

■ Resumen: Análisis de Imágenes y Semiótica Visual

Fuente: Documento "9 Retórica imagen 2025B_ok.pdf"

Este resumen engloba la teoría de Roland Barthes y los elementos técnicos de composición visual necesarios para el examen.

1. Niveles de Sentido (Teoría de Roland Barthes)

Barthes descompone la imagen en tres mensajes que coexisten. Para analizar cualquier pieza gráfica (publicidad, fotografía, meme), debes identificar estos tres niveles:

A. Mensaje Lingüístico (El Texto)

Es el texto presente en la imagen. Su función principal es controlar la polisemia (los múltiples significados posibles de una imagen) para evitar que el espectador interprete "mal". Tiene dos funciones específicas:

1. Anclaje (El más común en publicidad):

- **Definición:** "Sujeta" o fija el sentido. Guía al observador hacia *un* significado específico entre todos los posibles. Es un control frente al poder perceptivo.
- **Ejemplo:** En una foto de un plato de comida que se ve delicioso, el texto dice "Bajo en calorías". El texto *ancla* la interpretación hacia la salud, no solo al sabor.

2. Relevancia (Común en cómics y cine):

- **Definición:** Relación complementaria. El texto aporta información que *no está* en la imagen. Texto e imagen son fragmentos de un sintagma más general.
- **Ejemplo:** En una viñeta donde un personaje mira el reloj, el texto dice "Mientras tanto, en la guarida del villano...". El texto hace avanzar la narración.

B. La Imagen Denotada (Mensaje Icónico No Codificado)

- **¿Qué es?:** Es el nivel literal. Lo que se ve físicamente sin interpretaciones culturales profundas.
- **Características:** Es la "representación de la cosa misma". Se percibe como un mensaje "natural" o inocente, aunque técnicamente está construido (encuadre, luz).
- **Análisis Técnico:** Aquí analizamos *qué objetos* hay y *cómo* están mostrados (elementos técnicos descritos en la sección 3).

C. La Imagen Connotada (Mensaje Icónico Codificado / Retórica)

- **¿Qué es?:** Es el nivel simbólico e ideológico. Son los significados culturales, valores o asociaciones que le damos a la imagen.
- **Concepto Clave: Retórica de la imagen.** Conjunto de connotadores que crean una significación global.
- **Ejemplo Clásico (Caso Panzani):**
 - **Denotación:** Una red con paquetes de pasta, latas de salsa, tomates y cebollas.
 - **Connotación (Retórica):** "Italianidad" (por los colores verde, blanco y rojo), "Frescura" (parece que vienen del mercado), "Servicio culinario completo".

2. Tipos de Semiótica Visual

- **Semiótica Figurativa:** Se centra en reconocer objetos del mundo real (identificar que una mancha es "un árbol" o "una persona"). Trata de imitar la realidad.
- **Semiótica Plástica:** Analiza los elementos abstractos que producen sentido por sí mismos, sin necesidad de representar un objeto: formas, colores, composición, texturas.

3. Elementos Técnicos de Composición (La "Caja de Herramientas")

Estos elementos sirven para analizar tanto la *Denotación* (descripción) como la *Connotación* (efecto psicológico).

A. La Luz y el Color (Psicología del Color)

El color no es neutro; es una construcción social.

- **Azul:** Simpatía, armonía, fidelidad, frialdad, distancia. (Color corporativo/tecnológico).
- **Rojo:** Pasión, amor, odio, peligro, comunismo, alegría. (Llamada a la acción).
- **Amarillo:** Contradictorio. Optimismo y diversión, pero también traición y celos.
- **Verde:** Naturaleza, fertilidad, esperanza, burguesía.
- **Negro:** Poder, violencia, muerte, elegancia, negación.
- **Blanco:** Inocencia, pureza, bien.

B. Planos (Escala de Planos)

Definen la relación entre el sujeto y el entorno.

1. **Plano General:** Relación personaje-paisaje. Contextualiza.
2. **Plano General Medio / Entero:** Relación personaje-espacio. Muestra acción corporal completa.
3. **Plano Americano (3/4):** Corta por las rodillas. Acción del personaje (narrativo/dramático).
4. **Plano Medio:** Corta por la cintura. Acción y expresión. Interacción social.
5. **Primer Plano:** Rostro y hombros. Intimidad, psicología, expresión dramática.
6. **Primerísimo Primer Plano / Detalle:** Foco extremo en una parte (ojos, boca, objeto). Valor simbólico o expresivo intenso.

