



RESEÑA AUDIOVISUAL

LOS JUEGOS DEL HAMBRE: ¿SERÁ FINALMENTE LA REVOLUCIÓN TELEVISADA?

Jaume Peris Blanes*

* Universitat de València
Jaume.Peris@uv.es

FICHA TÉCNICA

Título: Los juegos del hambre
Género: Ficción Distópica
Dirección: Gary Ross
Nacionalidad: Estadounidense
Duración: 142 minutos
Año: 2012

FICHA TÉCNICA

Título: Los juegos del hambre: en llamas
Género: Ficción Distópica
Dirección: Francis Lawrence
Nacionalidad: Estadounidense
Duración: 146 minutos
Año: 2013

FICHA TÉCNICA

Título: Los juegos del hambre: Sinsajo parte I
Género: Ficción Distópica
Dirección: Francis Lawrence
Nacionalidad: Estadounidense
Duración: 123 minutos
Año: 2014



FICHA TÉCNICA

Título: Los juegos del hambre: Sinsajo parte II
Género: Ficción Distópica
Dirección: Francis Lawrence
Nacionalidad: Estadounidense
Duración: 137 minutos
Año: 2015

INTRODUCCIÓN

Texto La imaginación distópica se ha convertido, en las últimas décadas, en una de las claves más eficaces de las culturas críticas contemporáneas para dar cuenta, de un modo desplazado, de las desigualdades sociales, las formas del dominio y las técnicas de control que atraviesan a las sociedades actuales. La trilogía literaria y cinematográfica de *Los juegos del hambre participa*, sin duda, de esa clave distópica, pero presenta la particularidad de, en el escenario extremo de un totalitarismo violento y cruel, articular el relato de una revolución social que, contra todo pronóstico, resulta victoriosa. Así pues, imaginación distópica y utópica aparecen articuladas, no sin contradicciones, en una trilogía con unos planteamientos insólitos en la cultura masiva contemporánea.

Y es que el de *Los juegos del hambre* es, cuanto menos, un caso singular. Suzanne Collins publicó el primer tomo de la novela en 2008 consiguiendo un inmediato éxito comercial. Antes de que su segunda y tercera entregas vieran la luz, Lionsgate Entertainment compró los derechos para la adaptación cinematográfica, encargando a la autora la adaptación del guión y a Gary Ross su dirección. En 2012 se estrenaba en cines *Los juegos del hambre* (Gary Ross), que sería continuada por *Los juegos del hambre: en llamas* (Francis Lawrence, 2013), *Los juegos del hambre: Sinsajo – Parte 1* (Francis Lawrence, 2014) y *Los juegos del hambre: Sinsajo – Parte 2* (2015).

El inmediato y masivo éxito de la trilogía literaria y su adaptación cinematográfica, recuerda a otros fenómenos de la cultura masiva reciente dirigidos predominantemente a un público joven, como el de la saga *Crepúsculo* (2005-2008, llevada al cine entre 2008 y 2012). Sin embargo, frente a la estética edulcorada de ésta y su trama convencional, el argumento de *Los*



juegos del hambre ponía sobre el tapete cuestiones relacionadas con el poder del Estado y las formas de control en la sociedad contemporánea, y ponía en relato un proceso revolucionario que acababa con el orden social existente. Frente a la figuración lánguida, frágil y dependiente emocional que *Crepúsculo* proponía de su protagonista femenina, *Los juegos del hambre* presentaba un elenco de mujeres fuertes, con capacidad intelectual y física para transformar el mundo y convertirlo en un lugar mejor.

Fenómeno de masas, por tanto, inscrito en los circuitos del éxito comercial juvenil y que, en buena medida, comparte rasgos estéticos con el *mainstream* juvenil. Pero, al mismo tiempo, crítica al sistema capitalista, problematización de las figuraciones de género y, lo que es más insólito, puesta en relato de una revolución social posible. *Los juegos del hambre* constituye, pues, un espacio cultural de tensión entre lógicas de significación muy diferentes. Merece, por ello, una atención crítica que vaya más allá de la glorificación o el rechazo.

