

UNIVERSIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA  
FACULTAD DE HUMANIDADES DE ALBACETE  
DEPARTAMENTO DE FILOLOGÍA INGLESA



## **TRABAJO FIN DE MÁSTER**

### **DISTOPÍAS EN EL MUNDO LITERARIO: *THE HUNGER GAMES***

### **DYSTOPIA IN THE LITERATURE'S WORLD: *THE HUNGER GAMES***

Máster Universitario en Investigación en Humanidades, Cultura y Sociedad.

Curso 2020/2021

Realizado por:

**Cristina Cuerda Albaladejo**

Tutorizado por:

**Ricardo Marín Ruiz**

**Margarita Rigal Aragón**

Albacete, junio de 2021

## DECLARACIÓN PERSONAL DE NO PLAGIO

Don/ Doña Cristina Cuerda Albaladejo, con N.I.F 49215047-S, estudiante del GRADO/MÁSTER en Investigación en Humanidades, Cultura y Sociedad, Facultad de Humanidades de Albacete (UCLM) y autor/a de este documento académico titulado: Distopías en el mundo literario: *The Hunger Games* y presentado como Trabajo Fin de Máster para la obtención del Título correspondiente, **DECLARA QUE** es fruto de su trabajo personal, que no copia, que no utiliza ideas, formulaciones, citas integrales o ilustraciones diversas, extraídas de cualquier obra, artículo, memoria, etc. (en versión impresa o electrónica), sin mencionar de forma clara y estricta su origen, tanto en el cuerpo del texto como en la bibliografía.

Así mismo, DECLARA QUE es plenamente consciente de que el hecho de no respetar estos extremos es objeto de sanciones universitarias y/o de otro orden legal.

En Albacete, a 16 de junio de 2021

Firma del alumno



Esta DECLARACIÓN PERSONAL DE NO PLAGIO debe ser insertada en todos los trabajos FIN de GRADO y FIN de MÁSTER de esta Facultad. Se debe poner tras la página del título del trabajo.

## **Agradecimientos**

El presente Trabajo Fin de Máster (TFM) se ha desarrollado gracias al apoyo físico y afectivo brindado durante su realización.

En primer lugar, me gustaría agradecer la oportunidad que me ha ofrecido la Universidad de Castilla-La Mancha, especialmente a la Facultad de Humanidades de Albacete, para poder cursar el Máster en Investigación en Humanidades, Cultura y Sociedad y a sus profesores, los cuáles me han ofrecido su orientación y consejos durante este curso. También agradecer a los directores de este TFM, D<sup>a</sup>. Margarita Rigal Aragón, por su cariño y espíritu de trabajo; y D. Ricardo Marín Ruiz, por su apoyo diario y constante optimismo. Gracias a los dos por vuestra incansable implicación y labor instructora, sin vosotros esto no hubiera sido posible. Por último, quiero agradecer el apoyo constante que mi familia, amigos y pareja me han ofrecido durante estos meses, inspirándome día a día para ir construyendo poco a poco esta investigación.

## RESUMEN

El trabajo desarrollado a lo largo de estas páginas ofrece un recorrido conceptual por la literatura distópica para comprobar si la trilogía *The Hunger Games* de Suzanne Collins posee los temas más recurrentes de la tradición distópica. La metodología empleada se ha basado en el análisis de las obras más representativas publicadas entre los siglos XVIII y XXI y posterior comparación de los elementos utilizados en ellas y en la novela objeto de estudio. El objetivo es determinar si estos rasgos distópicos aparecen en la trilogía y de qué forma y así establecer las actuales líneas temáticas de las obras distópicas del siglo XXI. Se concluye que *The Hunger Games* está compuesto por los rasgos antiutópicos más distintivos: totalitarismo, disidencia, alienación del individuo, argumento en contexto futuro, civilización frente a salvajismo y eliminación del pasado. Estos a su vez, desencadenan otros elementos como: rebeliones, la advertencia al lector y la crítica del contexto social del autor. Además, esta trilogía engloba otras líneas temáticas propias del siglo XXI como el romance, la ciencia ficción y una nueva visión del rol femenino; que marcan las bases distópicas de las actuales sagas, trilogías y novelas.

