

GALERÍA DE PAPEL. SERIE "LIBROS ALTERADOS". BELUNDA CELTA (2016)

Estudio de audiencia sobre las películas *El Hobbit*: el caso venezolano

Este estudio forma parte de un proyecto de audiencias mundiales de las películas El Hobbit, que tiene como objetivo analizar cuantitativa y cualitativamente cómo reaccionan y sienten diversos públicos del mundo frente a la trilogía de estos filmes, apoyándose para ello en algunas teorías de recepción vinculadas con los conceptos de "habitus, capital cultural y formación de gustos" de autores como P. Bourdieu.

This study is part of a global audiences of *The Hobbit* films project, which aims to analyse quantitatively and qualitatively how to react and feel different audiences of the world from the trilogy of these films, supporting this in some reception theories related to the concepts of "habitus, cultural capital and formation of tastes" of authors such as P. Bourdieu.

MIGDALIA PINEDA • ANNY PAZ • ZULMA ORTIZ • DIANA RODRÍGUEZ

INTRODUCCIÓN

El *Estudio sobre las audiencias de la trilogía de las películas El Hobbit*, es un trabajo coordinado a nivel internacional por Martín Barker, del Reino Unido y Ernest Mathijs, de Canadá, y en el cual participaron investigadores y catedráticos de diversas universidades de 45 países de todo el mundo y con versiones de más de 25 lenguas. El capítulo venezolano fue responsabilidad de varios docentes y personal de la Universidad del Zulia, a saber: Migdalia Pineda (coordinadora), Anny Paz, Zulma Ortiz, Yohenna Olivares y Diana Rodríguez, encargadas de adaptar la versión de las preguntas en español, de reclutar los participantes voluntarios y de analizar los resultados de este país.

Metodológicamente se utilizó un cuestionario con 29 preguntas, que fue administrado para todo el mundo desde el Reino Unido y se mantuvo *on line* desde marzo a mayo de 2015. La única condición para participar era haber visto la trilogía de películas *El Hobbit*. En Venezuela, las respuestas de las preguntas cerradas fueron procesadas numéricamente, mediante el sistema operativo Excel, obtenidas de la data central mundial, y con las abiertas se hizo el análisis autóctono cualitativo de las mismas de forma manual para agrupar las ideas, opiniones y sentimientos manifestados por los encuestados nacionales, que fuesen similares y poder observar las tendencias.

En este trabajo se abordará concretamente el tema de consumo de medios, como género mediático de observación el cinematográfico y como

audiencia la juvenil. Siendo así una investigación pionera en cuanto al estudio de cine de fantasía en el país, como lo confirma una investigación realizada por Pineda y otros (2010:99), que demostró que en un periodo comprendido entre 1992-2009, en Venezuela, no era el cine el género más estudiado sino la televisión, especialmente los noticieros, series y *reality show*, y que las audiencias más abordadas eran las comprendidas por jóvenes y niños.

Presentaremos, en primer lugar, un marco referencial de los estudios de audiencia crítica en la región latinoamericana y en Venezuela, así como de sus fundamentos teóricos más relevantes, para luego abordar el análisis de los resultados que nos muestran el perfil de los encuestados y el conjunto de opiniones que

manifestaron sobre la trilogía de las películas *El Hobbit*, el libro que dio origen a ellas y las del *Señor de los anillos*.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Los estudios de audiencia o de recepción crítica en América Latina y en Venezuela: teorías dominantes

La corriente de los estudios de recepción en la región ha recibido aportes fundamentales de autores como Martín Barbero, García Canclini, J. González y G. Orozco, quienes sustentándose en planteamientos devenidos de la escuela europea de los estudios culturales y de la escuela norteamericana sobre el uso social de los medios y la apropiación crítica de la comunicación, conciben que el proceso de recepción es un entrecruce entre lo transmitido y lo percibido, el proceso de producción y recepción y las mediaciones que intervienen. La particularidad de estos autores es que se atrevieron a teorizar sobre recepción crítica desde nuestros contextos sociales y políticos, que son diferentes al norteamericano y europeo, y que proponen el concepto de *mestizaje* para referirse al encuentro entre la cultura popular y la masiva, sobre todo en las clases subalternas,

en el momento en que ambas entran en relación en el consumo cultural de lo masivo.

Por un lado, Martín Barbero (1987) plantea su teoría de las mediaciones, mientras que García Canclini (1990) nos habla de procesos de hibridación cultural para explicar que la recepción es una práctica cultural significativa donde median múltiples factores que intervienen en las formas de apropiación y de consumo que hacen los grupos sociales frente a la cultura de masas, especialmente las clases populares, las cuales en un proceso de mestizaje articulan estrategias culturales de resistencia y oposición pero también de sumisión y aceptación de la cultura masiva y dominante.

Es decir, los sectores populares no son pasivos frente a lo masivo, sino que ejercen apropiaciones en su consumo cultural, donde intervienen factores mediadores como el sexo, la edad, la raza, el nivel educativo y social, según lo demostrado por Orozco (1985, 1991, 1994^a, 1994b, 1994c y 1997) en sus investigaciones sobre los tipos de mediaciones en el consumo de telenovelas, de la TV en general y de los programas infantiles.

Al explicar el proceso de hibridación cultural, García Canclini se apoya en el concepto de Bordieu de *campus culturales*, concibiéndolos como espacios desde los cuales las clases sociales constituyen su realidad cotidiana y se apropian e interpretan los mensajes culturales masivos. El cual se une al concepto de *frentes culturales* de Jorge González (1981), constituido por el conjunto de formas simbólicas de la vida cotidiana de los grupos subalternos.

Es así como a estos estudios les ha interesado analizar las mediaciones simbólicas más no mediáticas desde el mundo de la vida diaria o el mundo de lo vivido –según Giddens– y cómo se reinterpretan los mensajes de la cultura masiva mediante relaciones paradójicas de aceptación/rechazo, a partir de mediaciones concretas como la edad, el sexo, el grupo étnico, el origen social y el lugar de residencia. Y lo han hecho utilizando estudios empíricos, de recepción activa y con enfoques etnográficos, históricos, antropológicos, de la sociología política y urbana.