LA IMAGINACIÓN DISTÓPICA

La trama se desarrolla en Panem, un territorio formado por doce distritos periféricos y uno central, el Capitolio, en el que se concentra el poder político, personificado en el presidente Snow, y desde el que se controla militar y económicamente el funcionamiento del conjunto de la sociedad. Los distritos están habitados por poblaciones obreras, cuya imagen se corresponde perfectamente con el imaginario proletario del siglo XIX y principios del XX: mineros, metalúrgicos, trabajadores del textil... Por contraposición, en el Capitolio se vive en un estado de lujo de herencia aristocrática, cuyo máximo exponente es el palacio presidencial de Snow, de estética dieciochesca. Las películas exponen nítidamente la división de la población en clases sociales, utilizando gamas cromáticas diferenciadas para los distritos obreros y el Capitolio e incidiendo en las diferentes texturas visuales que ambos mundos pueden ofrecer. Al igual que las ficciones distópicas clásicas, *Los juegos del hambre* concibe la ordenación y segregación urbana como elementos centrales de un escenario de control en el que la propia disposición de la ciudad —la división por distritos— se convierte en una máquina clasificatoria (ver Rodríguez Fernández, 2005).

Así pues, distribución estricta del trabajo, estructuración en clases sociales rígidas y monopolio de la violencia por parte de un Estado que no duda en hacer uso de ella para contener el descontento. La construcción imaginaria del mundo de Panem realiza el gesto fundamental de las distopías clásicas: llevar al extremo las tendencias a la explotación, el control, y la subordinación social



de nuestra propia sociedad para subrayar sus tendencias totalitarias y 'avisar' del peligro de la naturalización y normalización de sus diferentes formas y niveles de violencia (Booker, 1994).

En el corazón de ese mundo distópico, un elemento crucial: los medios de comunicación como herramientas de control social, naturalización del sometimiento e ilusión de desclasamiento. En realidad, se nos muestra la existencia de un único medio, una televisión de naturaleza gubernamental que se impone como "visión obligatoria" a todos los distritos. La televisión de Panem tiene, además, un fuerte carácter performativo, ya sus producciones intervienen sobre la población modificando sus vidas y suponiendo una fuente constante de terror y disciplinamiento.

Ese es el marco en el que tienen lugar los denominados Juegos del hambre de Panem: cada año un joven y una joven de cada uno de los doce distritos son seleccionados por sorteo y obligados a participar en un extenso evento televisado en el que deberán luchar a muerte entre ellos, hasta que solo quede un vencedor, que pasará el resto de su vida experimentando el lujo y el ocio reservado a los habitantes del Capitolio. Así pues, veintitrés muertes y un desclasamiento radical constituyen el saldo de cada edición de los Juegos. No solo eso, los juegos tienen un nítido objetivo político: recordar a los habitantes de Panem que 75 años atrás una rebelión de todos los distritos contra el Capitolio terminó con el sometimiento de doce de ellos y la destrucción total del decimotercero. Recuerdo del sometimiento, por tanto, pero también fragmentación, aislamiento y enfrentamiento entre los habitantes de los diferentes distritos. No se trata únicamente de recordar a la población que no es dueña de su vida sino de enfrentarla espectacularmente entre sí, de aislar a unos distritos de los otros y de evitar así la emergencia y consolidación de vínculos que pudieran posibilitar su unión contra el Capitolio.

Dos dimensiones se constituyen, pues, como fundamentales en el mantenimiento del *status quo* en Panem: la violencia de los "agentes de paz" y la espectacularización del enfrentamiento entre sus diferentes poblaciones. La máxima clásica "Panem et circenses" parece resonar en el nombre mismo de ese mundo. En un diálogo memorable, en el momento en que la figura de Katniss Everdeen comienza a suponer un problema, el Vigilante Jefe señalará la estrategia a seguir para neutralizar el peligro de una nueva rebelión:

Snow: ¿Qué propones?

Plutarch: Cerrar el mercado negro. Quitarles lo poco que tienen. El doble de latigazos y ejecuciones. Mostrarlas por



televisión. Retransmitirlas en vivo. Generar miedo. Más miedo.

Snow: No funcionará. Si tienen esperanza el miedo no funciona. Y Katniss Everdeen les da esperanza.