**Palabras clave:** distopía, literatura, tradición distópica, *Los Juegos del Hambre*.

## ABSTRACT

The work developed on the following pages offers a conceptual journey through dystopian literature to prove if Suzanne Collins' *The Hunger Games* trilogy has the clichés of the dystopian tradition. The methodology employed is based on the analysis of the most representative works of the 18th and 21st centuries and then, a comparison of its elements with the novel under the study. The objective is to determine if these dystopian features appear in the trilogy and establish the current thematic lines of the dystopian novels of the 21st century. The work allows us to conclude that *The Hunger Games* comprises the most representative anti-utopian characteristic such as totalitarianism, dissent, the alignment of the individual, the argument in future context, civilization against savagery and the elimination of the past. Other elements emerge such as rebellions, the caveat to the reader and the criticism of the author's social context. In addition, this trilogy includes other thematic lines typical of the 21st century such as romance, science fiction and a new vision of the female role; they constitute the dystopian foundation for the current sagas, trilogies and novels.

**Key words:** dystopia, literature, dystopian tradition, *The Hunger Games*.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
<b>CAPÍTULO I. ESTADO DE LA CUESTIÓN.....</b>	<b>4</b>
<b>1.1. Concepto de distopía .....</b>	<b>4</b>
<b>1.2. La distopía: investigadores del género y elementos característicos .....</b>	<b>5</b>
<b>1.3. La distopía en <i>The Hunger Games</i> .....</b>	<b>7</b>
<b>CAPÍTULO II. DISTOPÍA DESDE EL SIGLO XVIII HASTA EL XXI .....</b>	<b>8</b>
<b>2.1. Distopía y utopía. Siglos XVIII y XIX .....</b>	<b>8</b>
<b>2.2. La distopía y el siglo XX.....</b>	<b>9</b>
2.2.1. Primera mitad del siglo XX.....	9
2.2.2. Segunda mitad del siglo XX.....	12
<b>2.3. Distopía y el siglo XXI.....</b>	<b>15</b>
<b>CAPÍTULO III: LA TRILOGÍA <i>THE HUNGER GAMES</i>. ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS DISTÓPICOS NARRATIVOS .....</b>	<b>18</b>
<b>3.1. <i>The Hunger Games</i>.....</b>	<b>21</b>
<b>3.2. <i>Catching Fire</i> .....</b>	<b>26</b>
<b>3.3. <i>Mokingjay</i> .....</b>	<b>32</b>
<b>CAPÍTULO IV: TRADICIÓN DISTÓPICA .....</b>	<b>38</b>
<b>4.1. Principales líneas temáticas de la novela distópica. La trilogía <i>The Hunger Games</i></b> 38	
<b>4.2. Actuales líneas temáticas.....</b>	<b>44</b>
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>45</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>52</b>
Anexo 1. Tablas.....	52
Anexo 2. Canciones.....	61

## INTRODUCCIÓN

*War. Terrible war. Widows, orphans, a motherless child. This was the uprising that rocked our land. Thirteen districts rebelled against the country that fed them, loved them, protected them. Brother turned on brother until nothing remained. And then came the peace, hard fought, sorely won. (...) A new era was born. But freedom has a cost. (...) And so it was decreed that each year the various districts of Panem would offer up in tribute, one young man and woman to fight to the death in a pageant of honor, courage and sacrifice. (...) Would serve as a reminder of our generosity and our forgiveness. This is how we remember our past and how we safeguard our future.*

