nombre del mes del año ya que una persona o grupo de personas le pueden dar otro significante como el de referirse a una persona y no al mes del año.

- ***Motivación***

Todo signo, para entenderse como tal, necesita de una motivación por parte de la institución que lo utiliza para darle un significado. “La motivación es como la fuerza

que conduce a los individuos a establecer una relación arbitraria entre un significante y un significado” (Velásquez C. , 2009, pág. 59).

- ***Histórico***

Todo signo evoluciona con el tiempo lo que quiere decir que su relación significante/significado es cambiante conjuntamente con la evolución de la sociedad.

2.2.2.2. Denotación y connotación

"Todo signo es polisémico pues ofrece la posibilidad de múltiples significados." (Velásquez C. , 2009, pág. 64). Las palabras no tendrán el mismo significado para todas las personas en una sociedad.

- ***Denotación***

(Velásquez C. , 2009, pág. 65) Indica: "La denotación es el significado inmediato que el código asigna a un término en una cultura y en un contexto." Se entiende entonces, que es la definición inmediata acordada convencionalmente que se le atribuye a un signo.

- ***Connotación***

"La connotación, se establece a partir de la denotación. Es decir, el proceso de connotación se establece cuando se toma el significante y al significado juntos como el significante de un nuevo significado"(Velásquez C. , 2009, pág. 65). A partir de toda denotación se crean diferentes connotaciones en cada persona. Una rosa, denota flor y connota amor, naturaleza, romance etc.

2.2.3. Los niveles de análisis de la semiótica

La semiótica ofrece tres niveles de análisis: sintaxis, pragmática y semántica. (Velásquez C. , 2009)

- *Sintaxis*

"Analiza la estructura de los mensajes y la función que cumplen dentro de la totalidad. Le interesa solo el aspecto formal de los signos; no así su significado." (Velásquez C. , 2009, pág. 112) Es decir que la sintaxis semiótica se limita a localizar la estructura de fondo de un mensaje y la lógica que lo impera. A partir de esta sintaxis es como se logra descubrir y estudiar científicamente las estructuras sintácticas que le dan sentido a todo discurso. Como la sintaxis que un diseñador gráfico obedece al realizar una revista para que su contenido tenga lógica y sea efectivo. Deberá percatarse de la relación de los signos que en este caso son: texto, imagen y colores.

- *Semántica*

"Estudia el significado de los signos de un texto, así como las leyes que lo rigen. Le interesa el análisis de los semas y los cuadrados semióticos." (Velásquez C. , 2009, pág. 112) Lo que quiere decir que la semántica se enfoca en la relación entre signo y denotación, de donde se deriva la necesidad de ubicar en un mensaje los campos semánticos, los semas y los cuadrados semióticos, elementos que nos servirán para encontrar la denotación del signo en el mensaje.

- *Pragmática*

"Analiza las condiciones históricas y culturales en las que se producen y utilizan los procesos semióticos" (Velásquez C. , 2009, pág. 112). Es decir que es necesario ubicar los mensajes en un contexto social y cultural para que puedan ser efectivamente percibidos. La pragmática estudia al signo dentro de un contexto. Lo que significa que un mensaje solamente adquirirá sentido hasta ubicarlo en una situación concreta.

Velásquez (2009) señala que cada uno de los tres niveles de análisis semiótico tiene una función importante para analizar mensajes, y ninguno vale efectivamente hasta que se completa con los otros.

2.3. Los juegos del hambre

2.3.1. Suzanne Collins

Suzanne Collins nació el 10 de agosto de 1962 en Hartford, Connecticut, Estados Unidos. Estudió drama en la Universidad de Indiana y más tarde, también estudió en la Universidad de Nueva York.

Ha cobrado fama mundial por la creación de la trilogía *Los juegos del hambre*, novela de corte distópico. Collins afirma que historias de la mitología griega alimentaron su inspiración para escribir esta novela. Como la del *Espartaco* y el mito de *Teseo y el Minotauro*.

Antes del cobrar fama mundial, Collins escribió guiones para programas infantiles de televisión de la década de los 90 como *Las historias de Clarissa y Little Bear*.(Blog Oficial Trilogía Los Juegos de Hambre Suzanne Collins, 2012)

2.4. Resumen de la novela Los Juegos del Hambre de Suzanne Collins

Para que el lector entienda de mejor manera el análisis semiótico de la novela *Los juegos del hambre* de Suzanne Collins, es importante que conozca los datos relevantes de la historia. Por ello se presenta a continuación un resumen de la novela.

La novela *Los juegos del hambre* se desarrolla en un país llamado Panem. Este país es una civilización post-apocalíptica, que renació de los escombros de lo que

antes era Norteamérica. Panem se divide entre El Capitolio (la ciudad, donde vive la sociedad privilegiada) y los doce distritos que lo rodean (donde vive la sociedad explotada).

Los juegos del Hambre surgen como castigo impuesto por el Capitolio. Casi un siglo atrás, el Capitolio estaba rodeado de 13 distritos. El distrito 13 inició una rebelión en contra del sistema, en la que se perdieron muchas vidas. Dicho distrito fue destruido por el Capitolio y para evitar futuros levantamientos, creó *Los juegos del hambre*.

Cada año todos los distritos de Panem deben enviar a un chico y a una chica como tributos (entre 12 y 18 años de edad), que deberán luchar a muerte en una arena, hasta que solamente quede uno. El ganador será premiado con riquezas de por vida. Estos juegos son presentados como un evento deportivo y televisado como un *reality show*.

Katniss Everdeen es el personaje principal de la historia, es una adolescente de 16 años de edad que vive en el distrito 12, el más pobre de todos los distritos. Su distrito se dedica a la minería de carbón. El padre de esta muchacha murió años atrás. Esto hizo que Katniss se volviera una chica muy independiente porque tenía que buscar cómo alimentar a su hermana menor, Prim y a su madre deprimida por la muerte de su esposo.

Katniss se convirtió en una experta para cazar y recolectar alimento en el bosque. Su mejor habilidad, el arco y la flecha. Estas habilidades son las que le han permitido sobrevivir desde la muerte de su padre.

Llega el día en el que tienen que escoger a los tributos de cada distrito. La hermana menor de Katniss, Prim acaba de cumplir los 12 años de edad, lo que la convierte en posible tributo para *Los juegos del hambre*.

Prim resulta elegida como tributo del distrito 12, sin embargo su hermana mayor Katniss se ofrece como tributo voluntario para salvar la vida de su hermana. Como

tributo masculino, es elegido Peeta Mellark, un joven panadero que ha estado enamorado de Katniss desde la infancia.

Katniss y Peeta son enviados al Capitolio. Durante el viaje, les es presentado Haymitch Abernathy, su mentor y único ganador de *Los juegos del hambre* en el distrito 12. Haymitch les aconseja y entrena durante el tiempo previo a los juegos. También les deja muy claro que deben simpatizar con el público para conseguir patrocinadores, que les podrán proveer insumos cuando más lo necesiten en el campo de batalla.

Cada tributo debe ser presentado y entrevistado por televisión en vivo. En esa entrevista, Peeta confiesa que ha estado enamorado de Katniss. La muchacha piensa que solo es una estrategia para apelar a los sentimientos del público y así conseguir patrocinadores emocionados por los enamorados de *Los juegos del hambre*.

Llega el día de los juegos, Katniss logra sobrevivir y recorre todo el bosque es busca de alimento y agua, cuando es descubierta por un grupo de tributos aliados. La muchacha se da cuenta que uno de los tributos aliados es su compañero Peeta. Katniss piensa que ha sido engañada por Peeta, sin embargo, el único objeto de Peeta, es mantener alejados de Katniss a los tributos aliados.

Por su habilidad para trepar árboles, Katniss logra subir a uno muy alto para mantenerse alejada de los tributos aliados. Al estar arriba, se da cuenta que en el árbol hay un panal de rastrevispulas (avispa genéticamente modificadas por el capitolio, cuyo veneno es letal). La muchacha corta la rama de la que cuelga el panal para que caiga sobre sus enemigos. Los bichos atacan a los tributos aliados, algunos de ellos no salen con vida, mientras que otros logran huir con algunas picaduras.

Katniss observa que una de las chicas tributo caídas posee un arco y flechas, que le serían de gran ayuda para sobrevivir en los juegos. Katniss corre hacia el cadáver y toma sus armas. Al mismo tiempo escucha gritos de Peeta, que le pida

que escape y que corra. Peeta intenta detener al tributo enemigo que va tras su compañera, en el intento es herido gravemente en la pierna con una espada.

Los juegos continúan, Katniss sabe que los tributos aliados que quedan vivos tienen bajo su poder todos los suministros en un campo minado. La chica sabe que a sus enemigos se les haría mucho más difícil ganar los juegos sin suministros. Katniss destruye desde lejos el abastecimiento con su arco y sus flechas.

Los Vigilantes (quienes tienen a cargo la realización de los juegos) anuncian que por primera vez, en la historia de los juegos, puede haber dos ganadores, siempre que sean del mismo distrito. Sin pensarlo, Katniss corre en busca de su compañero.

Katniss logra encontrar a Peeta muy malherido por el corte de la espada. Al limpiar la herida de su compañero se da cuenta que necesita medicina con urgencia para poder sobrevivir.

Ella espera a que su mentor, Haymitch le envíe la medicina de sus posibles patrocinadores, pero nunca llega nada. Katniss llega a la conclusión que su mentor podrá conseguir la medicina si da algo al público que conmueva. Debe acercarse sentimentalmente a Peeta para conseguir la medicina y salvar su vida.

Para el muchacho, aún convaleciente le es tan fácil demostrar su amor a Katniss y juntos dan al público lo que quiere ver, una historia de amor trágica.

Quedan pocos tributos, dado que cada uno necesita algo con urgencia, los Vigilantes los invitan a un banquete en el centro del campo de batalla. Esto con la intención de reunir a todos los muchachos para un enfrentamiento sangriento.

Katniss obtiene la medicina para Peeta y logra escapar después de un enfrentamiento con una chica tributo muy letal. Después del banquete solo quedan tres tributos vivos, Katniss, Peeta y Cato (el tributo que hirió a Peeta con su espada).