Plutarch: Está comprometida. Aprovechemos eso. ¿Qué vestido va a usar? Latigazos. ¿Cómo va a ser su pastel? Ejecuciones. ¿Quién va a asistir? Miedo. Cobertura total. Restreguémosla en sus caras. Mostrémosle que está de nuestro lado. La odiarán tanto que quizás ellos mismos la maten.

Boda y latigazos; violencia represiva y espectáculo. El mundo de Panem se construye a partir del gesto clásico de la imaginación distópica: hacer visibles algunas dinámicas, tendencias y rasgos de nuestra sociedad —violencia represiva, técnicas de control, alienación y manipulación a través de medios de comunicación— desplazándolas a un contexto marcadamente irreal e inequívocamente ficcional, en el que aparecen llevadas al extremo.

LA IMAGINACIÓN UTÓPICA EN CONFLICTO

Sin embargo, *Los juegos del hambre* van más allá del relato de un sometimiento. En el mundo distópico descrito pone en escena un proceso revolucionario, que se abre con un gesto básico de rebeldía y solidaridad pero que desemboca en una revolución global. Una imaginación utópica, por tanto, que lejos de argumentar que nada puede ser cambiado se esfuerza en construir una imagería y un marco narrativo creíble para un trayecto de transformación social radical.

Detengámonos, pues, en la naturaleza de esa insurrección. Los juegos de Panem están pensados, como se ha dicho, para producir competencia y lucha a muerte entre los tributos de los diferentes distritos. Sin embargo, en su participación en los juegos Katniss Everdeen muestra desde el principio un rechazo explícito a competir con sus iguales de otros distritos e identifica al Capitolio como su enemigo real. Dicho en términos ajedrecistas, rechaza la violencia entre peones y trata de señalar a quien ha diseñado el tablero que los enfrenta.

Toda la primera parte de la trilogía está puntuada por acciones que apuntan en ese sentido. En la primera evaluación ante un jurado de sus habilidades guerreras decide cambiar el objetivo de su flecha: en vez de disparar a la diana



dispara a un cochinito que forma parte del banquete del jurado. Ese gesto de Katniss condensa en buena medida el sentido que tendrán sus acciones en lo que sigue: utilizar la violencia que debía enfrentarle a sus compañeros contra aquellos que les confrontan.

Durante sus primeros juegos, las energías de la protagonista se dedican no tanto a ganar el concurso sino a impugnar la lógica de su funcionamiento. En primer lugar, Katniss se presenta voluntaria a los Juegos para salvar a su hermana pequeña Prim, que había sido seleccionada, mediante el azar, para ser el tributo de su distrito. En segundo lugar, a lo largo de los juegos, en la dinámica de muerte continuada y competición por la supervivencia, establece una relación de amistad con Rue, niña tributo del distrito 11, que en teoría debería haber sido su enemiga, pero con quien en el interior del juego establece una relación de cuidado mutuo. En el tramo final de los primeros juegos, su alianza con Peeta, el tributo masculino de su distrito, les lleva a sobrevivir en un entorno hostil y destinado a la lucha entre iguales.

El final de los primeros juegos condensa todas estas lógicas: Katniss y Peeta han escenificado ante el mundo un amor simulado, con el objetivo de ganarse el favor del público y de los patrocinadores, lo que les ha permitido llegar vivos a la lucha final. Para favorecer el desarrollo del romance, la organización introduce una modificación: en vez de un ganador, se permitirá que gane una pareja. Pero en el momento final, cuando Katniss y Peeta se han quedado solos entre los jugadores, la organización vuelve a modificar las reglas obligándoles a pelear a muerte entre ellos si desean que uno de los dos sobreviva. En ese momento, Katniss propone a su compañero que eludan esa regla fratricida comiendo unas bayas venenosas que llevarán a ambos a la muerte. Para evitar la doble muerte en directo, las autoridades aceptan que ambos sean considerados vencedores.