En los últimos tiempos, desde mediados de los años noventa, han surgido otros investigadores, especialmente en México, cuyos trabajos se han

En este trabajo se abordará concretamente el tema de consumo de medios, como género mediático de observación el cinematográfico y como audiencia la juvenil. Siendo así una investigación pionera en cuanto al estudio de cine de fantasía en el país, como lo confirma una investigación realizada por Pineda y otros

abarcado acercamientos empíricos en nuestras realidades sobre consumo cultural y recepción crítica.

La presente investigación sobre audiencias internacionales a las películas de *El Hobbit*, se enmarca en esta corriente teórica de los estudios culturales, pero busca cotejar las categorías teóricas de estos enfoques con información empírica recogida en cada uno de los 45 países que participaron. En este artículo solo se presentarán los resultados correspondientes a las respuestas dadas por los participantes venezolanos, que aunque fueron solo once, nos ha permitido corroborar los planteamientos seguidos en el estudio internacional.

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

1.- Sobre el perfil de los encuestados

Las personas que respondieron el cuestionario *on line* fueron voluntarios, no seleccionados al azar o por procedimientos estadísticos. El estudio tiene una parte de datos cuantitativos y otra cualitativa que serán presentados alternativamente en este apartado.

Con respecto a la edad, la mayoría fueron jóvenes comprendidos entre los 16 y 25 años (45,45 %), seguido de aquellos ubicados entre los 26 y los 35 años (27,27 %). Es decir, fue un público joven el que se manifestó mayormente seguidor de este género de fantasía.

Por lo que respecta al sexo, en su mayoría –63,63 %– fue de género masculino, solo un 36,36 % fue de género femenino.

Al indagar sobre su ocupación principal, en su mayoría resultaron ser estudiantes (45,45 %), el resto se repartió entre administrativo u oficinista, creativo, profesional y un desempleado. Lo cual se corresponde con el estrato de edad que poseen.

Sobre el nivel educativo, señalaron en un 81,81 % tener nivel universitario, solo un 9,09 % pertenecía al nivel secundario o al técnico medio profesional, cada uno.

En resumen, la mayoría de los participantes en el estudio son jóvenes, comprendidos entre los 16 años y los 35 años, de sexo masculino, estudiantes universitarios, todos venezolanos y residiendo en el país.

centrado en el estudio de recepción de las noticias y de la televisión extranjera en las fronteras, como Orozco y Padilla (2005), Frankenberg; Lozano y Col. (2008). Además de los estudios de Rossana Reguillo (1996 y 1997) sobre imaginarios ciudadanos, migraciones y vida urbana, los de G. Yúdice (2003) sobre economía cultural y la música, la TV e imaginarios de lo latinoamericano en la zona fronteriza de los Estados Unidos, así como los estudios de Nelly Richard (2008), desde Chile, sobre feminismo y políticas de la memoria. (Ver en Pineda y otros, 2010:94).

El lugar de Venezuela en cuanto a los estudios de recepción crítica ha sido más modesto. Este tipo de estudios no han tenido un gran peso como sí ha ocurrido en otros países de la región (México, Chile, Colombia, Brasil). Ya en una investigación realizada en 2009 sobre audiencias televisivas en América Latina, caso venezolano, se demostró que de la muestra analizada de artículos publicados en revistas nacionales solo un 3 % correspondía a estudios de recepción (Pineda y otros, 2010:98). Con este antecedente, hay que destacar además que desde el punto de vista de la perspectiva teórica, los mismos han seguido la corriente de los estudios culturales, que es la tendencia dominante en América Latina.

En resumen, la perspectiva teórica de los estudios culturales que ha intentado romper con los enfoques meramente cuantitativos sobre las audiencias investigadas se apoya en categorías cualitativas como “comunidad interpretativa”, según la cual los procesos de interpretación de mensajes son intervenidos por múltiples factores; en la recepción como acto polisémico donde intervienen actores activos, textos activos e intertextos y que se realiza desde una determinada clase social, género y raza; en las reglas de interpretación que devienen básicamente de la escuela y la familia, y en la producción de sentido como una cuestión no solo de significado sino de poder, de resistencia y negociación de las clases subalternas.

De modo que a partir de esas categorías se han emprendido las investigaciones regionales y nacionales sobre las audiencias activas, con un enfoque fundamentalmente cualitativo y teórico, pero que en los últimos años se busca revertir para

CUADRO N° 1. PERFIL DE LOS ENCUESTADOS

Edad			Sexo			Nivel educativo			Ocupación		
Respuestas	F	%	Respuestas	F	%	Respuestas	F	%	Respuestas	F	%
De 36 a 45 años	1	9,09	Masculino	7	63,63	Universitario	9	81,81	Estudiante	5	45,45
De 26 a 35 años	3	27,27				Secundaria	1	9,09	Administrativo	2	18,18
De 16 a 25 años	5	45,45	Femenino	4	36,36	Técnica, media, profesional	1	9,09	Creativo	2	18,18
Menor de 16 años	2	18,18							Profesional	1	9,09
N	11	99,99	N	11	99,99	N	11	99,99	N	11	99,99