Los Vigilantes buscan reunir a los tres tributos para que luchen y para esto crean unas bestias letales que hacen que Cato corra y se acerque hacia Peeta y Katniss. Los tres jóvenes huyen de las bestias y suben a una estructura alta donde no pueden alcanzarlos. En lo alto, Cato ataca a Katniss y a Peeta, ambos logran derribarlos y el muchacho cae a donde están las bestias, las cuales empiezan a devorarlo pero no lo asesinan. Katniss en acto de misericordia lanza una de sus flechas a la cabeza de Cato, para acabar con su sufrimiento.

Katniss y Peeta esperan a ser anunciados como los ganadores de *Los juegos del hambre*, en vez de ello escuchan otro anunciamiento: los Vigilantes han cambiado las reglas nuevamente y solo puede haber un ganador después de todo.

Peeta siempre ha deseado proteger a Katniss y le pide que lo mate. La muchacha se rehúsa a hacerlo. En vez de ello saca de su bolsillo unas bayas venenosas y le pide a Peeta que las coman juntos para que los Vigilantes no tengan ningún vencedor. Katniss espera que con el intento de suicidio, los Vigilantes cambien de opinión y dejen que ambos sobrevivan. A pocos segundos de que los muchachos ingieran las bayas, son anunciados como los vencedores de *Los juegos del hambre*.

III. MARCO METODOLÓGICO

A continuación se explica con qué tipo de investigación ha sido realizado este trabajo, como también la secuencia de los pasos, las herramientas utilizadas y los objetivos de esta tesis. La explicación de la metodología empleada es importante para que el lector tenga claro el orden y esquema requerido para la realización del análisis semiótico.

3.1. Tipo de investigación

En el estudio de los mensajes proyectados en la novela *Los juegos del hambre* de Suzanne Collins, se utilizó el tipo de investigación cualitativo porque se interpretaron, describieron y analizaron a profundidad, las relaciones de significación de determinados elementos de la novela, y se utilizó el modelo de análisis semiótico de Algirdas Greimas, de acuerdo con la adaptación de Carlos Velásquez en *Teoría de la Mentira*, para descifrar, interpretar y describir, el mensaje implícito existente en la novela.

3.2. Objetivos

3.2.1. Objetivo general

Elaborar un estudio semiótico de la novela *Los juegos del hambre* de Suzanne Collins.

3.2.1.1. Objetivos Específicos

- Describir la visión del mundo implícita en la novela *Los Juegos de Hambre* a través del método de análisis semiótico.
- Explicar el sentido del uso del tiempo y el espacio en la novela *Los juegos del hambre*.
- Identificar los elementos ideológicos manifiestos en la novela *Los juegos del hambre*.
- Establecer las relaciones semánticas en la novela *Los juegos del hambre*.

3.3. Técnica

Siguiendo el orden del estudio semiótico el desarrollo será en el siguiente orden:

3.3.1. Segmentación

En términos generales, la segmentación, permite describir cómo está compuesto el objeto de análisis. La segmentación es "el primer paso del análisis que consiste en segmentar el texto. Para ello, se realiza una lectura superficial y se determinan las partes en que puede dividirse" (Velásquez C. , 2009, pág. 160).

La novela *Los juegos del hambre*, puede dividirse en varias historias. Por ejemplo, se localiza la historia de una muchacha que quiere ganar los juegos. Otra historia localizada, puede ser el triángulo amoroso entre una muchacha y dos jóvenes o la historia de abuso de poder por parte de los ricos.

3.3.2. Componente descriptivo

En el componente descriptivo se identifican los signos que componen cada segmento y que cobran significado sustancial dentro la historia. "Se trata de identificar las figuras (los signos) y de describir el significado que adquieren dentro de mensaje" (Velásquez C. , 2009, pág. 161).

Lo anterior quiere decir, que en este paso, se deben localizar las figuras que conforman un papel importante en cada segmentación. Por ejemplo, en la historia de amor, la muchacha cobra un significado importante, igual que los dos muchachos.

3.3.2.1.Figuras

Una figura, "es un signo que aporta algún elemento importante al significado global del texto" (Velásquez C. , 2009, pág. 161).Las figuras son los signos dentro de cada segmento, la figura es un elemento fundamental que le da significado al objeto de análisis"no necesariamente se refiere a un elemento visual: dibujos, fotografías, esquemas., etc. Ya vimos que son figuras tanto las fotografías como los textos lingüísticos "(Velásquez C. , 2009, pág. 162).

Una figura se identifica, cuando ésta da un significado al mensaje. Siguiendo con el ejemplo de la segmentación del triángulo amoroso, se localizan las siguientes figuras: la muchacha y cada uno de los muchachos. Cada uno de ellos se convierte en figura porque forma parte integral del mensaje. El mensaje sería otro sin una de estas figuras.

3.3.2.2. Conjuntos figurativos

"Los conjuntos figurativos son los semas contenidos concretos que presenta una figura. Gracias a estos se puede precisar el empleo concreto de esta y determinar las relaciones entre varias figuras. Son como las características que un emisor asigna a sus elementos" (Velásquez C. , 2009, pág. 163).

Con los conjuntos figurativos se logra determinar la relación que cada figura tiene con una o varias figuras. Con los conjuntos figurativos, se definen y se le encuentran características a cada figura.

Siguiendo con el ejemplo de la muchacha en el triángulo amoroso, sus conjuntos figurativos serían: joven, atractiva, independiente, su personalidad y condiciones de vida indican pobreza e inconformidad. De esta misma forma se localizarían los conjuntos figurativos de las demás figuras que forman parte de la historia.

3.3.2.3. Temas descriptivos

"Con el análisis de los temas descriptivos podemos establecer de qué se habla en el texto. Pero, sobre todo, podemos lanzar una hipótesis acerca de los valores que se promueven en el mismo" (Velásquez C. , 2009, pág. 167).

Los temas descriptivos permiten localizar de qué tratan los objetos de análisis y ayudan a ubicar qué valores maneja una historia.

Después de identificar los conjuntos figurativos de cada figura se logra apreciar, que dichas figuras comparten las mismas características. Estas características en común son temas descriptivos.

Un tema descriptivo de nuestro ejemplo de la historia del triángulo amoroso sería la pobreza. Las tres figuras viven en un distrito muy pobre.

3.3.3.4. Sujetos

"En semiótica se llama sujeto a un personaje (humano o no) que gana o pierde un objeto, cosa o sentimiento"(Velásquez C. , 2009, pág. 173). El sujeto es el personaje que realiza una acción para ganar o perder cierto objeto.

Tomando como ejemplo la segmentación de la muchacha que quiere ganar los juegos, la joven sería el sujeto y ganar los juegos su objeto.

3.3.2.5. Espacios

"Es importante determinar los espacios presentes en un texto. Estos datos pueden contribuir a interpretar mejor el contenido global del mensaje" (Velásquez C. , 2009, pág. 170).

Para entender claramente el mensaje, es importante identificar los espacios en que se desarrolla la historia. Por ejemplo, si en una historia identificamos una ciudad muy moderna con edificios relucientes con habitantes lujosamente vestidos, se infiere que en la historia posiblemente se desarrolle el tema de un sistema político capitalista.

3.3.2.6. Tiempos

"Es importante establecer algunos datos temporales para interpretar mejor el mensaje. Por ejemplo, cobra mucho sentido averiguar en qué época se sitúa una obra" (Velásquez C. , 2009, pág. 169).

En la historia de *Los juegos del hambre*, con la identificación del tiempo, se entiende que la historia habla del futuro. Este dato cobra importancia durante el desarrollo del análisis.

3.3.3. Componente narrativo

"Analizar el componente narrativo significa estudiar las acciones reales o potenciales sugeridas o afirmadas en el mensaje. En este paso interesa saber qué ocurre o puede ocurrir, cuales son las causas de ello y qué consecuencias traen o pueden traer" (Velásquez C. , 2009, pág. 170).

Es importante analizar las acciones realizadas en un mensaje para saber qué consecuencias traen dichas acciones y con ello extraer una mejor interpretación de los mensajes transmitidos.

3.3.3.1. Segmentación narrativa

"Consiste en identificar las historias reales o potenciales que se establecen en el texto analizado. Para ellos se utiliza la segmentación realizada como primer paso del método" (Velásquez C. , 2009, pág. 171).

Para realizar la segmentación en los textos de carácter narrativo, es necesario ubicar las partes en que se puede dividir la novela. Es decir, que se debe descomponer la historia en las pequeñas historias que la componen. Por ejemplo, en la historia *Los juegos del hambre*, la historia se puede descomponer de la siguiente manera: la historia de la jovencita que desea ganar los juegos, la historia de amor entre los personajes principales y la historia de abuso de poder de los ricos.

3.3.3.2. Estados y cambios

"En toda historia, ocurren varios cambios. Unos personajes realizan acciones que les permiten adquirir o perder cosas u objetos. Otros más bien otorgan objetos a unos más etc."(Velásquez C. , 2009, pág. 172).

Según Velásquez, en toda historia existen variaciones o cambios que hacen que los personajes adquieran o pierdan objetos o cosas. Dichos personajes en el campo de la semiótica se denominan sujetos (S). Estos pueden ser personas, animales o cosas que a través de la historia adquieren o pierden un objeto (O), como otro personaje, una cosa, un sentimiento o una idea. Es decir, que tanto sujeto y objeto no precisamente son personaje/cosa, sino son representaciones en las funciones semióticas que se consideran fundamentales para el análisis semiótico del mensaje.

Cuando se han establecido sujeto y objeto se logra identificar un estado. Que se trata de la situación en la que se encuentra sujeto y objeto. Y las relaciones entre sujeto y objeto son de dos clases, el de desunión (\vee) y el de unión (\wedge).

Si se toma de ejemplo la famosa caricatura de *Tom* (gato) y *Jerry* (ratón), se identifica como sujeto a *Tom* y como su objeto a *Jerry*.

Los estados posibles de esta historia se representarían de la siguiente forma:

S: Tom

O: Jerry

Unión: $S \wedge O$

Desunión: $S \vee O$

Al haberse establecido los estados, se analizan los cambios. Se trata del cambio del paso de un estado a otro. Debido a que no todas las acciones en una historia conllevan un cambio, es importante localizar las acciones que sí adquieren cambios fundamentales.

Un cambio de estado se representaría de la siguiente manera:

$S \wedge O \rightarrow S \vee O$

3.3.3.3. Programa narrativo (PN)

"Se llama así a la historia real o potencial contenida en cualquier mensaje. Es decir, a la sucesión de estados y cambios. El PN se establece en torno a un cambio central, que sirve para localizar la historia" (Velásquez C. , 2009, pág. 175).