C. Composición y Jerarquía

- **Puntos Áuricos:** Regla de tercios. Los elementos colocados en las intersecciones tienen más fuerza visual.
- **Jerarquización:** ¿Qué está arriba/abajo, grande/pequeño? Lo que está arriba o es más grande tiene mayor jerarquía visual.
- **Ángulos:**
 - *Picado (desde arriba):* Empequeñece, debilidad.
 - *Contrapicado (desde abajo):* Exalta, da poder/heroísmo.

Banco de Preguntas de Práctica

Usa estas preguntas para simular el examen. Tapa las respuestas e intenta resolverlas.

Pregunta 1 (Teoría Barthes)

En un afiche publicitario de una ONG, aparece la foto de un niño llorando (Imagen). Debajo, un texto grande dice: "Tu donación de hoy es su comida de mañana".

¿Qué función del mensaje lingüístico está cumpliendo el texto principalmente?

Respuesta: Función de Anclaje.

Explicación: La imagen del niño llorando es polisémica (podría llorar por dolor, por frío, por soledad). El texto "ancla" el significado específicamente hacia el "hambre" y la solución ("donación"), evitando otras interpretaciones.

Pregunta 2 (Elementos Técnicos)

Estás analizando una escena de una película donde el villano es presentado. La cámara lo enfoca desde abajo hacia arriba (casi a ras del suelo) y usa una iluminación con muchas sombras negras y duras.

Analiza esta imagen desde la Semiótica Plástica (plano/ángulo y color).

Respuesta:

- **Ángulo:** Contrapicado. Se usa para darle poder, superioridad y hacerlo ver amenazante.
- **Color/Luz:** Predominio del negro (poder, violencia, muerte) y contraste duro (dramatismo).
- **Conclusión:** La composición plástica construye la connotación de "peligro y autoridad".

Pregunta 3 (Retórica)

En el análisis del anuncio de pastas "Panzani" realizado por Barthes, ¿qué significa la "Italianidad" y a qué nivel de mensaje pertenece?

Respuesta: Pertenece al **Mensaje Icónico Codificado (Connotación)**. La "Italianidad" no es un objeto físico en la foto, sino un concepto cultural evocado por la combinación de colores (verde, blanco, rojo) y el tipo de productos.

Pregunta 4 (Diferenciación)

¿Cuál es la diferencia entre Semiótica Figurativa y Semiótica Plástica?

Respuesta: La **figurativa** se interesa por reconocer objetos del mundo real (ej: "eso es una manzana"), mientras que la **plástica** analiza cómo las líneas, colores y texturas producen sentido independientemente del objeto (ej: "el color rojo y la forma redonda generan tensión visual").

Ejercicio Rápido:

Mira la siguiente descripción y define el plano:

"La cámara corta al personaje justo por encima de las rodillas mientras desenfunda un arma."

Respuesta: Plano Americano.

■ Resumen: Semiótica Narrativa y Análisis Audiovisual

Fuente: Documento "10 Semiótica narrativa 2025B_ok.pdf"

Este resumen cubre la estructura del relato, la temporalidad y el modelo de Greimas, fundamentales para analizar cine y series.

1. El Relato (Definición Base)

Según **Roland Barthes**, el relato es un sistema de reglas y unidades. Es el modelo común de todas las formas de narración.

- **Característica clave:** Puede transferirse de un lenguaje a otro (de novela a cine, de oral a cómic). Lo que importa es la sucesión lógica de acontecimientos.
- **Tipos de Narrativas:**
 - *Episódicas/Procedimentales:* Estructura repetitiva (ej. CSI, Scooby-Doo).
 - *Variables:* Cambian espacio, tiempo y desarrollo de personajes (ej. Breaking Bad).

2. La Estructura General del Relato

Toda historia dinámica sigue un esqueleto básico de tres fases:

1. **Estado Inicial (Apertura/Planteamiento):** Situación de equilibrio o normalidad antes de que empiece el conflicto.
2. **Acción de Transformación (Nudo/Clímax):** El evento o serie de eventos que rompen el equilibrio y obligan a los personajes a actuar. Es el "cuerpo" de la acción.
3. **Estado Final (Cierre/Desenlace):** Nuevo equilibrio (positivo o negativo) tras la transformación.