GRAFICO 1

TOTAL DE LAS 3 ACTIVIDADES CULTURALES PREFERIDAS POR LOS ENCUESTADOS

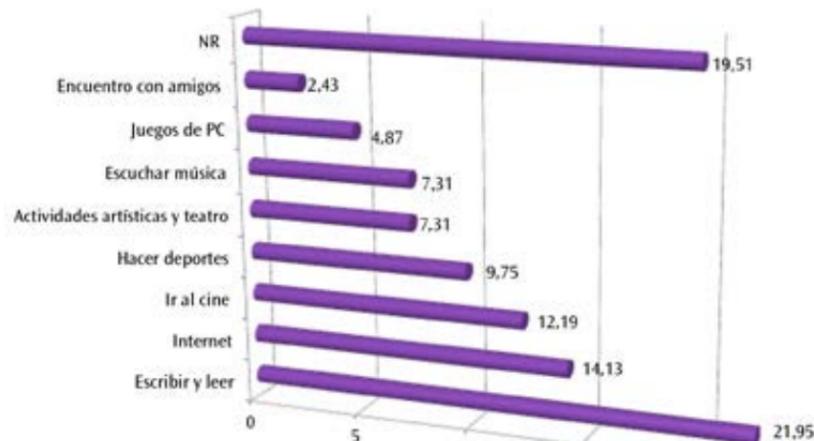
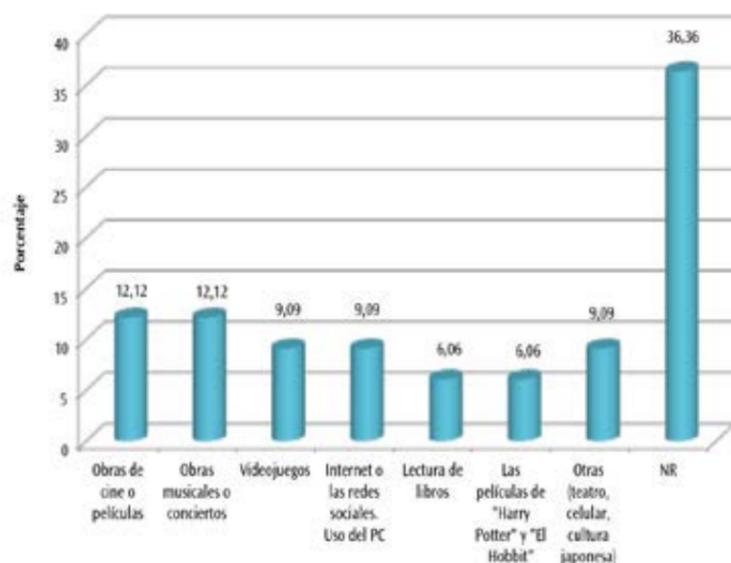


GRAFICO 2

EXPERIENCIAS CULTURALES, CONSUMO DE MEDIOS O PRODUCTOS COMUNICACIONALES



Al profundizar sobre cuáles eran sus tres actividades culturales preferidas, en conjunto la mayoría respondió que actividades relacionadas con *escribir y leer* (21,95 %), luego con *uso de Internet* (14,63 %), *ir al cine* (12,19 %) y *hacer diversos deportes* (9,75 %), actividades típicas realizadas por este segmento de población, joven y estudiantil. Otras actividades artísticas, teatrales, musicales, juegos y contactos con amigos obtuvieron menos preferencias, quizás porque las primeras sean las que deben desarrollar más para lograr objetivos estudiantiles y académicos.

Las tres experiencias culturales, medios de comunicación o productos comunicacionales preferidos, resultaron ser, al agruparse las tres opiniones, en primer lugar, *las obras de cine o películas* (12,12 %) y *las obras musicales o conciertos* (12,12 %), seguidas por las opciones de *los videojuegos*, *el uso de Internet*, *redes sociales* y *el PC*, con un 9,09 % cada una. Al parecer en estas respuestas muestran más sus preferencias en los momentos de recreación y diversión, por fuera de las horas de estudio, ya que la *lectura de libros* solo obtuvo un 6,06 %.

2. Sobre las películas El Hobbit, el libro y El señor de los anillos

La opinión acerca de las películas *El Hobbit*: la mayoría de los encuestados mostró una mayor inclinación por las opiniones favorables, con un total del 81,81 %, ya que un 45,45 % dijo que *son buenas* y un 36,36 % que *son excelentes*, solo un 9,09 % dijo que las consideraba *regulares* y otro 9,09 % que eran *pobres*.

GRÁFICO N° 3

OPINIÓN SOBRE LAS PELÍCULAS EL HOBBIT Y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

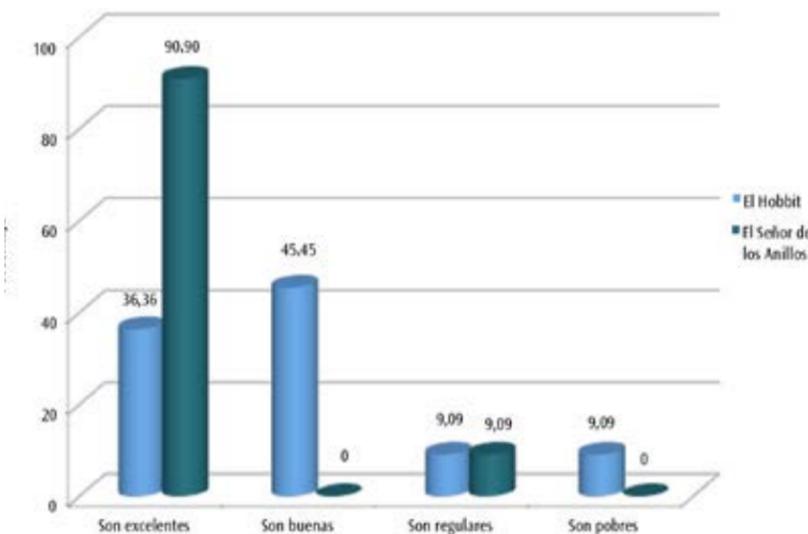
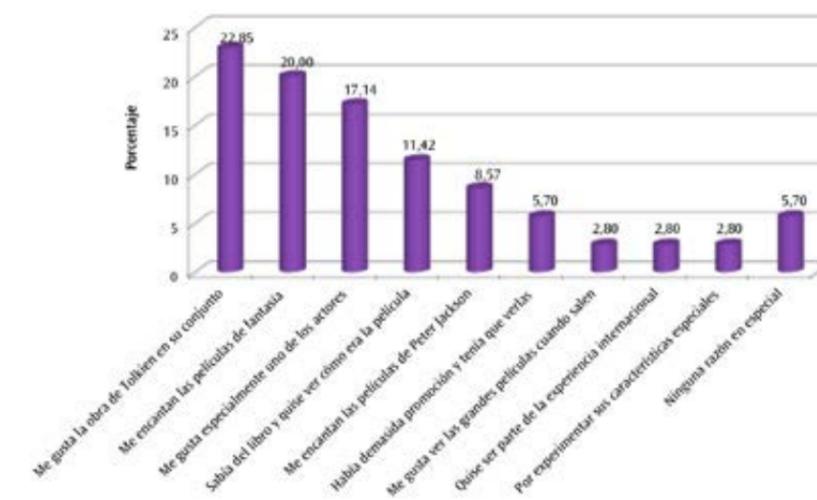