El PN ayuda a localizar la historia sustancial contenida en un mensaje. Para localizar el PN se debe ubicar en la historia un cambio significativo o potencial.

En la historia de *Los juegos del hambre*, al tomar como ejemplo la segmentación de los ricos sometiendo a los pobres se identificaría el PN Poder.

3.3.3.4. Realización

"La realización es una acción que provoca un cambio de estado: un sujeto pasa de un estado de unión a otro de desunión (o viceversa). Para realizar un PN entra en acción un nuevo actor: el sujeto agente (SA). El sujeto agente es el autor material del cambio de estado, es el encargado de realizar la acción principal"(Velásquez C. , 2009, pág. 178).

En la historia de un equipo de fútbol cuyo programa narrativo es juego (PN-juego), el sujeto agente (SA), sería el mismo equipo, ya que este es el encargado de realizar el cambio de desunión (**V**) a unión (**Λ**) con la victoria. Lo cual se representa con la siguiente fórmula.

S₂ : Sujeto agente, equipo de fútbol

S₁:Sujeto de estado, equipo de fútbol

O: Objeto, ganarel juego

⇒: La acción realizada por el sujeto agente

Λ: unión

V: desunión

$S_2 \Rightarrow [(S_1VO) \rightarrow (S_1 \wedge O)]$

3.3.3.5. Capacidad

"En el análisis semiótico, se le llama fase de capacidad al periodo durante el cual el sujeto agente reúne las condiciones para poder ejecutar la realización de su PN" (Velásquez C. , 2009, pág. 180). Quien realizará el cambio, se capacita para llevarlo a cabo, por medio de una serie de conocimientos, destrezas o deseos.

- **Querer hacer**: esta fase es llevada a cabo cuando el sujeto agente adquiere el deseo de realizar la acción y decide hacerlo.

En el ejemplo del equipo de fútbol, esta fase se cumple cuando los integrantes del equipo desean ganar el partido.

- **Deber hacer:** está fase ocurre cuando el sujeto agente se ve obligado a realizar la acción.

Un ejemplo del poder hacer sería, el que una secretaria debe realizar las solicitudes de trabajo que su jefe le ordene.

- **Saber hacer:** ocurre cuando el sujeto agente llega a poseer todos los conocimientos que le ayudan a realizar la acción.

Tomando nuevamente el ejemplo del equipo de futbol, el saber hacer se cumple cuando el equipo toma conciencia que para ganar, tiene que jugar en equipo, coordinarse y entrenar disciplinadamente.

- **Poder hacer:** esta fase se completa cuando el sujeto agente posee la capacidad material para realizar la acción.

En el ejemplo del equipo relativo al fútbol, esta fase se cumple cuando el equipo cuenta con las capacidades materiales para ganar, como jugadores en buena condición física y habilidad y agilidad para jugar fútbol.

3.3.3.6. Influjo

"Se llama fase de influjo al período en el cual algo o alguien influye sobre el sujeto agente para motivarlo u obligarlo a realizar la acción. El influjo es una forma de

manipulación, por lo que se debe tener cuidado de ubicar el sujeto agente y no a otro sujeto de la historia" (Velásquez C. , 2009, pág. 183).

Según Velásquez, en esta fase se analizan el mitente y los valores. El mitente es el personaje u objeto que provoca que el sujeto agente realice la acción. Puede persuadir u obligar. El mitente es quien despierta el "querer hacer" en el sujeto agente. Los valores son las razones o argumentos de los que se vale el mitente para hacer que el sujeto agente actúe.

Por ejemplo, en una propuesta de matrimonio, el novio actúa por medio del amor para convencer a la novia y acepte.

3.3.3.7. Valoración

"En esta fase se trata de evaluar los resultados provocados por la realización del PN. Dicho de una manera sencilla, se trata de ver si la realización provocó efectos positivos o negativos en el sujeto de estado" (Velásquez C. , 2009, pág. 184).

Velásquez señala que para ésta evaluación se toman como objeto de análisis los valores localizados en el influjo para verificar si son: verdaderos, secretos o mentirosos.

- Un valor es verdadero cuando cumple lo que ofrece al sujeto agente en la fase de influjo. Por ejemplo, si la publicidad de un lápiz labial ofrece duración por más de 8hrs. y la consumidora comprueba que dura todo ese tiempo, el valor duración es verdadero.
- Un valor es secreto si desde el principio no parecía estar presente pero en el análisis profundo se localiza. Por ejemplo, en los anuncios de sopas Knorr, donde presentan al ama de casa "ideal", felizmente preparando el almuerzo para la familia que la espera sentada en la mesa. Superficialmente se aprecia el valor felicidad, pero, si se analiza con detenimiento se encuentra presente, implícitamente el valor machismo.

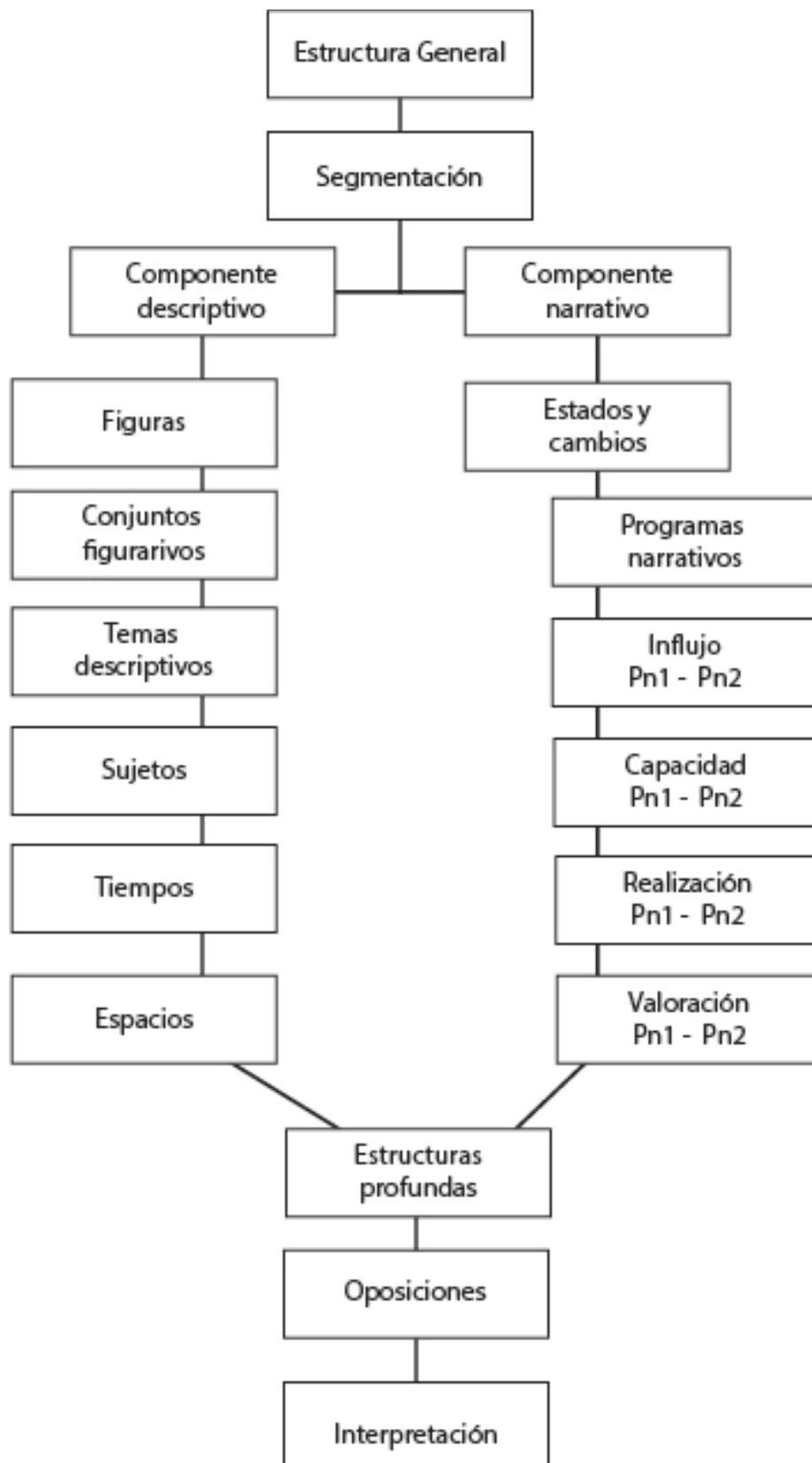
- El valor mentiroso se detecta cuando aparenta ser algo que no es. Por ejemplo en la publicidad de vino Concha y Toro, promueven valores como éxito, lujo, buen gusto, etc. Pero la botella de vino en sí, no porta dichos valores. Al consumir Concha y Toro no se obtendrán los valores ofrecidos.
- Los valores falsos se detectan cuando no son, ni aparentan ser. Por ejemplo, el valor amor en la publicidad de Concha y Toro es falso porque no está presente ni desarrollado.

Según Velázquez, después de localizar y analizar los valores de los programas narrativos, se estudian las consecuencias que conlleva la realización de dichos programas.

Posterior a enumerar las oposiciones, según Velázquez, se procede a interpretarlas. La interpretación se hace al relacionar los términos de la columna entre sí.

3.4. Instrumento

Esquema de elaboración propia, basado en la aplicación del modelo de Algirdas Gremias por Carlos Velázquez en *Teoría de la Mentira*.



IV. ANÁLISIS

4.1. Segmentación

Las próximas páginas presentan la aplicación del método de análisis semiótico de la novela *Los juegos del hambre*, de Suzanne Collins.

Se inicia el análisis segmentando la obra, en la cual se localizan dos segmentos. Por una parte, se encuentra la historia en la que se desenvuelven *Los juegos del hambre*, un reality show, transmitido por televisión. Dichos juegos se celebran cada año. En estos se escoge al azar un par de representantes (un hombre y una mujer jóvenes) de cada uno de los 12 distritos que forman parte de la sociedad pobre de Panem, quienes se ven obligados a participar y a asesinar a los otros 23 representantes para lograr ganar *Los juegos del hambre*.

La novela relata que en los Septuagésimo Cuartos *Juegos del hambre*, Katniss Everdeen, una muchacha de dieciséis, para salvar a su hermana menor de ir como tributo a los juegos, se presenta como voluntaria para tomar su lugar y salvarle la vida.