3. Temporalidad Narrativa

Debes distinguir cómo se maneja el tiempo dentro de la obra.

A. Tiempo del Relato vs. Tiempo Histórico

- **Tiempo del Relato:** El tiempo interno construido en la historia (ej. "Futurista: año 2062", "Edad de Piedra").
- **Tiempo Histórico:** El año real en que la obra fue producida (ej. "Los Supersónicos se hicieron en 1962").

B. Orden Temporal (Manejo de la secuencia)

- **Orden Cronológico:** Secuencia lineal (A -> B -> C).
- **Orden Alterado (Anacronías):**
 - **Flashback (Retrospectiva / Precuela):** Saltos al pasado.
 - **Flashforward (Prospectiva / Secuela):** Saltos al futuro.

4. El Modelo Actancial (Algirdas Julius Greimas)

Greimas, parte del estructuralismo, propone que más allá de los "personajes" (actores), existen **Actantes** (funciones/roles) universales. Una narración es la búsqueda de un objeto.

Los 6 Actantes:

1. **Sujeto (El Héroe):** Quien realiza la acción principal. Desea conseguir algo.
2. **Objeto (El Deseo):** Lo que el Sujeto quiere conseguir (puede ser físico como un tesoro, o abstracto como el amor o la libertad).
3. **Destinador (El Motivador):** La fuerza, idea o personaje que mueve al Sujeto a actuar. Es el "por qué" o "quién lo manda". (Ej: El Rey manda al caballero; o "La Venganza" motiva a John Wick).
4. **Destinatario (El Beneficiario):** Quien se beneficia si el Sujeto consigue el Objeto. (A veces es el mismo Sujeto).
5. **Ayudante (El Aliado):** Facilita la acción.
6. **Oponente (El Villano/Obstáculo):** Impide o dificulta la acción.

Esquema de relaciones:

- El *Destinador* motiva al *Sujeto* hacia el *Objeto*.
- El *Ayudante* empuja al *Sujeto*, el *Oponente* lo frena.
- El *Objeto* va hacia el *Destinatario*.

5. Componentes Semionarrativos (Profundidad)

El análisis no se queda en la superficie.

- **Estructuras Superficiales:** Lo que vemos directamente (actores, acciones narradas).
- **Estructuras Profundas (El Cuadrado Semiótico):** Son los valores abstractos u opuestos que sostienen la ideología del relato (ej. Vida vs. Muerte, Libertad vs. Opresión). Se forman por relaciones de oposición y contradicción.

Banco de Preguntas de Práctica

Escenario: Análisis de "El Señor de los Anillos"

Frodo (un hobbit) debe llevar el Anillo Único al Monte del Destino para destruirlo y salvar a la Tierra Media de la oscuridad. Gandalf lo envía a la misión. Sam lo acompaña y ayuda. Sauron envía orcos para detenerlo.

Pregunta 1 (Modelo Actancial)

En el escenario descrito, identifica los siguientes roles según Greimas: **Sujeto, Objeto y Destinador**.

Respuesta:

- **Sujeto:** Frodo (es quien realiza la acción).
- **Objeto:** La destrucción del Anillo / La paz de la Tierra Media (es la meta).
- **Destinador:** Gandalf / El deber de salvar el mundo (es quien lo motiva/envía).
- *(Extra: El Oponente es Sauron; El Ayudante es Sam; El Destinatario es La Tierra Media).*

Pregunta 2 (Estructura del Relato)

En una película de superhéroes, al principio vemos al héroe viviendo una vida normal y aburrida en su oficina. De repente, una explosión destruye el edificio y él adquiere poderes, obligándolo a luchar contra el crimen. Al final, acepta su rol como protector de la ciudad.

Identifica la "Acción de Transformación".

Respuesta: La explosión y la adquisición de poderes. Es el evento que rompe el equilibrio inicial (vida aburrida) y desencadena la trama.

Pregunta 3 (Temporalidad)

La serie "Better Call Saul" fue filmada después de "Breaking Bad", pero narra la vida del abogado Saul Goodman años antes de conocer a Walter White.

¿Qué tipo de orden temporal narrativo representa esta serie respecto a la original?