GRÁFICO N° 4

RAZONES POR LAS QUE HAN VISTO LAS PELÍCULAS EL HOBBIT



Al profundizar sobre las razones por las cuales tenían esas opiniones positivas sobre la trilogía *El Hobbit*, adujeron cuatro grandes grupos de argumentos, con este orden de incidencia en las respuestas:

- Están bien logradas en tema, ambientes y locaciones, con una producción excelente y buenas actuaciones y *casting*.
- Hay una buena adaptación del libro al cine, aunque no sea cien por ciento fiel al texto porque hubo exageración en algunos personajes y cambios de escena.
- Soy fan, me parecen maravillosas y excelentes.
- Son buenas porque presentan valores y antivalores (el bien/el mal) y lucha de poderes.

Aquellos que manifestaron valoraciones negativas se concentraron en los siguientes razonamientos:

- Aunque tienen innovaciones en la animación, el universo imaginario de las películas no me atrajo tanto.
- Abusaron del esfuerzo de alargar las películas, pero no lograron el nivel de las del *Señor de los anillos*.
- No son para el público en general, a menos que fueran a verlas solo por los efectos, pero quienes las disfrutamos fuimos por los personajes y las locaciones.

En general, privaron las valoraciones positivas en torno al tema, locaciones, actuaciones, animaciones digitales y planteamientos generales de los filmes. Las valoraciones medias fueron en torno a la adaptación del libro al cine y la fidelidad al texto. Mientras que fueron más críticos sobre el mundo imaginario que proyectan las películas y su comparación con las del *Señor de los anillos*, las cuales consideraron superiores.

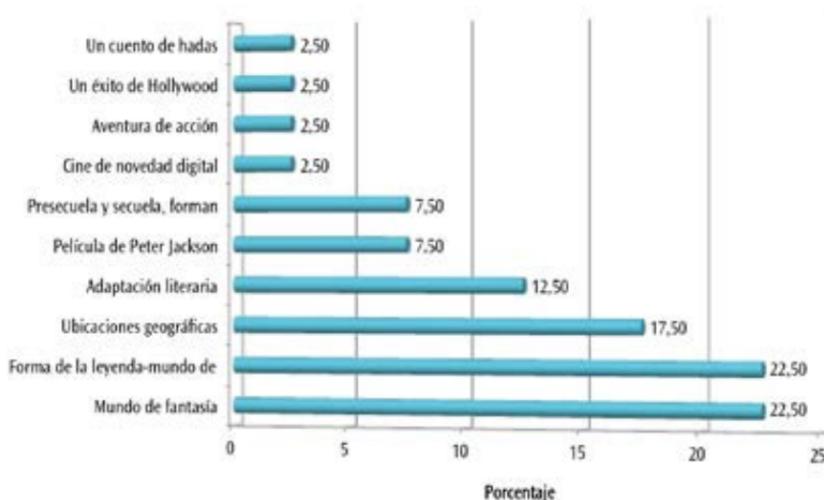
Entre las razones por las cuales han visto las películas *El Hobbit*: los encuestados seleccionaron la opción *me gusta la obra de Tolkien en su conjunto* (22,85 %), como razón principal, seguida de *me encantan las películas de fantasía en general* (20%), *me gusta uno de los actores* (17,14 %), y *sabía del libro y tuve que ver cómo eran las películas* (11,42 %). Estas cuatro primeras razones, que aglutinan un 71,41 % de las respuestas, reflejan que ellos son personas seguidoras del autor del libro que dio origen a los filmes, del género de fantasía o de alguno de los

actores, con lo cual fueron compelidos a ver las películas más que todo por ser fans de este tipo de cine y de literatura y no por otras razones como el director, la promoción o los efectos.

Al preguntarles por los actores preferidos, aunque la opción *ninguno en particular* obtuvo una mayoría de 21,42 %, los actores más seleccionados fueron Orlando Bloom, con 14,28 %, seguido por Martin Freeman, Benedict Cumberbatch, Cate Blanchett e Ian McKellen, con un 10,71 % para cada uno.

Sobre la definición del tipo de películas de la trilogía *El Hobbit*, respondieron corroborando las razones aludidas arriba, ya que una gran mayoría dijo que este tipo de filmes se definen por ser un mundo de fantasía y por formar parte de la leyenda-mundo de Tolkien, cada uno con un 22,50%, seguida por la respuesta de ubicaciones geográficas impresionantes (17,50%), y por ser una adaptación literaria (12,50%). Mientras que según ellos, lo que menos define a estas películas es su novedad digital, una aventura de acción, un cuento de hadas o un éxito de Hollywood, ya que cada una de estas alternativas solo obtuvo un 2,50%.

GRAFICO 5
DEFINICIÓN DEL TIPO DE PELÍCULAS DE LA TRILOGÍA EL HOBBIT



Son espectadores con un perfil de fans del género y del escritor. A lo cual habría que añadir, con un alto interés por obras maestras medievales y de carácter épico, debido a que un 27,27% de total de los encuestados, señaló esta alternativa al aducir otras definiciones.