En otro segmento se encuentra la historia amorosa entre los protagonistas, Katniss Everdeen y Peeta Mellark, ambos tributos del distrito 12 en *Los juegos de hambre*. La historia relata que Peeta se ha mantenido enamorado de Katniss desde que son niños y es durante *Los juegos de hambre* que el declara su amor hacia la muchacha, quien piensa que tal declaración de amor, es solo una estrategia para cautivar a la audiencia y así conseguir patrocinadores durante los juegos.

Al mismo tiempo, Katniss está muy confundida al respecto ya que mantiene una muy cercana amistad con Gale Hawthorne, su compañero de caza.

4.2. Componente descriptivo

En el componente descriptivo se identifican los signos que son parte de cada segmento y que son significativos dentro del mensaje. Es decir, que a continuación, se identificarán y analizarán los sujetos, espacios y tiempos localizados en la novela.

4.2.1.Figuras

A continuación se presentan las figuras, que son los signos elementales que forman parte de cada segmento y se deben identificar tanto en los sujetos, como en los espacios y los tiempos.

4.2.1.1. Figuras de los sujetos

En *Los juegos del hambre* se identifican las siguientes figuras de los sujetos:

- Katniss Everdeen
- Peeta Mellark
- Gale Hawthorne
- Haymitch Abernathy
- El Capitolio

4.2.1.2. Conjuntos figurativos de los sujetos

Con los conjuntos se logra determinar la relación que cada figura tiene con una o varias figuras.

Katniss Everdeen. Esta figura se define en primer lugar como independiente y rebelde; su actitud refleja inconformidad. "Cuando era más joven mataba a mi

madre del susto con las cosas que decía sobre el Distrito 12 y la gente que gobierna nuestro país" (Collins, 2012, pág. 14)

Según su descripción, es una joven que vive en extrema pobreza. Es astuta y rápida, valiente e inteligente, sin tiempo para el amor. "A los once años, con una hermana de siete, me convertí en la cabeza de familia; no había alternativa. Compraba comida en el mercado, la cocinaba como podía, e intentaba que Prim y yo estuviésemos presentables porque, si se hacía público que mi madre ya no podía cuidarnos nos habrían enviado al orfanato de la comunidad" (Collins, 2012, pág. 37).

Peeta Mellark. En la novela, se le presenta como un joven de "altura media, fornido, cabello rubio ceniza que le cae en ondas sobre la frente. En la cara se le nota la conmoción del momento, se ve que lucha por guardar sus emociones, pero en sus ojos azules constato la alarma que tan a menudo encuentro en mis presas. De todos modos, sube con paso firme al escenario y ocupa su lugar" (Collins, 2012, pág. 36).

Es un joven amable, de familia comerciante por lo que vive acomodadamente en comparación con la mayoría de habitantes del Distrito 12. Es leal simpático y enamorado. "Siempre ha tenido comida de sobra y bandejas de pan que mover de una lado a otro, por lo que es ancho de espaldas y fuerte" (Collins, 2012, pág. 51). A diferencia de Katniss, Peeta carece de experiencia para sobrevivir en tiempos difíciles ya que, siendo hijo de panaderos, nunca le ha hecho falta el alimento.

Gale Hawthorne. Gale es el mejor amigo de Katniss, "Gale no tendrá problemas para encontrar esposa: es guapo, lo bastante fuerte como para trabajar en las minas y capaz de cazar. Por la forma en que las chicas susurran cuando pasa a su lado en el colegio, está claro que lo desean" (Collins, 2012, pág. 19).

Esta figura se representa en un joven fuerte atractivo y trabajador. También vive en extrema pobreza es otra figura inconforme y rebelde ante el sistema del que es víctima.

Haymitch Abernathy. Es el mentor de los tributos del Distrito 12. Esta figura es representada por medio de un hombre alcohólico de mediana edad. Se encarga de buscar patrocinadores para Katniss y Peeta durante los juegos.

"El aliento le huele a licor y hace bastante tiempo que no se baña" (Collins, 2012, pág. 35).

El Capitolio. "la ciudad que dirige Panem"(Collins, 2012, pág. 70) Es una sociedad rica explotadora que vive en la opulencia. "En el colegio nos dicen que el Capitolio se construyó en un lugar antes llamado Las Rocosas" (Collins, 2012, pág. 52). El Capitolio es una ciudad muy desarrollada con "edificios relucientes que proyectan un arcoíris de colores en el aire, de los brillantes coches que corren ampliamente por las calles pavimentadas, de la gente vestida y peinada de forma extraña con la cara pintada y aspecto de no haberse perdido ninguna comida. Todos los colores parecen artificiales, los rosa, demasiado intensos; los verdes, demasiado brillantes; y los amarillos dañan los ojos" (Collins, 2012, pág. 70).

4.2.1.3. Temas Descriptivos de los sujetos

Los temas descriptivos permiten identificar de qué tratan los objetos de análisis y ayudan a ubicar qué valores maneja una historia.

- Pobreza
- Heroísmo
- Rebelión
- Juventud
- Supervivencia
- Muerte

- Sacrificio
- Opresión
- Amor

Temas descriptivos

Conjuntos figurativos

<p>Pobreza</p>	<p>La pobreza es el tema latente en las figuras: Katniss Everdeen, Peeta Mellark, Gale Hawthorne y el Distrito 12. Se manifiesta en la relación que Katniss hace de la pobreza de los distritos de Panem con la explotación ejercida por el Capitolio, que contrario a los distritos, esta ciudad vive en la opulencia</p>
<p>Heroísmo</p>	<p>Se identifica en las figuras: Katniss y Peeta. Cabe señalar que, en este caso, estas figuras proyectan el heroísmo desde una perspectiva muy individual. Es decir, no buscan proyectarse como héroes ante la sociedad, sino para su interés propio.</p> <p>Con Katniss se manifiesta en su acto de valor y sacrificio, cuando se presenta como voluntaria en los juegos, para ocupar el lugar de su hermana menor. "¡Prim!- El grito estrangula me sale de la garganta y los músculos vuelven a reaccionar -. ¡Prim! Llego a ella justo cuando está a punto de subir los escalones y la empujo detrás de mí. -¡Me presento como voluntaria!- grito, con voz ahogada-. ¡Me presento voluntaria como tributo!"(Collins, 2012, pág. 32)</p> <p>El heroísmo también se encuentra en Peeta. Se alía con los tributos profesionales, quienes quieren asesinar a Katniss, para engañarlos y mantenerla con vida."¿Por qué sigue aquí?- me sisea. ¿Te has vuelto loca? -Me empuja con la empuñadura de la lanza-. ¡Levanta, levanta!-. Me pega un buen empujón para</p>

	<p>alejarme-. ¡Corre! -grita- ¡Corre! Enferma y desorientada, solo se me ocurre una cosa: Peeta Mellark me acaba de salvar la vida"(Collins, 2012, pág. 209).</p>
Rebeldía	<p>Este tema surge como consecuencia de la imposición del sistema y las reglas que el Capitolio ejerce sobre los pobres. Se encuentra en la figura de Katniss Everdeen, en el momento que no asesina al último finalista de los juegos (la figura Peeta Mellark) y desafía a Los Vigilantes y al Capitolio con el intento de suicidio de los últimos dos finalistas de los juegos, se aprovecha de la idea de amantes trágicos que le han hecho creer al público.</p> <p>"Sin vencedor a los Vigilantes les estallarían todo en la cara: fallarían al Capitolio, pueden que incluso los ejecutasen de alguna forma lenta y dolorosa, en directo para todas las pantallas del país. Si morimos Peeta y yo, o si piensan que vamos a... " (Collins, 2012, pág. 366). Este pensamiento de Katniss le indica al lector que tiene la idea de hacerle creer a los Vigilantes (quienes organizan los juegos) que se suicidará junto a Peeta y no tendrán ganador.</p>
Juventud	<p>Este tema se encuentra presente en las figuras: Katniss, Peeta, Gale ya que los tres figuran entre los 16 a 18 años de edad.</p>
Supervivencia	<p>Se localiza en la figura Katniss Everdeen, quien sobrevive gracias a sus conocimientos en la caza y a <i>Los Juegos del Hambre</i>. También se encuentra en la figura de Peeta Mellark, quien es otro sobreviviente de Los Juegos del Hambre.</p>
Muerte	<p>Es otro tema latente identificado. Se encuentra en los tributos. Los juegos son una condena de muerte, para que haya un vencedor, este debe ser el único sobreviviente.</p>

Amor	<p>En la novela, el amor se proyecta desde la perspectiva de sacrificio y entrega. Katniss y Peeta se sacrifican por amor, ella para salvar a su hermana y Peeta para salvar a Katniss.</p> <p>También se evidencia en la protección mutua y el surgimiento de sentimientos amorosos en el campo de batalla. "Es el primer beso del que ambos somos plenamente conscientes. Es el primer beso que de verdad hace que me agite algo en el pecho, algo cálido y curioso. Es el primer beso que me hace desear un segundo" (Collins, 2012, pág. 319)</p>
Sacrificio	<p>Este tema se localiza en Katniss Everdeen quien se ofrece como voluntaria para tomar el lugar de su hermana menor en <i>Los Juegos del Hambre</i>.</p> <p>El mismo tema se localiza en Peeta Mellark que a su vez entran dentro de la figura de Los tributos: a causa de una rebelión pasada, estos jóvenes deben luchar a muerte entre sí como recordatorio de de que los ricos tienen el poder. "En castigo por la rebelión, cada uno de los doce distritos debe entregar a un chico y a una chica, llamados tributos, para que participen. Los veinticuatro tributos se encierran en una enorme arena al aire libre. Una vez dentro los competidores tienen que luchar a muerte durante un periodo de varias semana; el que quede vivo, gana"(Collins, 2012, pág. 27).</p>
Opresión	<p>Este tema se presenta en todas las figuras, se encuentra en El Capitolio, es la sociedad que oprime a través de <i>Los Juegos del Hambre</i>.</p> <p>"Coger a los chicos de nuestros distritos y obligarlos a matarse</p>

	entre ellos mientras los demás observamos; así nos recuerda el Capitolio que estamos completamente a su merced" (Collins, 2012, pág. 28). También se presenta en la explotación y división en que El Capitolio (sociedad rica) somete a los 12 distritos como la forma en que los mantiene incomunicados y divididos por sus tareas para mantener la sociedad "en orden".
--	---

4.2.1.4. Oposiciones de los sujetos

A continuación se presenta la oposición de los sujetos, éstas permiten ver de forma más clara las diferencias entre los mismos.