Se trata de un gesto nítido de impugnación de la lógica de la competición y una patada simbólica al tablero dispuesto por el Capitolio para la batalla entre los distritos obreros. En la segunda entrega ese gesto será llevado al extremo: Katniss y Peeta modificarán su política de alianzas y, en el interior de los juegos¹, se organizarán junto a otros supuestos contendientes para convertirlos en compañeros. En una acción sorprendente, la fuerza eléctrica que debía estar destinada a acabar con sus adversarios / iguales es desplazada por Katniss, a través de una flecha, a la cúpula electrónica que delimita el

¹ En la segunda entrega, *En llamas*, el presidente Snow organiza unos Juegos del hambre extraordinarios con el objetivo de eliminar a Katniss, que ya se ha convertido en un símbolo de esperanza.



enorme escenario de los juegos, que acaba derrumbándose. Una violencia horizontal y fratricida, destinada al espectáculo banal y el aislamiento de los pueblos se convierte, pues, en una violencia hacia arriba, destinada a perturbar el propio poder que los oprime.

UNA REVOLUCIÓN TELEVISADA

Es en ese momento cuando la ficción se adentra en lo que podríamos denominar una imaginación populista, que pone en escena la construcción de un sujeto popular (Laclau, 2005) y que traza una línea de demarcación entre el nosotros (distritos oprimidos) y el ellos (minoría privilegiada en el Capitolio). Frente a las políticas de enfrentamiento y aislamiento con que el Capitolio trata de separar a los habitantes de los distritos, el momento populista de la saga tiene lugar cuando, a través de Katniss, las poblaciones de los diferentes distritos comprenden que sus demandas son equivalentes y que la causa de sus males son las políticas del Capitolio. En torno a la figura de Katniss, identificada como el Sinsajo —un tipo de ave de alta irradiación simbólica— se articula, pues, un nuevo pueblo. Un pueblo que, en el contexto distópico en el que emerge, no puede afirmarse sino a través de la revolución.

Efectivamente, la tercera parte de la saga (dividida cinematográficamente en dos películas, *Sinsajo 1* [2014] y *Sinsajo 2* [2015]) pone en relato con nitidez un proceso revolucionario en el que una población oprimida toma las armas y declara la guerra al poder establecido. Se trata, sin duda, de una cuestión relevante, pues no es en absoluto común en el cine dominante contemporáneo la puesta en escena de procesos de emancipación colectiva y menos aun cuando estos pasan por la acción organizada y violenta frente al orden establecido. La trilogía parece argumentar, pues, que ante un escenario de injusticia y dominación global, la respuesta violenta debería considerarse legítima.

La posición de la protagonista, Katniss Everdeen, con quien el espectador está llamado a identificarse de principio a fin, oscila sin embargo frente a esta idea. A pesar de la rabia que le genera el clima de injusticia y represión, desconfía de la organización colectiva de la insurrección, personificada en el personaje de Alma Coin, líder de la resistencia y potencial presidenta de la Panem liberada. De ese modo, la narración sitúa al espectador en un espacio ambivalente: si bien le invita a involucrarse emocionalmente con la violencia insurreccional, al mismo tiempo le sitúa en un espacio de desconfianza frente a ella. Esa ambivalencia se lleva al extremo en el tramo final del relato, en el que la protagonista descubre que la revolución ha triunfado gracias a un acto de



extrema crueldad de Coin, lo que lleva a Katniss a asesinarla antes de que sea proclamada presidenta. La película propone, pues, una identificación general con el proceso revolucionario, pero matizada por la desconfianza a sus líderes y a las técnicas perversas de quienes desean hacerse con el poder tras su triunfo.

De ese modo, *Los juegos del hambre* se ubican en un lugar de calculada ambigüedad. Por una parte, pone en relato un proceso insurreccional de destrucción total del orden establecido mediante la violencia, algo poco común en el cine de Hollywood. Pero, por otra parte, lo hace desconfiando de los motivos subyacentes a la organización colectiva y generando una cierta simetría entre las formas de manipulación desde arriba de Snow y la “manipulación desde abajo” de Coin. Frente a ella, la figura de Katniss aparece como una explosión de individualidad que, pasando por fuera de las necesidades y exigencias de la organización colectiva, parece ser la única pieza que puede salvar a la población de Panem. La revolución no triunfa gracias al trabajo de sus organizadores y a la autoorganización popular, sino por la presencia, el carisma y la intuición de un ser humano excepcional, tocado con el don de encarnar la esperanza.