Entre las opciones que consideraron que definitivamente no definen a la trilogía *El Hobbit*, indicaron en primer lugar, que no es un cuento infantil (28,12%), que tampoco es una historia que narre el crecimiento personal de un personaje (15,62%) o un cuento de hadas (12,50%). Así mismo, tampoco consideran que estos filmes estén centrados en una estrella de cine, que sea una franquicia multimedia, un éxito de Hollywood,

una película para la familia, como tampoco un cine de novedad digital, ni una aventura de acción. Con estas respuestas dejaron muy claro que la trilogía no se corresponde con lo típico del cine comercial de Hollywood, ni es una película infantil o de tipo aventura.

Al profundizar sobre las razones por las cuales escogieron las opciones que sí definen a esta trilogía de filmes, señalaron los siguientes argumentos:

- ▶ Son unas obras para fans del escritor del libro (Tolkien) y los amantes de la fantasía medieval y sus personajes fantásticos.
- ▶ No son para niños, ni ningún cuento de hadas.
- ▶ Son unas películas que median entre el mundo del escritor y el del director (Peter Jackson).
- ▶ Son de mi agrado porque la fantasía me ayuda a sobrellevar mi existencia injusta y mal lograda.

Mientras que entre las razones que no definen a este tipo de películas adujeron las siguientes:

- ▶ Son muy complejas en su tema y argumentos para ser películas infantiles o para toda la familia.
- ▶ Son películas que se sustentan en el papel de los personajes, no en base a la taquilla o a la fama de sus actores o estrellas.

Con ello se ratifica que los encuestados tienen claramente definida a la trilogía como una obra para los fans del autor del texto, buscan en el cine de fantasía, ensueño y evasión hacia un mundo medieval, que algunos de ellos consideran mejor y más llevadero que el actual. Un género que tiende a generarles gran disfrute y fruición, por encima de los clichés típicos de las películas comerciales.

Personajes favoritos en el libro y las películas *El Hobbit*: las respuestas dadas a esta pregunta nos permite adentrarnos en el mundo fantástico de los filmes y su identificación con los personajes ficticios de los mismos.

De manera que el personaje más nombrado fue Gandalf (el Mago), aduciendo como razones; “porque es sabio, noble, mago, se entera de todo y transmite enseñanzas. Además de ser humilde y ayudar a quienes lo necesitan”.

En segundo lugar, seleccionaron a Legolas (el Elfo), porque “representa la valentía, generosidad y caballerosidad o porque les gusta la actuación

del actor que lo encarna (Orlando Bloom) ya que irradia frivolidad”.

En tercer lugar, escogieron a Bilbo Bolsón (el Hobbit), a Aragorn, a Thranduil y a Tom Borbadil, aduciendo razones diversas como: la timidez de Bilbo que luego se vuelve valentía y su nostalgia por el hogar; lo guerrero de Aragorn y sus grandes ideales y humildad; la maldad exagerada de Thranduil y el ser único y gentil de Tom.

De manera que en las respuestas se evidencian los rasgos de personalidad más valorados acerca de los personajes, a saber: sabiduría, nobleza, humildad, valentía, generosidad, caballerosidad y gentileza.

Entre los valores positivos más destacados se encuentran: la enseñanza, la ayuda a los demás, el apego al hogar y los grandes ideales. Mientras que los negativos fueron: la frivolidad, lo guerrero, la maldad y la timidez.

Así observamos cómo en un mundo de fantasía como el de los filmes estudiados, se identificaron en su mayoría con el Mago que lo sabe y se entera de todo, que es capaz de resolver los conflictos y situaciones, en un mundo ideal más no real.

En relación con cuáles eran los elementos de las películas *El Hobbit* que más les impresionaron, las respuestas giraron en torno a, en primer lugar los efectos especiales, la animación, el montaje y la post-producción, ya que consideraron que los efectos visuales eran espectaculares y excelentes el montaje y la adaptación. En segundo lugar, valoraron como muy bueno el desarrollo de los personajes, seguido por la locación en Nueva Zelanda, calificada como maravillosa y finalmente, el carácter épico de la trama donde se manifiesta “un deseo de lucha por el mundo que se quiere tener”.

Siendo fieles al género de fantasía, los encuestados se manifestaron impactados por las animaciones digitales, por los personajes, por los paisajes de ensueño y por la gesta épica que se desarrolla en la historia de un mundo ficticio.

Sobre la pregunta de si había algo que les hubiese decepcionado de las películas, observamos que lo que reunió la mayor parte de las decepciones de los encuestados fue el triángulo amoroso entre Tauriel y Kili, porque consideraron que no añade nada a la trama, quizás porque

piensan que es una película de autor y de fantasía pero no de amor o drama.

Otros alegatos en contra giraron en torno a críticas sobre la extensión de la obra a tres películas para explotar comercialmente a Tolkien, a no mostrar la era humana, sino siempre la historia desde el punto de vista del Hobbit o el papel de algún personaje en concreto, en una escena específica por considerarlo exagerado.

Pero como la mayoría no asomó ninguna respuesta al respecto, se puede inferir que existen pocas cosas en los filmes analizados que los hayan decepcionado.

En lo relativo a si consideraban que había algún otro tema planteado en dichos filmes, los encuestados consideraron que sí, indicando en primer lugar “la lucha entre el bien y el mal y el destaque de valores como lealtad, humildad y enseñanzas”. En segundo lugar, el tema de “la codicia, la avaricia y los daños a las personas” y en tercer lugar, “muchos temas de antesala a las películas del *Señor de los anillos*, pero no muy bien logrados”.

Es interesante destacar cómo esos otros temas que parecieran no centrales en los filmes, llamasen la atención de los encuestados, y donde se expresan valores humanos positivos fundamentales como el bien y el mal, la lealtad, la humildad y las enseñanzas o aprendizajes de la vida. Así como valores humanos negativos como la codicia y el daño a los semejantes.