Poderosos	Marginados
El Capitolio	Los distritos
El Capitolio ejerce el poder sobre sus doce distritos por medio de un gobierno tirano que se impone por medio del miedo y del hambre. Maneja y domina las economías de la sociedad con lo que provoca las diferencias bien marcadas entre ricos y pobres.	Son la clase trabajadora y explotada del Capitolio. Son víctimas de la opresión, la pobreza y calidad de vida deplorable. Viven subordinados por medio de recordatorio anti-rebelión que el Capitolio les ha impuesto por más de setenta años, <i>Los juegos del hambre</i> .

4.2.2. Espacios

Para una mejor interpretación de los mensajes, es necesario identificar los espacios en los que se desenvuelve la historia, los cuales a continuación se presentan.

En la descripción de la novela se entiende que la historia se desenvuelve en Panem, país que nace de los escombros de lo que era los Estados Unidos de

América. "En el colegio nos dicen que el Capitolio se construyó en un lugar que antes se llamaba Las Rocosas" (Collins, 2012, pág. 52)

Se ubica en la historia la sociedad rica llamada El Capitolio es una ciudad rica y desarrollada. Muy colorida, llena de luz y moderna donde se goza de abundancia y despilfarro. La aceptación del sistema económico es evidente ya que viven de la forma más acomodada, en la opulencia. "Las cámaras no mienten sobre su grandeza; si acaso no logran capturar el esplendor de los edificios relucientes que proyectan un arco iris de colores en el aire" (Collins, 2012, pág. 70).

En el otro extremo la sociedad pobre, los doce distritos que rodean Panem, son la sociedad explotada. Sufren la miseria, el hambre y la opresión. Uno de los distritos, el doce, presenta un ambiente de agonía, suciedad y miseria.

"Morirse de hambre no era algo infrecuente en el Distrito 12. ¿Quién no ha visto a las víctimas? Ancianos que no pueden trabajar; niños de una familia con demasiadas bocas que alimentar; los heridos en las minas. Todos se arrastran por las calles y, un día, te encuentras con uno de ellos sentado en el suelo con la espalda apoyada en la pared o tirado en la Pradera, u oyes gemidos en una casa y los agentes de la paz acuden a llevarse el cadáver. El hambre nunca es la causa oficial de la muerte: siempre se trata de pulmonía, congelación, o neumonía, pero eso no engaña a nadie" (Collins, 2012, pág. 38).

4.2.2.1. Figuras de los espacios

En la novela se localizan las figuras:

- Panem
- El Capitolio
- Distrito 12
- *Los juegos del hambre* /La Arena (nombre que le dan los personajes del libro al lugar donde surge la batalla).

4.2.2.2. Conjuntos Figurativos de los espacios

Panem. "el país que se levantó de las cenizas de un lugar antes llamado Norteamérica. Un lugar destruido por desastres y sequías que se sumergió entre los mares. Se divide entre la sociedad rica *El Capitolio*, "rodeado por trece distritos, que llevó a la paz y la prosperidad a sus ciudadanos."(Collins, 2012, pág. 27)y la sociedad pobre, los doce distritos.

Distrito 12. El distrito más pobre con una población de 8,000 habitantes, localizado en las montañas de Panem. Es el distrito que se dedica a la minería de carbón. "El distrito 12 estaba en una región conocida como Los Apalaches; incluso entonces, hace cientos de años, ya extraían carbón de la zona" (Collins, 2012, pág. 52).

Es un pueblo sobre explotado en extrema pobreza. "El Distrito 12, donde puedes morirte del hambre sin poner en riesgo tu vida. Todos se arrastran por las calles y un día te encuentras, con uno de ellos sentado en el suelo con la espalda apoyada en la pared o tirado en la Pradera, u oyes gemidos en una casa y los agentes de la paz acuden a llevarse el cadáver" (Collins, 2012, pág. 14).

El Capitolio. "la ciudad que dirige Panem" (p.70)(Collins, 2012, pág. 70) Sociedad rica explotadora que vive en la opulencia. "En el colegio nos dicen que el Capitolio se construyó en un lugar antes llamado Las Rocosas." (Collins, 2012, pág. 52) "edificios relucientes que proyectan un arcoíris de colores en el aire, de los brillantes coches que corren ampliamente por las calles pavimentadas, de la gente vestida y peinada de forma extraña con la cara pintada y aspecto de no haberse perdido ninguna comida. Todos los colores parecen artificiales, los rosa, demasiado intensos; los verdes, demasiado brillantes; y los amarillos dañan los ojos" (Collins, 2012, pág. 70).

La Arena. Es el lugar al aire libre donde se llevan a cabo *Los juegos del hambre*. "Puede haber cualquier cosa, desde un desierto abrasador hasta un páramo helado"(Collins, 2012, pág. 27).

4.2.2.3. *Temas Descriptivos de los espacios*

A continuación, los temas descriptivos de los espacios, que permiten una vista preliminar los valores manejados en la novela.

- Riqueza
- Tiranía
- Miseria
- Competencia
- Muerte

La siguiente tabla muestra cómo y en qué figuras se manifiestan los temas localizados.

Temas descriptivos	Conjuntos figurativos
Riqueza	Este tema se presenta en la figura del Capitolio, en la forma que esta sociedad explota a los doce distritos de Panem.
Tiranía	Se manifiesta en el abuso de poder que El Capitolio ejerce en Panem.
Miseria	Este tema se localiza en la figura del Distrito 12, en la penuria en la que lo tiene sumido El Capitolio.
Muerte	Este tema lo representa la figura de Los Juegos del Hambre /La Arena siendo este el campo de batalla donde los 24 jóvenes tiene que luchar a muerte sin ninguna regla.

4.2.2.4. Oposiciones de los espacios

Poderosos	Marginados
El Capitolio	Los Distritos
El Capitolio, la ciudad de Panem, es un lugar muy moderno y futurista ocupado por la sociedad rica de Panem. Todos viven acomodadamente entre lujos y despilfarro.	Los doce distritos que rodean la capital de Panem. Dichos distritos viven en extrema pobreza entre ciudades sucias y obsoletas.

4.2.3. Tiempos

En esta fase, se establece el tiempo en que se desarrolla la novela.

En la novela se infiere que la historia se desarrolla en el futuro, cuando describe que Panem es un país que nació años atrás, de los escombros que dejó la guerra y los desastres naturales de un lugar llamado Norteamérica.

4.2.3.1. Figuras de los tiempos

Se localizaron las figuras:

- Tiempo de cacería
- Tiempo de la Cosecha
- Tiempo de dominio del Capitolio
- *Los juegos del hambre* antes del cambio de reglas (cuando se permite solamente un ganador)
- *Los juegos del hambre* después del cambio de regla (cuando se permiten dos ganadores)
- La victoria

4.2.3.2. Conjuntos figurativos de los tiempos

Tiempo de cacería. La historia inicia en las afueras del Distrito 12, separado por un alta alambrada que rodea a todo el Distrito, rematada con bucles de alambre de espino. "En teoría, se supone que está electrificada las veinticuatro horas para disuadir a los depredadores que viven en los bosques y antes recorrían nuestras calles" (Collins, 2012, pág. 13). La protagonista inicia, como todos los días, su jornada de cacería en las afueras del distrito 12.

Tiempo de la Cosecha. Es el día que el gobierno del Capitolio escoge a los dos tributos de cada distrito para que participen hasta la muerte en *Los juegos del hambre*. Este día se ha sido fundado como una festividad que debe ser celebrada en cada distrito a pesar de que los juegos sean una sentencia de muerte para cada uno de sus hijos. Es el recordatorio hacia el pueblo margina de las consecuencias que conlleva una rebelión.

Tiempo de dominio del Capitolio. Según la novela, el Capitolio se encuentra viviendo su mejor etapa, es tiempo de riqueza, desarrollo y poder. "La ciudad que dirige Panem"(Collins, 2012, pág. 70).

Los juegos del hambre antes del cambio de regla. Desde el principio de los juegos Katniss y Peeta se separan. Katniss se encuentra sola, mientras que Peeta se alía con los tributos profesionales con el fin de engañarlos para mantenerlos alejados de Katniss.

Los juegos del hambre después del cambio de regla. Cuando quedan seis tributos vivos en los juegos, anuncian un cambio de regla: pueden haber dos ganadores, siempre que ambos pertenezcan al mismo distrito. Es el momento cuando Katniss inicia la búsqueda de Peeta en el bosque donde se están realizando los juegos.

La victoria. Es el momento cuando Los vigilantes, quienes están a cargo de la organización y transmisión de los juegos, mientras Katniss y Peeta esperan ser

anunciados como los ganadores de *Los juegos del hambre*, anuncian que el último cambio de regla en la que podían haber dos ganadores, ha sido revocado.

Katniss no quiere asesinar a Peeta y decide suicidarse junto a él, rebelándose ante El Capitolio. Se aprovecha de la historia de amantes trágicos que le han hecho creer al público, supone que los vigilantes no los dejarán morir. Es así como los vigilantes toman de inmediato la decisión de dejar que ambos vivan para presentar un final muy esperado y aceptado por la audiencia.

4.3.3. Temas descriptivos de los tiempos

- Muerte
- Suicidio
- Rebelión
- Victoria
- Poder

4.2.3.4. Oposiciones de los tiempos

Antes	Después
El Capitolio	Marginados
Al inicio, en la novela se presenta el dominio ideológico total que ejerce el Capitolio sobre Panem. Se evidencia el abuso de poder que este ejerce sobre el pueblo y cómo somete a sus anchas a los doce distritos, mediante la explotación laboral y la celebración de <i>Los juegos del hambre</i> que usa como herramienta de represión para mantener al pueblo sumiso.	En el desenlace de la novela, las reglas de los juegos cambian. Puede haber dos ganadores, siempre que sean del mismo distrito. Gracias a este cambio, Katniss y Peeta sobreviven a los juegos.

4.3. Componente narrativo

En esta fase, se analizan las acciones realizadas en cada segmento, con el fin de identificar qué consecuencias traen dichas acciones. Con ello se pretende extraer una mejor interpretación del mensaje.