El proceso revolucionario, pues, como un nudo de contradicciones. Añadamos una más: en la lógica de la película la política está absolutamente mediatizada por la lógica del espectáculo. Es algo común a buena parte de las ficciones distópicas de las últimas décadas: los medios de comunicación habrían subsumido todas las dinámicas sociales en su lógica espectacularizada (Kopp, 2014). Así lo quiere Snow y así se sostiene su dominación de Panem. Pero la revolución hace suyas, dándoles la vuelta, las mismas técnicas de mediatización espectacular de la realidad. La incorporación de Katniss a la revolución no da un giro a los acontecimientos por su capacidad para luchar, sino por su capacidad para encarnar, en el espacio audiovisual, la imagen de la esperanza. Esto es, la batalla en la que pelea Katniss es la batalla del espectáculo: en un primer momento sus acciones se filman en un estudio televisivo, pero ante la necesidad de conseguir imágenes más realistas y menos encorsetadas Katniss es enviada al campo real de batalla acompañada por un equipo profesional de grabación. No tanto para ganar militarmente la batalla, sino para conseguir imágenes espectaculares que propicien la adhesión masiva. La revolución en Panem, pues, se juega en buena medida en el espacio televisivo: las mismas herramientas que el Capitolio utiliza para manipular, controlar y, en definitiva, para legitimar la explotación y la desigualdad son utilizadas, ahora, en su contra, dadas la vuelta como un



guante. ¿Pueden, pues, las armas de la dominación convertirse, dadas la vuelta, en herramientas de emancipación global?

MUJERES FUERTES Y TRANSFORMADORAS

Otro aspecto llama la atención en el proceso revolucionario que se pone en relato en la saga: el rol central que, en los diferentes niveles de la organización revolucionaria, desempeñan mujeres fuertes, inteligentes y con gran capacidad de organización militar y política. Si el mundo político del Capitolio está basado en personajes masculinos, cuya visión del mundo es elitista y despiadada, el mundo político de la revolución está comandado por mujeres— la presidenta Coin, la comandante Lyme...— capaces no solo de pensar en una sociedad más justa e igualitaria, sino de poner en marcha los procesos de organización social y militar necesarios para conseguirla.

Entre esas mujeres brilla, claro está, la figura de Katniss Everdeen. Experta en caza con arco, gana los juegos del hambre imponiéndose a sus rivales, muchos de ellos varones musculosos y entrenados para la batalla, gracias a una combinación de fuerza, astucia e inteligencia. Pero también gracias a una impugnación sistemática de la lógica de la competición y a su sustitución por una ética del cuidado. En su análisis de las heroínas “post-fálicas” en el cine contemporáneo, Asunción Bernárdez Rodal localiza un cambio de paradigma en la emergencia de nuevos modelos de mujer en el cine de acción que se diferenciaría tanto de la primera oleada de mujeres fálicas del cine de los ochenta y noventa —la teniente Ripley, Sarah Connor, la soldado Vásquez...— como de las mujeres fálicas pero hipersexualizadas de los primeros años del milenio— Lara Croft, los ángeles de Charlie, Catwoman...:

“Lo que tienen de original es que por primera vez son heroínas que no están hipersexualizadas, y no reproducen el lugar común de que las mejores fichas que pueden jugar las mujeres en el tablero social son la belleza, la juventud y una más o menos elegante sobrerrepresentación de la feminidad. Son mujeres que luchan con las armas propias de los varones: la fuerza física para conseguir sus fines, y lo hacen sin recurrir a las tradicionales “armas de mujer” que la ficción cinematográfica ha señalado como las más “legítimas”” (Bernárdez Rodal, 2012: 92).