Sobre la pregunta de si había personas que comparten tus ideas sobre los filmes, la mayoría aseguró que sí hay personas que comparten sus ideas sobre *El Hobbit* y aunque no mencionaron a personas en concreto, señalaron principalmente que “aquellas personas imaginativas, sensibles y amantes de la fantasía”, seguido de “los críticos de cine, del autor del libro o de este tipo de películas”, de “personas de amplio criterio, similares a mí” y finalmente “los fanáticos de la historia”.

Dichas respuestas revelan que los encuestados tienen claro que hay personas que comparten y piensan como ellos frente a este tipo de historias,

Siendo fieles al género de fantasía, los encuestados se manifestaron impactados por las animaciones digitales, por los personajes, por los paisajes de ensueño y por la gesta épica que se desarrolla en la historia de un mundo ficticio.

que tienen cualidades subjetivas de alta sensibilidad, por un lado, pero por otro que son capaces de hacer críticas fundamentadas y que forman parte de un universo más amplio de seguidores del género.

Al ahondar mejor en las actividades que realizan como fans del género, la mayoría dijo que no realizaba *ninguna* actividad en concreto, con un 26,31 %, pero los que sí respondieron señalaron que lo que más hacen es *debatir seriamente las películas* y participar en *juegos de azar*, con un 21,05 % para cada una. O *comentar en línea sobre ellas*, con un 15,78 %.

Es decir que lo que mayormente parecen hacer tiene que ver con actividades relacionadas con la discusión conversacional y el intercambio, y no con actividades de mayor creación o producción como

la realización de blogs, de arte aficionado, de escribir historias de fans o de video aficionados, o comprar productos alusivos a los filmes.

Sobre el papel que pueden jugar las historias de fantasía en la actualidad, se observó que la mayor parte de las respuestas se concentraron en las alternativas: *son una forma de enriquecer la imaginación*, *son una forma de explorar y experimentar emociones* y *son una forma de enriquecer y crear mundos alternativos*, con un 19,35 % para cada una. El resto se repartió entre las razones de que son una fuente de esperanza

CUADRO # 2

PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDADES COMO FANS

Respuestas	F	%
Debatir seriamente sobre las películas	4	21,05
En juegos de azar	4	21,05
Comentario en línea sobre las películas	3	15,78
Escribir historias de fans	2	10,52
Coleccionar mercancía o comprar productos alusivos	1	5,26
Ninguna	5	26,31
N	19	99,97

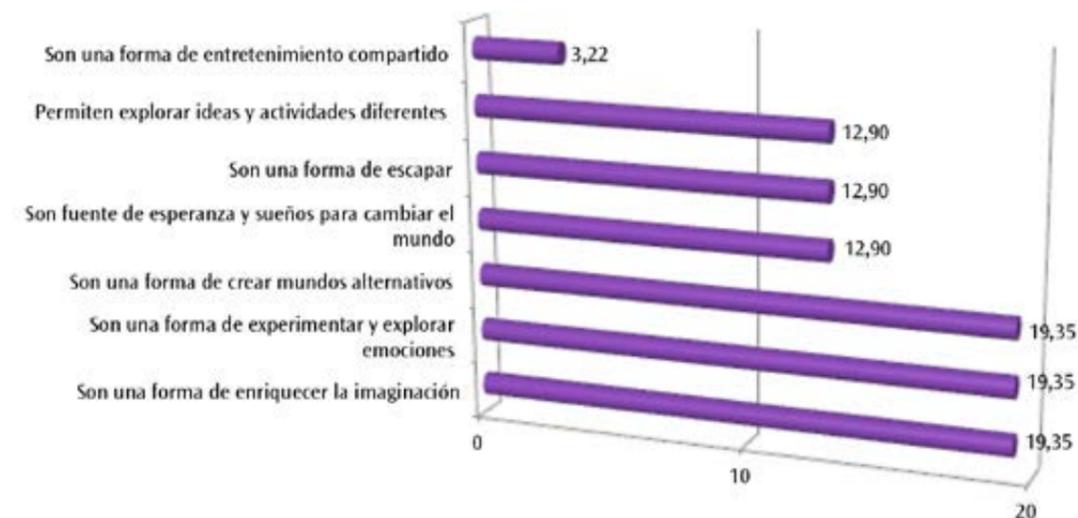
y sueños para cambiar el mundo, una forma de escape o una forma de explorar ideas diferentes.

Dichas tendencias reflejan que los encuestados ven este tipo de cine como una vía para desarrollar procesos imaginativos, emotivos que los evadan hacia mundos alternativos no reales, donde se despiertan fantasías y sueños que no pueden tener en su vida diaria ni en su mundo real y concreto.

Al preguntarles sobre el nivel de importancia concedida por ellos al seguimiento de las historias y debates en torno a las películas, manifestaron una tendencia moderada ya que una mayoría dijo que era *razonablemente importante para ellos* (36,36 %) o *ligeramente importante* (27,27 %). Solo un 18,18 % dijo que era *extremadamente importante* y un 9,09 % alegó que era *muy importante*. Con lo cual se evidencia que aunque siguen los debates –como lo afirmaron en las actividades que realizan como fans– no manifiestan una conducta de fuerte adicción o de fanatismo extremo.

Al ahondar sobre cuáles son las historias o temas del debate que les han interesado más, la mayoría afirmó que lo relativo a “la fidelidad de las películas al texto original o libro”, con lo cual el tema de la adaptación de la obra al cine adquirió relevancia, seguido por la opción relativa a “la trama y la evolución de los personajes”. Las otras respuestas mostraron una dispersión entre diversos asuntos. Lo importante a destacar es que los encuestados le concedieron un interés central a la obra original (el libro) y querían comprobar cómo había sido alterada y modificada en la versión cinematográfica. Así como prestaron mayor atención al tema y los personajes de las películas antes que a otros asuntos más comerciales del cine.