4.3.1. Segmentación narrativa

En el caso de la novela *Los juegos del hambre*, por ser un texto de carácter narrativo, es necesario ubicar las partes en que se puede dividir la novela.

- Al principio del análisis se localizó la historia de *Los juegos del hambre*, una competencia a muerte entre 24 jóvenes competidores donde solo debe existir un ganador. En este segmento, la protagonista lucha por ganar y burlarse del Capitolio.
- En otro segmento se encuentra la historia amorosa entre los personajes principales de la novela, Katniss y Peeta. Dicha historia se convierte en un triángulo amoroso por lo ambiguos sentimientos que Katniss guarda hacia su amigo Gale. "En último lugar aparece Gale y, aunque puede que no haya nada romántico entre nosotros, cuando abre los brazos no dudo en lanzarme a ellos. Su cuerpo me resulta familiar: la forma en se mueve, el olor a humo del bosque, incluso los latidos de su corazón, que ya había escuchado en los momentos de silencio de la caza. Sin embargo, es la primera vez que de verdad lo siento delgado y musculoso, junto al mío" (Collins, 2012, pág. 49).

4.3.2. Estados y cambios

A continuación se establece el sujeto y objeto de cada segmentación de este análisis y el estado que cada uno de estos compone. También se identifica si la relación de sujeto y objeto se encuentra en unión (\wedge) o desunión (\vee)

En la historia de *Los juegos del hambre*, Katniss desea ganar. Este deseo la convierte en el sujeto que tiene como objeto, ganar los juegos.

Sujeto (S) = Katniss

Objeto (O) = victoria

Al principio de la novela Katniss se encuentra en estado de desunión con la victoria porque al principio de la novela, el día de la cosecha (la selección de tributos) aún no se ha realizado.

(S v O)

En la historia del triángulo amoroso entre Katniss, Peeta y Gale. Katniss ejerce el papel de sujeto, ya que es ella quien pierde al objeto₁, Gale y gana el objeto₂, Peeta. Ambos jóvenes tiene la función de objeto de Katniss, ve en ellos el compañerismo y apoyo que le pueden dar, pero debe tomar una decisión.

Sujeto (S) = Katniss

Objetos = O₁(Gale) O₂ (Peeta)

En la novela, Gale se encuentra en unión con Katniss porque llevan una amistad de años. Con Peeta se encuentra en desunión, ya que es hasta la celebración de *Los juegos del hambre* cuando inicia una relación sujeto-objeto.

(O₁∧S v O₂)

Cuando se han establecido los estados se analizan los cambios. Se trata del cambio del paso de un estado a otro. Debido a que no todas las acciones en una historia conllevan un cambio, es importante localizar las acciones que sí adquieren cambios fundamentales.

En la historia de *Los juegos del hambre*, inicialmente se localizó el estado de desunión **(SvO)**, que en el transcurso de la historia sucede el cambio a unión **(S∧O)** en el momento que Katniss sobrevive y gana *Los juegos del hambre*.

Se expresa de esta manera:

(SvO) → (SΛO)

En la historia amorosa, inicialmente, se localizó el estado de unión entre Gale, como Objeto₁; Katniss, el sujeto y la desunión entre Katnissy Peeta el Objeto₂.

(O₁ΛSvO₂).

Este estado cambia al momento en que Katniss debe alejarse de Gale para participar en los juegos y desarrolla un fuerte vínculo con Peeta durante los mismos. Dicho estado se representa así:

(O₁Λ S v O₂) → (O₁v S Λ O₂)

4.3.3. Programa Narrativo (PN)

El PN ayuda a localizar la historia sustancial contenida en un mensaje. Para localizar el PN se debe ubicar en la historia un cambio significativo o potencial.

En la novela se expone principalmente el PN-juego, programa que se realiza hasta el final, cuando el sujeto (Katniss), gana *Los juegos del hambre*.

Katniss (S) se encuentra en desunión con la victoria (O) =

(S vO) → (S Λ O)

A la vez se expone el PN-amor que se desarrolla entre tres personajes: Gale, Peeta y Katniss. Gale mantiene una amistad muy cercana con Katniss y no solo la ve cómo su amiga. Al principio de la novela se encuentra en estado unión, luego cambia a estado de desunión, cuando Katniss participa en los juegos y debe alejarse de él. Posteriormente, este programa entra en estado de unión con Peeta cuando se realizan *Los juegos del hambre*.

Gale (O₁), Katniss (S), Peeta (O₂) = (O₁Λ S vO₂) → (O₁v S Λ O₂)

4.3.4. Realización

En la realización ocurre el cambio de estado, ya sea este de unión a desunión o viceversa. Para que la realización ocurra, entra en acción el sujeto agente (SA), que es el sujeto que hace el cambio desunión a unión. Katniss como sujeto cumple con el objeto, cuando gana los juegos. La fórmula se expresa de la siguiente manera:

S₂ : Sujeto agente, Katniss

S₁:Sujeto de estado, Katniss

O: Objeto, victoria

⇒: La acción realizada por el sujeto agente

V:desunión

Λ: unión

S₂ ⇒[(S₁V O) → (S₁Λ O)]

En el PN-amor, el sujeto agente es Katniss, durante la historia ella es quien realiza el cambio de desunión con Gale y unión con Peeta. Katniss se convierte en sujeto agente de este programa narrativo cuando al principio de la novela se separa de Gale para participar en los juegos. Durante estos decide buscar a Peeta, principalmente para ganar. Este acercamiento trae como consecuencia que surjan sentimientos amorosos hacia Peeta.

S₂ : Sujeto agente, Katniss

S₁: Sujeto de estado, Katniss

O₁: Gale

O₂: Peeta

⇒: La acción realizada por el sujeto agente

V : desunión

∧: unión

S₂⇒ [(O₁∧ S ∨ O₂) → (O₁∨ S ∧ O₂)]

4.3.5. Capacidad

En esta fase se presentan todas las condiciones con las que el sujeto cuenta para poder realizar el cambio de estado.

- **Querer hacer:**

En el PN-juego, el querer hacer se logra desde el inicio de la historia, cuando Katniss (sujeto agente) desea sobrevivir y para ello debe ganar los juegos.

El querer hacer en el PN-amor, se realiza cuando Katniss (sujeto agente) quiere salvar la vida de Peeta, que se encuentra malherido y lo busca cuando es anunciada la nueva regla que consiste en que puede existir dos ganadores "-Katniss - me llama. Me vuelvo y le aparto el pelo de los ojos-. Gracias por encontrarme. -Tú lo habrías hecho de ser al contrario- respondo. Tiene la fiebre hirviendo como si la medicina no tuviese efecto. De repente sin más, me asusta que se muera" (Collins, 2012, pág. 278).

- **Deber hacer:**

En el PN-juego, Katniss (sujeto agente), para salvar la vida de su hermana Prim, se ofrenda como voluntaria y toma su lugar en *Los juegos del hambre* " -¡Prim!- El grito estrangulado me sale de la garganta y los músculos vuelven a reaccionar-. ¡Prim! No me hace falta apartar a la gente, porque los otros chicos me abren de inmediato y crean un pasillo directo al escenario. Llego a ella justo cuando está a punto de subir los escalones y la empujo detrás de mí. -¡Me presento voluntaria!- grito, con voz ahogada-. ¡Me presento voluntaria como tributo!" (Collins, 2012, pág. 32).

En el PN-amor el sujeto agente, Katniss, debido a su participación en los juegos se aleja de Gale, esta separación sería el antiPN de la unión que surge entre Katniss y Peeta durante *Los juegos del hambre*. Esta unión se deriva de la necesidad de tener un aliado para ganar los juegos y al mismo tiempo la necesidad inconsciente de encontrar el amor y esperanza en medio de una batalla sangrienta. "Me agrada estar agarrada a Peeta para guardar el equilibrio, porque él es fuerte, sólido como una roca" (Collins, 2012, pág. 81).

- **Saber hacer:**

En el PN-juego, el sujeto agente, Katniss, se da cuenta de que sus contrincantes no tienen experiencia para sobrevivir en el bosque sin las provisiones entregadas por El Capitolio y los patrocinadores. Es cuando actúa y les destruye todos sus suministros, los cuales tienen protegidos formando una pirámide, rodeados por minas explosivas. Con esto aumenta sus posibilidades de ganar los juegos.

"Si pudiera soltar todas las manzanas... Ya sé qué hacer. Me pongo a tiro y me doy un límite de tres flechas para conseguirlo. Coloco los pies con cuidado, me aísla del resto del mundo y afinó la puntería. La primera flecha

rasga el lateral del saco, cerca de la parte de arriba y deja una raja en la arpillera. La segunda la convierte en agujero. Veo que una de las manzanas comienza a tambalearse justo cuando disparo la tercera flecha, acierto en el trozo rasgado de arpillera y lo arranco de la bolsa. Todo parece paralizarse por un segundo. Después las manzanas se esparcen por el suelo y yo salgo volando por los aires" (Collins, 2012, pág. 236) a causa de la explosión.

Katniss posee ciertas capacidades intelectuales como, el ser analítica, estratégica y pragmática, junto a su aguda observación y análisis, estas capacidades le hacen ver las fortalezas y debilidades de sus contrincantes, información con la que planifica ataques precisos que la ayudarán a debilitar a sus contrincantes sin tener la necesidad de atacarlos directamente hasta asesinarlos y finalmente, plantearse como estrategia inevitable una alianza con Peeta.

El saber hacer en el PN-amor se logra cuando Katniss se da cuenta que al tener como principal estrategia de supervivencia un acercamiento amoroso con Peeta, su ejecución da como resultado sentimientos verdaderos de ella hacia él.

"Peeta, está herido, es ahora mi aliado. Todas las dudas que pudiera haber tenido sobre él se desvanecen, porque, si alguno de los dos hubiese matado al otro, seríamos parias a nuestro regreso al Distrito 12. De hecho, sé que, de estar viendo los juegos por la tele habría odiado a cualquier tributo que no intentase de inmediato aliarse con su compañero de distrito. Además, tiene que nos protejamos el uno al otro y, en mi caso (el ser los amantes trágicos del Distrito 12), es un requisito imprescindible si deseo recibir más ayuda de patrocinadores comprensivos" (Collins, 2012, pág. 265).

- **Poder hacer:**

En el PN-juego, el sujeto agente, Katniss posee capacidades físicas como el dominio del arco, caza, recolección de alimento y agilidad para trepar. También posee herramientas como un arco, flecha, cuchillo y patrocinio. Todo esto le permite ser una potencial ganadora de *Los juegos del hambre*.