El personaje de Katniss Everdeen presenta, de hecho, elementos que lo distancian frontalmente de los modelos normativos de feminidad que distribuye habitualmente el cine norteamericano. No sólo por su capacidad para impugnar el tablero de juego que le ofrece el poder, sino porque su



vinculación afectiva a los dos hombres que le acompañan escapa totalmente a los moldes del amor romántico normalizado. Obligada a escenificar una relación amorosa con Peeta Mellark para ganar los juegos, Katniss se halla también unida afectivamente a Gale Hawthorne, su compañero de caza y de juegos, que cuida y protege a su familia cuando ella está ausente. Pero no se trata, sin más, de un triángulo amoroso. Todo lo contrario, frente al “enamoramiento” que ambos jóvenes exhiben con respecto a ella, Katniss decide ubicar sus afectos en un terreno diferente, en el que la presencia de ambos no es excluyente. A lo largo de las cuatro películas Katniss muestra un afecto incondicional hacia ambos, que no se concreta en una relación romántica, como ellos hubieran deseado, sino que participa de una lógica diferente, más cercana al cuidado mutuo. En un momento de la narración, en el que Gale le pide definir sus sentimientos hacia él, Katniss le responde que en ese momento –el apogeo de la revolución y, por tanto, de la represión del estado– no es capaz de centrarse en sentimientos románticos, pues están en un segundo plano frente a lo realmente importante, conseguir ganar la guerra y liberar a Panem.

En la construcción del personaje de Katniss, por tanto, opera una inversión singular con respecto a los modelos de feminidad que ha distribuido el cine de entretenimiento hollywoodiense: su autonomía emocional le permite suspender la búsqueda del amor romántico —el centro de gravitación de los modelos de feminidad en el cine dominante— a favor de un esfuerzo mayor, e intelectualmente razonado: la construcción de una sociedad mejor.

Durante las cuatro películas el personaje de Katniss se construye de ese modo: cuidados horizontales con respecto a sus seres queridos, no exclusividad de los afectos, análisis racional de sus opciones de vida, distanciamiento del amor romántico a favor de la urgencia de la revolución social. Y sin embargo, en los últimos minutos del metraje esa lógica se rompe y, tras matar a Alma Coin y, por tanto, modificar sustancialmente el rumbo de la nueva Panem, Katniss vuelve a su distrito natal, alejándose del ruido de la política y dejando que los nuevos mandatarios construyan la nueva sociedad, sin su concurso ni su opinión. Pareciera, de hecho, que su decisiva incursión en la historia de Panem no pudiera ser más que una excepción para alguien sobrepasada por el conflicto político y que solo necesitara un espacio de tranquilidad íntima. Los minutos finales de *Sinsajo- Parte 2* vienen a sellar ese sentido: Peeta Mellark se une a Katniss y juntos construyen un hogar, dando espacio a ese amor romántico que durante toda la trama había estado suspendido. Más que eso, ambos tienen una hija que concentrará el amor maternal de Katniss y



permitirá proponer, en los últimos minutos, una imagen de mujer absolutamente opuesta a la que, durante las cuatro películas, se había propuesto al espectador: recluida en lo privado, subsumida en una utopía romántica y maternal en la que nada de la Katniss rebelde y guerrera parece haber sobrevivido.

Se trata, sin duda, de un cierre muy conservador a una narración que propone, a lo largo de todo su desarrollo, modelos de feminidad absolutamente discordantes con ese bucólico ángel del hogar al que es reconducido Katniss en los últimos minutos de metraje. ¿Clausura ese gesto la potencia crítica del personaje? Probablemente no del todo. Sin duda, lima su potencial disruptivo y obliga a releer toda la trayectoria del personaje desde esa utopía privada a la que acaba destinada, reconduciendo hacia un orden social conservador a una figura que había amenazado con romperlo. Pero al mismo tiempo es cierto que los espectadores de *Los juegos del hambre* disfrutaban durante cuatro películas —si excluimos los últimos minutos de la cuarta— de un elenco de mujeres rebeldes que toman las riendas de su destino y que toman decisiones racionales y transformadoras destinadas a impugnar y quebrar el sistema de dominación social, económico y de género en que se desarrolla la acción. En esa ambivalencia entre el cierre conservador y el desarrollo cuestionador de buena parte del relato se halla el frágil equilibrio ideológico de *Los juegos del hambre*, y de la experiencia espectral que propone.