Coriolanus Snow en la película *The Hunger Games*.<sup>1</sup>

La literatura distópica es un género cuyos orígenes se remontan al siglo XVIII, siendo considerada la primera obra de este género *Guilliver's Travels* (1726), como parodia a su propia sociedad. Ese carácter satírico constituye el tono crítico del que germina el género de la distopía a lo largo de los siglos siguientes y, sobre todo, su característica principal e imprescindible<sup>2</sup>. Los elementos distópicos han ido variando a lo largo de los años: críticas a la sociedad, gobiernos totalitarios, autodestrucción, eliminación del pasado, disidencia, argumento en contexto futuro, represión, etc. No obstante, en obras como *The Giver* (1993) de Lois Lowry o *The Handmaid's Tale* (1985) de Margaret Atwood aparecen temas sociales actuales como el uso de la eutanasia o el trato a la mujer; aspecto en el que la literatura distópica viene centrándose en los últimos años, enfatizando los roles de género, especialmente a través de los personajes. Cada vez se crean más historias distópicas con protagonistas femeninas; tal es el caso de *The Hunger Games*<sup>3</sup>.

La trilogía inglesa *The Hunger Games* fue escrita por la estadounidense Suzanne Collins y se publicó entre 2008 y 2010. Sólo del primer tomo se vendieron 23 millones de copias y la adaptación filmográfica fue todo un éxito de la mano del Premio Óscar Jennifer Lawrence. En 2009 se publicó *Catching Fire* (la segunda parte) y *Mockingjay* (la tercera parte) en 2010. Su

---

<sup>1</sup> ROSS, Gary: *The Hunger Games*, 2012. [Película *The Hunger Games*]. Estas palabras salen de la boca del personaje de Coriolanus Snow, desde el minuto 13:01 hasta el minuto 14:08.

<sup>2</sup> GALDÓN RODRÍGUEZ, Ángel: *Nineteen Eighty-Four de George Orwell como influencia en obras de la cultura de masas- V for Vendetta y 2024*, 2011, p. 49.

<sup>3</sup> FINNSSON, Geir: *The Unexpected Popularity of Dystopian Literature: From Orwell's Nineteen Eighty-Four and Atwood's The Handmaid's Tale to Suzanne Collins' The Hunger Games Trilogy*, 2016, p. 19.

éxito comercial no ha tenido límites<sup>4</sup>. Collins se inspiró en acontecimientos pasados y presentes de la historia de la humanidad (sistemas totalitarios, dictadores, control de la ciudadanía mediante la hambruna, guerras civiles, etc)<sup>5</sup>, en programas de televisión y en los efectos que provocan<sup>6</sup>, y en *el mito de Teseo y el Minotauro*<sup>7</sup>, historia que le ayudó a construir el argumento de control y poder sobre los habitantes de los distritos de Panem.

La obra ha recibido gran atención. Así, Sara Petersson (2012) opina que la trilogía podría ser interpretada como una crítica a la sociedad actual en Estados Unidos<sup>8</sup>; por su parte, Kjellaug Hamre (2013) la cataloga como un juicio al entretenimiento, la ciencia y la guerra<sup>9</sup>. Los logros de Collins han sido aclamados de forma pública tanto por periódicos como por algunos escritores como Rick Riordan, que señala esta como “la novela de aventuras más perfecta”<sup>10</sup>. El célebre Stephen King destaca que “no podía dejar de leer la obra”<sup>11</sup> y el diario *The New York Times* la compara con otras novelas distópicas, resaltando que “reúne la esencia de *Nineteen Eighty-Four*, la intensidad de *A Clockwork Orange*, la fantasía de *The Chronicles of Narnia* y la inventiva de *Harry Potter*”<sup>12</sup>. Tras el éxito de la trilogía, se publicaron una serie de sagas y novelas de corte antiutópico, siguiendo el modelo de Collins, es decir, presentando un protagonista juvenil encajado en un sistema totalitario y controlador, el cual necesita ser salvado. Algunos ejemplos son: la trilogía *Divergent* (2011), *Insurgent* (2012) y *Allegiant* (2013) de Verónica Roth o la serie *The Maze Runner* (2009), *The Scorch Trials* (2010), *The Death Cure* (2011) de James Dasher; ambas llevadas a la gran pantalla.