También se indagó sobre su opinión acerca de las películas del *Señor de los anillos*, donde comparativamente los encuestados manifestaron una más alta valoración, ya que un 90,9 % alegó que eran *excelentes* y solo un 9,09 % dijo que eran *regulares*. La opinión sobre esta saga de filmes es más favorable a la que manifestaron al principio sobre la serie de *El Hobbit*. En este caso no dividieron sus opiniones entre diversas opciones, sino que estuvieron más polarizados (ver gráfico N° 3).

GRAFICO 6
PAPEL QUE PUEDEN JUGAR HOY LAS HISTORIAS DE FANTASÍA

Cuando se les preguntó si habían leído el libro *El Hobbit*, la mayoría señaló que *más de una vez* (45,45 %), solo un 9,09 % dijo que lo había leído *una vez*. Los que no lo habían leído se repartieron entre: *no he leído nada* (27,27 %) y *tengo pensado leerlo* (18,18 %). Es decir, son en su mayoría personas seguidoras de la historia antes de la existencia de los filmes, se acercaron a las películas movidos por su conocimiento del libro y su autor.

Las razones alegadas sobre su opinión sobre el libro *El Hobbit* fueron en su mayoría *excelente* (45,45 %) y *bueno* (9,09 %), entre quienes lo leyeron. El resto no leyó el texto.

Sobre los formatos en los cuales vieron las películas *El Hobbit*, hubo una coincidencia mayoritaria en el caso de los tres filmes (*Un viaje inesperado*, *La desolación de Smaug* y *La Batalla de los cinco ejércitos*) en que las vieron en *versión original de cine* (25,25 %), *subtitulada* (21,11 %), *en 3D* (18,88 %) o *en DVD* o *Blue Ray* (12,22 %). Es decir que en su mayoría asistieron a las salas de cine para verlas en versión original, pero subtituladas por cuestiones del idioma, y estuvieron dispuestos a pagar la entrada para disfrutarla en pantalla de cine y 3D; y en menor medida en versiones de DVD para ver en casa o con sus amigos.

Dicha tendencia se corrobora cuando respondieron a la pregunta de en qué formato prefieren

ver las películas de la trilogía, ya que el 38,38 % alegó que *en versión original de cine* y en *DVD* o *Blue Ray*, con un 16,16 %. El resto alegó que en sistema de cine *en casa*, en *TV*, en *IMAX* o que *le era igual*, con un 11 % para cada uno.

Finalmente, para profundizar se les solicitó información adicional sobre sus sentimientos acerca del libro y las películas *El Hobbit* y una gran mayoría afirmó que aunque son amantes del cine en general, lo son de forma especial del género de fantasía y de lo épico o que son fans del autor del libro. Son espectadores que disfrutan, se proyectan y sueñan con el mundo de fantasía de estos filmes.

Otros en menor medida, señalaron que les gustan las nuevas propuestas de animación, pero que las películas de *El Hobbit* no habían llenado sus expectativas. Y otros que no les había gustado la historia amorosa introducida en la trama.

CONCLUSIONES

Al tratarse de un estudio de audiencia desde la perspectiva de la corriente de los estudios culturales, nos interesa más destacar los resultados cualitativos que los cuantitativos ya que la muestra venezolana es muy pequeña y no aleatoria como para poder generalizar los resultados a una población mayor.

Se mostraron compensados por el disfrute y la fruición que les produjeron los filmes ya que al compararlo con su mundo de vida y con su contexto político y social actual lo encontraron más atractivo.

En primer lugar, el perfil de los encuestados venezolanos correspondió a una audiencia básicamente joven (entre 16 y 35 años), mayoritariamente masculina y estudiantes universitarios y desde estas características respondieron el cuestionario. Son venezolanos jóvenes que viven en ciudades, altamente conectados al mundo global por las redes, que tienen conciencia de su

realidad social y política, pero que también se sienten parte de unos públicos globales. Que han formado su capital cultural a partir de las interacciones entre su mundo académico, de estudio, su vida diaria y familiar y su vida en el ciberespacio, y que han formado sus gustos de la triangulación de estos tres espacios pero inmersos en un contexto social y político actual complejo, lleno de incertidumbres y de inseguridades al que aspiran a cambiar o mejorar.

Sus actividades y experiencias culturales preferidas están altamente relacionadas con el entrecruce entre la cultura masiva y las tecnologías de la información y redes sociales (cine, Internet, videojuegos, conciertos), es decir, dedican parte de su tiempo a exponerse a los mensajes masivos y a interactuar con sus pares por Internet.

La opinión que tienen acerca de la trilogía de películas *El Hobbit* y su interpretación de estos filmes fue realizada desde una posición de género, de su edad y de su alto nivel educativo, lo cual se refleja en las valoraciones positivas que dieron, bien sea como seguidores del autor del libro original y no del director de los filmes, del género de fantasía, y en menor medida de algún actor en particular.

No son seguidores acrílicos del cine comercial por lo que no vieron las películas por motivos de taquilla o por las estrellas del cine.

Algunos de estos jóvenes consideran que el género de fantasía, en el cual ubicaron a esta trilogía, les atrae porque les ayuda a llevar su existencia injusta y mal lograda o porque les permite evadirse a un mundo ideal al que pueden controlar mientras que su vida no. Se mostraron compensados por el disfrute y la fruición que les

produjeron los filmes ya que al compararlo con su mundo de vida y con su contexto político y social actual lo encontraron más atractivo.

Concretamente indicaron que las historias de fantasía en la actualidad permiten desarrollar procesos imaginativos, emotivos que los evaden a mundos alternativos no reales, lejos de su vida real.

En ese mundo ideal, por su juventud quizás, se identificaron mayoritariamente con el personaje del Mago y con Legolas, valorando en el primero su sabiduría, nobleza y humildad, y la valentía y generosidad, en el segundo. Además de destacar como valores positivos, altos ideales relacionados con la enseñanza, la ayuda a los demás y el apego al hogar. Y como valores negativos la frivolidad, la maldad, la timidez y lo guerrero.