LOS LÍMITES DE LA IMAGINACIÓN UTÓPICA

Ese equilibrio no se da únicamente en ese ámbito, sino que atañe a otros registros de la narración. ¿Se puede hacer una crítica a la dominación social y a la sociedad del espectáculo desde los códigos estandarizados de ésta? O dicho con otras palabras, ¿es posible narrar una revolución social desde las formas estéticas propias del cine de Hollywood? Se trata de una pregunta de muy difícil respuesta, que va más allá de estas películas pero que es necesario plantear ante un producto cultural de sus características. ¿Banaliza y mercantiliza *Los juegos del hambre* la experiencia de una revolución posible al ponerla al servicio de una lógica comercial como la del cine de Hollywood?, más que eso, ¿no es su estética adrenalínica, basada en la sucesión trepidante de acciones, en la construcción de escenarios de supervivencia y en la tensión permanente entre amenaza y superación una estética más propia del mundo que desea criticar que de aquel que sueña construir? Esa es la paradoja central de una película que trata de hacer una crítica radical al capitalismo avanzado —e imaginar su derrumbe— desde el lenguaje y la sensibilidad propia del



sistema que se quiere cuestionar, lo que es quizás la condición de posibilidad de que esa crítica sea recibida exitosamente por un espectador global.

Pero más allá de esa contradicción irresoluble, una última consideración. Como se ha argumentado, la saga de *Los juegos del hambre* pone en escena una imaginación utópica representando una insurrección contra el sistema de Panem y, lo que es más insólito, una revolución victoriosa, que culmina con la abolición del viejo orden político. Y sin embargo, una vez conseguida la toma de poder, la película parece desentenderse de la naturaleza de ese mundo nuevo que, durante las cuatro películas, tanto se había deseado. Nada se nos dice de la nueva configuración de los distritos, del nuevo reparto de la riqueza ni de las nuevas formas de ejercicio del poder que deberán reemplazar a la vieja política totalitaria que encarnaba la figura de Snow.

Esa desatención, lejos de ser anecdótica, es significativa de los límites de la imaginación política contemporánea. En su último libro, Naomi Klein (2017) argumenta que disponemos de herramientas conceptuales para articular una crítica cabal del capitalismo contemporáneo y de sus formas de dominación. Pero ese arsenal crítico no se ve acompañado por una imaginación política que nos permita imaginar, de forma creíble y verosímil, un mundo trenzado en torno a lógicas diferentes a aquel que con tanto rigor hemos conseguido criticar. Por ello puede aventurarse, quizás, que la preponderancia de la imaginación distópica en nuestro tiempo es síntoma no solo del agudizamiento de los métodos de control, las violencias y las desigualdades de nuestro capitalismo avanzado, sino de una cierta expropiación de la capacidad de imaginar mundos diferentes al nuestro que no sean necesariamente peores o más violentos todavía. Es por ello que la imaginación política, pero también la imaginación cultural que la acompaña, constituyen el terreno de una batalla (Brieva, 2012: 365) en la que se dirimen los límites entre lo posible y lo imposible en nuestro mundo contemporáneo y en los mundos que están por venir.

BIBLIOGRAFÍA

- Bernárdez Rodal, A. (2012). Modelos de mujeres fálicas del postfeminismo mediático: Millenium, Avatar y Los juegos del hambre. *Anàlisi*, 47, 91-112.
- Booker, M. K. (1994). *Dystopian impulse in modern literature: Fiction as social criticism*. Westport: Greenwood.



- Brieva, M. (2012). El secuestro de la imaginación como freno para el cambio social. *Revista de ALCES XXI*, 1, 297-343.
- Klein, N. (2017). *Decir no no basta*. Barcelona: Paidós.
- Kopp, R. (2014). Los medios de comunicación y la transformación del hombre en la literatura distópica. *Comunicación y sociedad*, 22, 159-178. Recuperado en: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-252X2014000200007&lng=es&tlng=es
- Laclau, E. (2005). *La razón populista*. Buenos Aires y México: FCE.
- Rodríguez Fernández, G. (2005). La ciudad como sede de la imaginación distópica: literatura, espacio y control. *Scripta Nova. Revista electrónica de geografía y ciencias sociales*, 181, recuperado en: <http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-181.htm>