Respuesta: Es una **Precuela** (Retrospectiva / Flashback extendido a nivel de obra), ya que va hacia el pasado de la historia original.

Pregunta 4 (Conceptos Greimas)

¿Cuál es la diferencia entre un "Actor" y un "Actante"?

Respuesta: El **Actor** es el personaje específico con nombre y cara (ej. Frodo). El **Actante** es la función o rol abstracto que cumple en la estructura (ej. Sujeto). Un mismo actor puede cumplir varios roles actanciales, o un rol actancial puede ser cumplido por varios actores (ej. un grupo de amigos funcionando todos como "Ayudante").

Ejercicio Rápido:

Si en una historia el protagonista busca venganza, pero al final decide perdonar:

- ¿El **Objeto** inicial era? -> La Venganza.
- ¿El **Oponente** interno podría ser? -> Su propia conciencia o moral.

Resumen: Interdiscursividad, Polifonía y Narcocultura

Fuente: Documento "11 Intertextualidad, polifonía y narcocultura 2025B_ok.pdf"

Este resumen aborda cómo los discursos (textos, videos, canciones) no son "puros" ni originales, sino que están llenos de voces de otros.

1. Conceptos Fundamentales

La premisa central es que **el hablante no es un Adán** (no es el primero en hablar de un tema). Todo lo que decimos ya ha sido hablado, discutido y valorado antes.

A. Interdiscursividad

Es el conjunto de relaciones que conectan un texto con otros textos de variada procedencia.

- **Definición Clave:** El enunciado es un eslabón en una cadena de comunicación.
- **¿Para qué sirve usar discursos de otros?**
 1. Dotar de legitimidad y autoridad al mensaje.
 2. Ubicarse frente a otros (mostrar cercanía o rechazo).
 3. Evidenciar memoria discursiva (recordar el pasado).
 4. Agregar emocionalidad.

B. Polifonía (Mijaíl Bajtín)

Literalmente "muchas voces". Se refiere a la presencia de varias voces dentro de un mismo discurso que no son atribuibles solo al locutor principal.

- **Heterogeneidad Constitutiva:** "Hay un exterior del sujeto que está dentro del sujeto". Nuestra forma de hablar está hecha de las palabras de otros (familia, medios, cultura).
- **Heterogeneidad Mostrada:** Cuando explícitamente citamos o traemos otra voz al texto.

C. Formas de insertar "Otras Voces" (Marcadores)

1. **Discurso Directo (Cita literal):**
 - Usa comillas (" "), guiones o itálicas.
 - *Objetivo:* Verosimilitud, dar seriedad, "parecer auténtico". Restituye las palabras exactas.
 - *Ejemplo:* Retuits (RT), citas académicas.
2. **Discurso Indirecto:**
 - El locutor traduce o resume el pensamiento de otro con sus propias palabras.
 - *Ejemplo:* "El presidente dijo que la seguridad es prioridad..." (en lugar de citarlo textual).
3. **Alusión:**
 - Referencia implícita a memorias o creencias compartidas sin citar.
 - *Ejemplo:* Mencionar "Las madres de la Plaza de Mayo" para evocar una lucha sin explicar toda la historia.
4. **Parodia / Ironía:** Imitar una voz para burlarse o criticarla.

2. Estudio de Caso: La Narcocultura

El documento usa la narcocultura como ejemplo supremo de cómo se construyen significados (semiosis) y cómo operan los interdiscursos.

- **Definición:** Un universo simbólico que exalta la violencia, el poder económico y político de los narcotraficantes, intentando legitimar su estilo de vida.
- **Función Discursiva:** Es una "identidad contrapropuesta" o una **interdiscursividad de resistencia** frente al Estado fallido. Al no haber condiciones de vida dignas, el narco se presenta como el proveedor de éxito y justicia.

Análisis Semiótico de la Narcocultura:

- **Lenguaje (Jerga):** *Sicario, levantón, capo, loquear, coronar, cuero de rana (dólares).*
- **Materialidad del Sentido:** Ropa de marca exagerada, joyas, arquitectura ostentosa, música (narcocorridos/narcorreguetón), culto a figuras religiosas (Jesús Malverde).
- **Intertextualidad en Medios:** Las "Narconovelas" (*El Señor de los Cielos, Sin senos no hay paraíso, Pablo Escobar*). Estas producciones reciclan la vida real del narco y la convierten en ficción heroica.