Estuvieron poco decepcionados por estas películas y los efectos visuales digitales y las locaciones que los transportaron a un mundo mágico y de ensueño fue lo que más les impactó.

Consideraron que las películas no son un cuento de hadas, ni cine para niños ya que son muy complejas y que no solo muestran un mundo de fantasía, sino que tocan temas colaterales como la lucha entre el bien y el mal, la codicia y el daño a las personas, y que destacan valores humanos positivos para un mundo mejor.

Asimismo piensan que existen otras personas que comparten sus ideas sobre estas películas y aunque evadieron mencionar personas concretas de su vida cotidiana (familiares y amigos), sí adujeron que eran otros como ellos por ser imaginativos, sensibles, amantes de la fantasía pero con un amplio criterio. Además de mostrarse conscientes de ser parte de un público más global de este tipo de cine.

Las actividades que realizan más, como fans del género, tienen que ver con discutir sobre aspectos de las películas, participar en juegos de azar y hacer comentarios por las redes sociales. Y que en esas conversaciones con otros lo que más les interesó fue discutir y negociar sobre la fidelidad de los filmes a la obra original y el desarrollo de los personajes y la comparación de esta trilogía *El Hobbit* con los filmes del *Señor de los anillos*, al cual consideraron superior, al igual que al libro *El Hobbit* mejor valorado que las películas.

Al realizar estas valoraciones mostraron su nivel educativo y su formación hacia el cine que los hizo ser seguidores de este género, pero a la vez críticos y reflexivos. Manifestando una alta preferencia por las versiones originales en cine, aunque dobladas por cuestiones de idioma, y en 3D o en DVD o Blue Ray.

MIGDALIA PINEDA

Licenciada en Comunicación Social por la Universidad del Zulia (LUZ). Doctora en Ciencias de la Información (UAB-España). Profesora Titular de la LUZ.

ANNY PAZ

Comunicadora Social. Magister en Ciencias de la Comunicación, LUZ. Docente e investigadora del área audiovisual de la Universidad del Zulia y la Universidad Católica Cecilio Acosta. Coordinadora General de Postgrado-UNICA.

ZULMA ORTIZ

Comunicadora Social. Magister en Ciencias de la Comunicación, LUZ. Docente e investigadora de la Universidad Católica Cecilio Acosta. Coordinadora de Investigación de la Fundación Tecnológica Antonio de Arévalo, Colombia.

DIANA RODRÍGUEZ

Comunicadora Social. Master en escritura de guion para cine y TV por la UAB (España). Cursante de la Maestría en Ciencias de la Comunicación, mención Sociosemiótica de la Comunicación y la Cultura, Universidad del Zulia.

Referencias

- FRANKENBERG, L.; LOZANO, J.C y Col. (2008): *La investigación empírica de las audiencias televisivas en América Latina: revisión de enfoques teóricos y estrategias metodológicas 1992-2007*. Ponencia presentada en el IX Congreso de ALAIC, del 9 al 12 de Octubre. México: ALAIC/ITESM.
- GARCÍA CANCLINI, N. (1990): *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Grijalbo.
- GONZÁLEZ, J. (1981): *Sociología de las culturas subalternas*. México: TICOM/UNAM.
- MARTÍN BARBERO, J. (1987): *De los medios a las mediaciones*. Barcelona: Gustavo Gili.
- OROZCO, G. (1985): "Apuntes para un debate sobre el impacto cognitivo de la televisión". En: revista *Renglones 1*, .Nº 3. Guadalajara: ITESO. Pp. 7-13.
- _____ (1991): "La audiencia frente a la pantalla". En: revista *Diálogos*, 30. Lima: FELAFACS. Pp. 54-63.
- _____ (1994a): "La autonomía relativa de la audiencia". En: CERVANTES, C. y SANCHEZ, E. (Coord.) *Investigar la comunicación*. México: Universidad de Guadalajara/ ALAIC. Pp.183-196.
- _____ (1994b): "La recepción televisiva desde el modelo de los efectos de los medios". En: OROZCO, G. (Coord.). "Televidencias. Perspectivas para el análisis de los procesos de recepción televisiva". En: *Cuadernos de Comunicación y Prácticas Sociales*, 6. México: Universidad Iberoamericana. Pp.9-28.
- _____ (1994c): "Recepción televisiva y mediaciones". En: OROZCO, G. (Coord.). Ob. cit. Pp. 69-88.
- OROZCO, G. (1997): "Tendencias generales en la investigación de los medios". En: revista *Comunicación y Sociedad* Nº 30. México: Universidad de Guadalajara. Pp. 101-126.
- OROZCO, G. y PADILLA, M.R. (2005): "Los estudios de recepción en México. Un itinerario". En: LOZANO, J. C (Edit.). *La comunicación en México: Diagnósticos, balances y retos*. México: Tecnológico de Monterrey/CONEICC. Pp. 147-166.
- PINEDA, M.; PAZ, A.; ROMERO, S.; LOZANO, J.C. y FRANKENBERG, L. (2010): "La investigación de audiencias televisivas en América Latina: el caso venezolano, un balance necesario". revista *Comunicación*, Nº 151. Caracas: Centro Gumilla. Pp. 91-101.
- RICHARD, Nelly (2008): *Feminismo, género y diferencia* (s). Santiago de Chile: Palinodia.
- REGUILLO, R. (1996): *La construcción simbólica de la ciudad. Sociedad, desastre y comunicación*. Guadalajara: ITESO/ UIA.
- _____ (1997): *El oráculo en la ciudad: creencias, prácticas y geografías simbólicas ¿Una agenda comunicativa?* revista *Diálogos*, 49.Lima: FELAFACS.
- YUDICE, G. (2003): *El recurso de la cultura: usos de la cultura en la era global*. Barcelona: Gedisa.