El poder hacer en el PN-amor se realiza al momento en que Katniss decide aceptar y ceder ante los sentimientos de Peeta, situación que la hace acercarse y aprovechar las oportunidades de acercamiento que Peeta hace, cada beso, abrazo y caricia es correspondida por Katniss. "Es el primer beso que de verdad hace que se me agite algo en el pecho, algo cálido y curioso. Es el primer beso que me hace desear un segundo" (Collins, 2012, pág. 319).

4.3.6. Influjo

En esta fase se presenta el mitente (quien provoca la acción de cambio de estado) y los valores de los que este se vale para provocar dicho cambio.

En el PN-juego existe un mitente:

- **Prim (hermana menor)**

Se identifica al personaje Prim como mitente porque influye en el sujeto agente (SA), Katniss en el cambio para que realice el cambio a unión con la victoria de los juegos.

Valores: protección familiar, amor.

Una de las principales motivaciones de Katniss (SA) para ganar los juegos, es el juramento que le hace a su hermana en la despedida: "Solo quiero que vuelvas a la casa. Lo intentarás ¿verdad? ¿Lo intentarás de verdad de

la buena? - Me pregunta Prim. - De verdad de la buena, te lo juro -le digo, y sé que tendré que hacerlo por ella." (Collins, 2012, pág. 47) Katniss es motivada por su hermana para a sobrevivir y volver a casa.

Los mitentes del PN-amor son:

- **Peeta**

Como mitente del PN-amor se identifica a Peeta, este personaje es el que influye sobre el sujeto agente, Katniss para que realice el cambio de estado a unión con él.

Valores: amor y desprendimiento.

Este mitente usa como valor amor y desprendimiento para persuadir a Katniss (sujeto agente) que se acerque a él. En la novela Peeta demuestra a Katniss un amor sincero que se puede calificar a la vez como enfermizo ya que renuncia totalmente a todo por ella. Tales acciones provocan que Katniss realice el cambio de estado acercándose a él.

El desprendimiento se demuestra cuando se alía con los demás tributos deseosos de asesinar a Katniss, con el fin de mantenerlos alejados de ella, mediante el engaño de que él será quién los lleve hacia ella y arriesga su vida para salvar la de Katniss, razón por la cual, resulta gravemente herido cuando otro tributo le corta la pierna con una espada al descubrirlo ayudando a Katniss a escapar.

"¡Levanta, levanta! -Me levanto y el sigue empujándome. ¿Qué? ¿Qué está pasando? Me pega un buen empujón para alejarme-. ¡Corre! -grita-. ¡Corre! Detrás de él Cato se abre camino a través de los arbustos. Él también está húmedo tiene y tiene una picadura muy fea bajo un ojo. Veo un rayo de sol reflejándose en su espada y hago lo que me dice Peeta; agarro con fuerza arco y flechas y salgo disparada entre tropezones hacia los árboles que han

surgido de la nada. Dejo atrás mi estanque y me adentro en bosques desconocidos. El mundo empieza a doblarse de forma alarmante. Alguien grita un grito agudo que no se interrumpe para respirar; tengo la vaga sensación de que soy yo. Tropezco y me caigo en un pequeño pozo recubierto de burbujitas naranja que zumban como el nido de rastrevíspulas. Me hago un ovillo, con las rodillas bajo la barbilla y espero la muerte. Enferma y desorientada solo se me ocurre una cosa: Peeta Mellark me acaba de salvar la vida "(Collins, 2012, pág. 209).

- **Haymitch**

Este personaje es identificando como mitente, ya que este influye en el sujeto agente, Katniss para que se realice el estado. Haymitch provoca que Katniss actúe por medio de mensajes indirectos, que solo ella puede entender y hace que Katniss se acerque sentimentalmente a Peeta.

Valor: éxito

Haymitch es movido por el valor éxito para manipular a Katniss y hacer que se acerque sentimentalmente a Peeta para conmover a los patrocinadores con la historia de los amantes trágicos de los juegos y con esto conseguir insumos para que sus pupilos ganen los juegos.

"- No te vas a morir. Te lo prohíbo, ¿vale? - Vale- Susurra él. Salgo al fresco aire nocturno justo cuando el paracaídas cae del cielo. Deshago rápidamente el nudo con la esperanza de que sea una medicina de verdad para tratar la pierna de Peeta. Sin embargo, me encuentro con una olla de caldo caliente. Haymitch no podía haberme enviado un mensaje más claro: un beso equivale a una olla de caldo. Casi lo oigo gruñir: -Se supone que estás enamorada, preciosa, y el chico se está muriendo. ¡Dame algo con lo que pueda trabajar!-. Y tiene razón: si quiero mantener vivo a Peeta debo darle a la audiencia algo más por lo que preocuparse. Los amantes trágicos

desesperados por volver a casa..., dos corazones latiendo al ritmo de una..., romance" (Collins, 2012, pág. 279).

4.3.7. Valoración

A continuación se evalúan los resultados que la realización del PN produce, se evalúa si el cambio tuvo un efecto positivo o negativo en el sujeto de estado. También se presenta la evaluación de los valores, para verificar si son de carácter verdadero, secreto, mentiroso o falso.

PN-juego:

Mitente Prim

- En la novela *Los juegos del hambre*, los valores protección familiar y amor, se plantean al inicio de la historia, cuando Katniss toma el lugar de su hermana para ir a los juegos y le jura volver a casa. Estos valores resultan ser verdaderos, porque el sujeto, Katniss, para proteger a su hermana está dispuesta a dar la vida por ella y cumple su promesa de regresar a casa. Con estos valores, Katniss es obligada a seguir adelante y debido a que los juegos son televisados, lucha por nunca verse vulnerable principalmente para su hermana.
- Cómo valor secreto se identifica la supervivencia, se evidencia en el desarrollo de la historia cuando Katniss supera todas las pruebas y conserva su vida.
- Se localizó el valor secreto rebeldía. Este se manifiesta a lo largo de la novela con las opiniones y actitudes que Katniss proyecta en contra del sistema que impera. Uno de los actos rebeldes de Katniss se manifiesta cuando se atreve a desafiar a los Vigilantes engañándolos con el intento de suicidio doble para que los juegos no tengan ningún vencedor. Ella sabe que los Vigilantes no pueden permitir que los juegos se queden sin

vencedor, de otra forma, ellos fallarían ante el Capitolio, y según Katniss hasta podrían ejecutarlos en público por esta falla. Esto lo hace con la esperanza de que los Vigilantes cambien de opinión y dejen vivir a Katniss y a su compañero Peeta.

PN-amor:

Mitente Peeta

- Amor, este valor se manifiesta en el mitente Peeta, se determina como verdadero, ya que a lo largo de toda la novela, demuestra por medio de su protección y compañerismo hacia Katniss que realmente tiene sentimientos hacia ella.
- El valor desprendimiento se identifica como verdadero. En toda la novela este personaje nunca demuestra tener interés en ganar los juegos. Lo único que le importa es mantener con vida a Katniss para que ella sea quien gane los juegos. Él demuestra ser capaz de dar la vida por ella, un ejemplo de ello es cuando la salva de que uno de los tributos la asesine y en el intento es él quien resulta gravemente herido o también cuando anuncian que la regla de que pueden haber dos ganadores ha sido revocada y le pide a Katniss que lo mate para que ella gane *Los juegos del hambre*.

"Lo observo ponerse en pie a duras penas. Se mueve hacia a mí, como a cámara lenta, sacándose el cuchillo del cinturón... Antes de ser consciente de lo que hago, tengo el arco cargado y apuntándole al corazón. Arquea las cejas y veo que su mano ya estaba camino a tirar el cuchillo al lago. Suelto las armas y doy un paso atrás. Con la cara ardiendo de vergüenza. -No- me detiene-, hazlo. Peeta se acerca cojeando y me pone de nuevo las armas de nuevo en las manos. -No puedo. No lo voy a hacer. -Hazlo, antes de que envíen otra vez a esos animales o a otra cosa. No quiero morir como Cato. -Pues dispárame- respondo, furiosa, devolviéndole las armas con un

empujón-. ¡Dispárame, vete a casa y vive con ello! Mientras lo digo, sé que la muerte aquí, ahora mismo sería más fácil que seguir viviendo. Se inclina y arranca la venda de la pierna, eliminando la última barrera entre su sangre y la tierra. - ¡No, no puedes suicidarte! Me pongo de rodillas e intento pegarle la venda en la herida, desesperada. -Katniss, es lo que quiero. -No vas a dejarme sola- insisto, porque sé que si muere, en realidad nunca volveré a casa, me pasaré el resto de mi vida en este campo de batalla, intentando encontrar la salida. -Escucha- me dice, poniéndome en pie-. Los dos sabemos que necesitan a su vencedor. Solo puede ser uno de nosotros. Por favor, acéptalo, hazlo por mí. Y sigue hablando sobre lo mucho que me quiere, sobre cómo sería su vida sin mí"(Collins, 2012, pág. 365).

Mitente Haymitch

- El valor utilizado por este mitente es éxito. Se define como un valor verdadero ya que su aplicación y ejecución trae como consecuencia la victoria de ambos tributos. Haymitch buscando el éxito, que en este caso es la victoria de sus tributos, hace que Katniss se acerque sentimentalmente a Peeta y esta acción cumple con su cometido, pues provoca la supervivencia y victoria de ambos tributos.
- Manipulación es otro valor encontrado e identificado como secreto. Porque Haymitch usa como herramienta de manipulación los sentimientos entre estos dos tributos para conseguir patrocinio del público fascinado por la historia de amor de Katniss y Peeta. Esto con el fin de conseguir los insumos necesarios para mantener con vida a sus tributos.

Según Velázquez, después de localizar y analizar los valores de los programas narrativos, se estudian las consecuencias que conlleva la realización de dichos programas.

En el PN-juego la realización resulta exitosa. Para el sujeto de estado (Katniss), trae como consecuencia el goce de la victoria porque el sujeto cumple con su objetivo de ganar los juegos. Las consecuencias de la realización del Pn-juego para el sujeto agente (Katniss) son satisfactorias porque se cumplen los valores planteados por ella misma (juramento y supervivencia). Katniss cumplió su palabra de regresar con su hermana y sobrevivir en los juegos.