Aplicación del Modelo Actancial (Greimas) al Narco:

En las historias de narcocultura, el esquema se invierte respecto a la legalidad:

- **Sujeto:** El Capo (presentado como héroe trágico o redentor).
- **Objeto:** Poder, dinero, respeto, ascenso social.
- **Destinador (Motivación):** La pobreza, la marginación, el deseo de éxito rápido.
- **Oponente:** El Estado, la policía, la ley (presentados como los villanos o corruptos).

Banco de Preguntas de Práctica

Pregunta 1 (Identificación de Discurso)

En un noticiero, el presentador dice: "Como señalaron fuentes oficiales, la medida será drástica".

¿Qué tipo de marcador de interdiscursividad se está usando?

Respuesta: Discurso Indirecto. El presentador está parafraseando lo que dijeron las fuentes, no usando sus palabras exactas entre comillas.

Pregunta 2 (Concepto de Polifonía)

¿Por qué se dice que el hablante "no es un Adán"?

Respuesta: Porque nadie "inventa" el lenguaje ni los temas desde cero. Todo discurso está lleno de palabras, ideas y valoraciones que ya han sido usadas por otros antes. Siempre respondemos a discursos previos.

Pregunta 3 (Análisis de Caso: Narcocultura)

¿Cuál es el objetivo semiótico de la "Narcocultura" según el texto?

Respuesta: Legitimar el narcotráfico y su estilo de vida. Busca establecer una identidad válida frente a la cultura hegemónica/estatal, presentando al narco como una figura de poder y éxito ante el fracaso del Estado.

Pregunta 4 (Intertextualidad Visual)

Si ves un meme que usa la imagen de "La Última Cena" de Da Vinci, pero reemplaza a Jesús y los apóstoles con personajes de una serie de TV actual.

¿Qué fenómeno semiótico ocurre aquí?

Respuesta: Interdiscursividad / Intertextualidad (específicamente Parodia o Alusión Visual). La imagen nueva cobra sentido *solo* porque el espectador conoce la pintura original de Da Vinci y entiende la conexión irónica.

Ejercicio Rápido:

Clasifica los siguientes términos de la jerga narco según si son **Sujetos** o **Acciones** en el relato:

1. *Sicario* -> Sujeto (Actor/Ayudante).
2. *Coronar* -> Acción (Lograr el Objeto).
3. *Levantón* -> Acción (Castigo/Secuestro).

■ Resumen: Imaginarios de Ciencia/Tecnología y Storytelling

Fuentes: Documentos "12 Tecnología y ciencia..." y "12 Storytelling"

Este resumen cubre dos frentes: la teoría crítica sobre cómo el cine y la sociedad ven la tecnología, y la técnica del Storytelling para contar esas historias.

PARTE 1: Imaginarios sobre Ciencia y Tecnología

Los "Imaginarios" son sistemas de creencias y representaciones sociales que construyen nuestra realidad. No vemos la tecnología "como es", sino a través de estos filtros culturales.

1. Las Dos Posturas Principales (La Dualidad)

La relación humana con la tecnología pendula entre dos extremos emocionales:

A. Tecnofilia (Utopía Tecnológica)

- **Visión:** La tecnología es la salvación. Es sinónimo de progreso lineal, felicidad y solución a todos los problemas humanos.
- **Determinismo Tecnológico Positivo:** Creer que la tecnología *por sí sola* mejorará la sociedad.
- **Ejemplos:** *Los Supersónicos* (futuro cómodo y automatizado), publicidad de Apple, discursos de Silicon Valley ("hacer un mundo mejor").

B. Tecnofobia (Distopía Tecnológica)

- **Visión:** La tecnología es una amenaza. Se asocia con la deshumanización, la pérdida de control, la frialdad y la destrucción.
- **Miedo Básico:** La máquina reemplaza o domina al humano.

- **Ejemplos:** *Black Mirror* (tecnología que saca lo peor de nosotros), *Metrópolis* (explotación obrera mecanizada).

2. El Complejo de Frankenstein

Es un subtipo específico de la Tecnofobia, muy común en la ciencia ficción.

- **Concepto:** El miedo a que **el creador sea destruido por su propia creación**.
- **Narrativa típica:** El humano crea una Inteligencia Artificial o robot para servirle, pero esta toma conciencia y se rebela.
- **Ejemplos:** *Terminator* (Skynet), *Matrix*, *Yo, Robot*.

3. Teoría Crítica (Miradas Complejas)

Para el examen, es vital entender que la tecnología **no es neutral**.

- **Raymond Williams:** La tecnología es un artefacto cultural. Tiene una historia y relaciones de poder detrás.
- **Andrew Feenberg:** La tecnología es un "**campo de batalla social**". No está determinada por la naturaleza, sino por decisiones políticas y sociales. Democratizar la técnica es politizarla (cuestionar a quién sirve).
- **Pinch y Bijker:** Hablan de la "flexibilidad interpretativa" (una tecnología puede tener varios usos/significados al inicio) hasta que llega la "clausura retórica" (se impone una forma de uso dominante).

PARTE 2: Storytelling (El Arte de Contar)

El Storytelling es una herramienta de pensamiento y comunicación para captar la atención mediante historias.

1. ¿Para qué sirve?

- Simplificar información compleja (vital en ciencia).
- Humanizar y generar identificación.
- Emocionar (persuadir).

2. Estructura del Relato (El Esqueleto)

Todo buen storytelling, incluso en un video de TikTok de 1 minuto, debe tener:

1. **Introducción (Contexto):** Presenta la situación y los protagonistas. Genera empatía.
2. **Nudo (Conflicto):** El problema al que se enfrentan. Aquí está la emoción y la tensión. ¿Qué obstáculo hay?
3. **Desenlace (Resolución):** Cómo se supera el conflicto y la "Llamada a la acción" (qué quieres que haga la audiencia).

3. Elementos a definir antes de narrar

- **Voz:** ¿Quién cuenta? (Testimonial/real, personaje ficticio, o autorreferencial).
- **Objetivo:** ¿Persuadir, informar, recordar?
- **Formato:** Video, texto, audio, crossmedia.

Banco de Preguntas de Práctica

Pregunta 1 (Identificación de Imaginario)

En la película "Wall-E", los humanos viven en una nave espacial con todas las comodidades, pero se han vuelto obesos, inútiles y totalmente dependientes de las pantallas y robots.

¿Qué tipo de imaginario tecnológico predomina en esta representación de la humanidad?

Respuesta: Tecnofobia / Distopía (con matices de determinismo negativo). Muestra cómo la tecnología, aunque "funciona" perfectamente (utopía aparente), ha deshumanizado y atrofiado a las personas.

Pregunta 2 (Concepto Específico)

Estás viendo un noticiero sobre Inteligencia Artificial. El presentador dice: "Expertos temen que si le damos demasiado poder a la IA, esta podría decidir que los humanos somos innecesarios y eliminarnos".

¿Cómo se llama este miedo específico en la teoría de imaginarios?

Respuesta: Complejo de Frankenstein. Es el miedo arquetípico a que la creación se vuelva contra su creador.

Pregunta 3 (Teoría Crítica)

Si Andrew Feenberg analizara una app de delivery que controla a sus repartidores mediante algoritmos, ¿diría que esa tecnología es "neutral" y solo depende de cómo se use?

Respuesta: No. Feenberg diría que esa tecnología es un "**campo de batalla social**" y que su diseño responde a intereses políticos/económicos específicos (control laboral), no es neutral. Es un artefacto cultural con ideología incrustada.

Pregunta 4 (Aplicación de Storytelling)

Tienes que hacer un video divulgativo sobre el cambio climático. Tienes muchos datos duros (grados de temperatura, toneladas de CO2).

Según el Storytelling, ¿cuál es la mejor estrategia para empezar el video?

Respuesta: No empezar con los datos fríos. Empezar con una **Introducción/Contexto** que humanice: contar la historia de una persona específica afectada (ej. un agricultor que perdió su cosecha) para generar identificación ("Hook" emocional) y luego introducir el **Nudo** (el problema del clima) y los datos.

Ejercicio Rápido:

Clasifica las siguientes premisas:

1. *"Un robot médico salva la vida de una niña que ningún doctor humano podía curar."* -> **Tecnofilia / Utopía.**
2. *"Una red social manipula las elecciones de un país sin que nadie se entere."* -> **Tecnología como instrumento de control / Distopía.**