La realización del PN-amor para su sujeto de estado (Katniss) trae consecuencias positivas porque se cumplieron los valores (amor y desprendimiento) del mitente (Peeta) que hicieron que Katniss permaneciera con vida. Tanto para sujeto agente como para sujeto de estado se da el surgimiento de amor verdadero. Aunque cabe señalar que este amor se concibe de diferente forma, tanto para el Sujeto (Katniss) como para el objeto (Peeta).

El amor por parte de Katniss se manifiesta inicialmente por el interés que ella tiene de ganar los juegos, Katniss busca que este amor le sea útil y para saldar deudas. No es precisamente interés, sino que la concepción de amor de Katniss se basa en los porqués. Katniss llega a amar a Peeta porque: fue él quien le regaló comida cuando casi moría de hambre en la infancia, le salvó la vida nuevamente en los juegos, porque con su ayuda puede ganar los juegos. Todo esto se resume en que lo ama porque se lo debe y a la vez porque lo necesita.

Mientras que el amor que manifiesta Peeta, es un amor romántico, abnegado, desinteresado, un amor que busca dar más que recibir. Peeta se entrega a Katniss totalmente, llega a demostrar que él, da la vida por salvarla, sin recibir nada a cambio.

La realización del PN-amor influida por Haymitch trae consecuencias positivas para el sujeto de estado (Katniss) porque se cumple el valor del mitente (éxito) siendo este un valor verdadero cumple con su cometido, el que Katniss y Peeta sobrevivan en los juegos.

En la novela *Los juegos del hambre*, se identifican dos temas principales, dos realidades contrapuestas: poderosos vs. marginados. De estos se derivan las oposiciones, que, según Velásquez, son producto de las relaciones con la información de las estructuras de superficie. Estas relaciones y oposiciones, reafirman la problemática que la escritora plantea en la novela.

Velásquez indica, que los elementos significativos que se le otorguen al primer tema, serán opuestos a los que se le asignen al segundo. Esto se puede apreciar de la siguiente forma.

Poderosos: riqueza, tiranía, dominio.

Marginados: pobreza, no tiranía, no dominio.

Velásquez, señala que de las oposiciones establecidas deben relacionarse entre sí, de manera que se deben ordenar en columnas de forma coherente. Lo que quiere decir, todos los elementos relacionados deben quedar de un mismo lado.

Dichas columnas pueden apreciarse de la siguiente manera:

poderosos vs. marginados

riqueza vs. pobreza

tiranía vs. no tiranía

dominio vs. no dominio

vida vs. muerte

ganar vs. perder

Posterior a enumerar las oposiciones, según Velásquez, se procede a interpretarlas. La interpretación se hace al relacionar los términos de la columna entre sí.

Las oposiciones localizadas en la novela, evidencian que la escritora, Suzanne Collins, manifiesta una fuerte crítica, al sistema económico y social capitalista, la desigualdad social, critica cómo los que manejan las riquezas mantienen el poder y sobreviven a costa de un pueblo que muere del hambre. Tal situación no se aleja de la realidad que se vive en Latinoamérica.

En el desarrollo de la novela se presentan dos escenarios en los que una sociedad está dividida en dos realidades muy marcadas que se contraponen: los poderosos y ricos (El Capitolio), que abusan el poder y los pobres (los 12 distritos) sometidos a condiciones precarias para sobrevivir.

Durante toda la novela, El Capitolio se muestra como el sistema que domina y controla la economía de Panem y deja en evidencia la desigualdad y gobierno opresivo sobre los 12 distritos que lo rodean. También expresa su control social por medio de la creación de *Los juegos del hambre* que fueron la consecuencia de una rebelión pasada. Con esto, El Capitolio no solo pretende preservar el poder sino a su vez recordárselo a los 12 distritos.

Por otra parte se manifiesta la crítica hacia los medios de comunicación manipuladores, que mantienen al público engañado y entretenido. El Capitolio y los medios de comunicación televisan y presentan los juegos como una festividad y no como un evento macabro en el que 24 jóvenes, sin opción, se convierten en asesinos para sobrevivir.

Por parte de la protagonista, Katniss, se reconoce la inconformidad y rebeldía hacia el sistema. Esto la mueve a hacer historia en *Los juegos del hambre* y burla al sistema, cuando por medio de la manipulación, hace que tanto ella como su compañero Peeta sobrevivan a los juegos.

Se evidencia el fracaso de la muerte luego de la lucha constante por sobrevivir del personaje principal Katniss.

En la realización de los programas narrativos se evidencia el triunfo de los valores con una perspectiva muy individualista. En la historia se plantea el amor

incondicional, como un sentimiento muy individual y enfermizo, ya que este se es representado como una renuncia a todo, como entrega total. Katniss y Peeta demuestran este tipo de amor, ella con el amor que le tiene a su hermana, y él, con el amor que le tiene a Katniss.

A su vez, la rebeldía representada en la novela no proyecta la intención de acabar con el sistema injusto, sino de engañar para sobrevivir.

En conclusión, queda establecido que en esta novela, de Suzanne Collins, todos los antivalores son vencidos por la actitud rebelde, motivadora e inspiradora del personaje principal, Katniss. Sin embargo, la autora no plantea la necesidad de cambio en el sistema sino la búsqueda de supervivencia en él.

CONCLUSIONES

- Se concluye que en la novela *Los juegos del hambre* se presenta una visión del mundo negativa y alejada de un futuro idealizado. En la novela se presenta una sociedad del futuro sometida y decadente, en la que no se puede sobrevivir, gobernada por un grupo poderoso que impone políticas a su favor.
- La autora, Suzanne Collins enlazó la realidad del mundo actual con la ficción. Mediante la información extraída en *los conjuntos figurativos del análisis semiótico* se confirmó que en la novela el tiempo a futuro es usado como una proyección deteriorada del sistema social actual, ya que en el tiempo futuro de la novela los poderosos se siguen beneficiando a costa de los desposeídos.
- Mediante la interpretación de las *oposiciones* realizadas en el análisis, se manifiesta el *sometimiento*. Durante toda la novela la *figura* Capitolio domina la economía de Panem y deja en evidencia la desigualdad y opresión que ejerce. El sometimiento se expresa mediante el control social que los poderosos demuestran con la creación de *Los juegos del hambre*.
- En la novela, la rebeldía es planteada solo como una forma de sobrevivir más no como el camino para desafiar el sistema tirano.
- El amor es planteado en la novela con un sentimiento de dependencia, donde los dos personajes principales demuestran entregar todo, sin reservas por otra persona.

RECOMENDACIONES

- A los estudiantes de Ciencias de la Comunicación interesarse más por el estudio de la semiótica para entender de manera profunda los mensajes contenidos en obras literarias, películas, imágenes, publicidad, entre otros.
- A los docentes de Ciencias de la Comunicación profesionalizarse en el área semiológica y con ello mejorar la calidad de análisis y crítica de los estudiantes y futuros comunicadores.
- A los lectores en general prestar más atención a los materiales narrativos para comprender los mensajes ocultos proyectados en las historias y con esto tener una opinión crítica de la realidad.

BIBLIOGRAFÍA

- Ambrosio, A. (2007). *Estudio Semiológico de Soluna de Miguel Ángel Asturias con base a la propuesta de Wilfred Guerin*. Tesis, Guatemala.
- Collins, S. (2012). *Los Juegos del Hambre*. Barcelona: RBA Molino.
- Diccionario Enciclopédico Continental Siglo XXI*. (2002). Colombia: Editorial Norma S.A.
- Eco, U. (1994). *Signo*. Colombia: Editoria Labor.
- Eco, U. (2000). *Tratado de Semiótica General* (Quinta ed.). Barcelona: Editorial Lumen.
- Garrido, M. A. (2000). *Nueva Introcucción a la Teoía de la Literatura*. España: Editorial Síntesis S.A.
- Guiraud, P. (1972). *La Semiología*. México: Siglo XXI Editores.
- Hernández, F. C. (2005). *Análisis semiológico del cine guatemalteco y su relación de contenido con la sociedad*. Tesis, Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.
- Ingarden, R. (1998). *La obra de arte literaria*. México D.F.: Taurus.
- Jaramillo, O. F. (2000). *Análisis de los contenido lingüíticos de cuatro canciones comerciales*. Tesis, Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.
- Mérida, A. (2009). *Búsqueda bibliográfica, redacción de referencias y Citas dentro del texto*. Guatemala.
- Mérida, A. (2009). *Guía Para Elaborar y Presentar la tesis*. Guatemala.
- Oropeza, R. P. (1999). *Literatura y realidad*. México D.F.: Editorial Universitaria.
- Pedroni, A. M. (2004). *Semiología, un acercamiento didáctico*. Guatemala: Editorial Universitaria.
- Roland Barthes, C. B. (1970). *La Semiología*. Argentina, Argentina: Editorial Tiempo Contemporaneo.
- Rubín, N. (1986). *Análisis Semiológico a la Narrativa Breve de Rafael Arévalo*. Tesis, Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.
- Santiago, E. E. (1996). *Gnostico acerca de la aplicación de la Seiología en los mensajes publicitarios*. Tesis, Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.
- Spang, K. (2000). *Géneros Literarios* (Segunda ed.). España: Editorial Sintesis.
- Tobar, G. (1992). *Análisis Semiótico de El Alhadito del Miguel Águel Asturias*. Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.
- Valdizón, B. A. (1997). *Análisis semiológico del discurso religioso*. Tesis, Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.

Velásquez, C. A. (2012). *Literatura Hispanoamericana* . Guatemala: Eco Ediciones .

Velásquez, C. A. (2006). *Semiología del Mensaje Estético*. Guatemala: Eco Ediciones.

Velásquez, C. (2009). *Teoría de la Mentira, una introducción a la semiótica* (Segunda ed.). Guatemala: Eco Ediciones.

Velásquez, C. (2009). *Teoría de la Mentira, una introducción a la semiótica* (Segunda ed.). Guatemala: Eco Ediciones.

Warren, R. W. (1996). *Teoría Literaria* (Cuarta ed.). Madrid, España: Editorial Gredos.

BIBLIOGRAFÍA ELECTRÓNICA

Blog Oficial Trilogía Los Juegos de Hambre Suzanne Collins. (2012). Recuperado el Marzo de 2014, de <http://www.blogjuegosdelhambre.com/>

Martínez, Gómez. (2005). *Introducción a la Literatura*. Recuperado el 25 de Mayo de 2014, de <http://www.ensayistas.org/>