<sup>4</sup> GÓMEZ PEREIRA, Belén “10 exitosas franquicias de libros” en *Entrepreneur*, <https://www.entrepreneur.com/article/266904> (Consultado el 03-12-2020).

<sup>5</sup> Para más información acerca de los hechos que inspiraron a la escritora, véase BLASINGAME, James, “An Interview With Suzanne Collins”, *Reviews: Books for Adolescents & Adult Literacy; Hoboken*, 2009, tomo 52, Nº 8, <https://www.proquest.com/docview/216921855?fromopenview=true&pq-origsite=gscholar> (Consultado el 06-03-2021).

<sup>6</sup> MARIE EVERETT, Sheila: “A Conversation with Suzanne Collins” en *Scholastic. Scholastic*, 2008, <https://es.scribd.com/document/91293035/A-Conversation-With-Suzanne-Collins> (Consultado el 18/03/2021).

<sup>7</sup> Véase la descripción del mito en BLÁZQUEZ, José María: Mitos griegos en Lixus (Mauritania Tingitana). Los bronces de Hércules en lucha con Anteo, y de Teseo con el Minotauro. *Anuario de Estudios Atlánticos*, 2008, vol. 2, no 54, p. 169-194.

<sup>8</sup> PETERSON, Sara: *The Hunger Games by Suzanne Collins: Entertainment or Social Criticism?* (Suecia, Lund University. Seminario de Lireratura, 2012), <https://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordOid=2302969&fileOid=2302977> (Consultado el 18-04-2021).

<sup>9</sup> HAMRE, Kjellaug: *Suzanne Collins' Hunger Games Trilogy and Social Criticism?* (Tesis doctoral. Universidad de Oslo, 2013), <https://www.duo.uio.no/bitstream/handle/10852/37037/H.Hamre-MASTER.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (Consultado el 15-04-2021)

<sup>10</sup> RIORDAN, Rick, “Ricks Reading Recommendation” en *Rick Riordan*, <https://rickriordan.com/resource/ricks-reading-recommendations/> (Consultado el 07-03-2021).

<sup>11</sup> KING, Stephen “*The Hunger Games*” en *Entertaining Weekly*, 2008, <https://ew.com/article/2008/09/08/hunger-games/> (Consultado el 07-03-2021).

<sup>12</sup> ROIPHE, Katie, “Children’s Books: Survivor” en *The New York Times*, 2010, <https://www.nytimes.com/2010/09/12/books/review/Roiphe-t.html> (Consultado el 17-3-2021).

En base a estas consideraciones iniciales, este Trabajo Fin de Máster parte de la hipótesis inicial de que *The Hunger Games* de Suzanne Collins ha de presentar los elementos comunes típicos del género distópico”. Con el fin de comprobar si esta hipótesis se cumple o no, es necesario resolver los siguientes interrogantes:1) ¿De qué manera se mantiene la tradición distópica en *The Hunger Games*? 2) ¿Qué elementos distópicos son heredados de obras anteriores y cuáles son nuevos en la trilogía *The Hunger Games*? y 3) ¿A qué tendencias están ligadas las novelas antiutópicas del siglo XXI?

Para ofrecer respuesta a estas cuestiones se parte del estudio del estado de la cuestión, abordando la definición del término distopía y la selección de los rasgos que caracterizan una obra antiutópica (capítulo I). En el capítulo II se analizan las obras relacionadas con la literatura distópica desde el siglo XVIII, pasando por obras tan sobresalientes como *Nineteen Eighty-Four* y *Animal Farm* de George Orwell, *We* de Eugene Zamiatin, *Brave New World* de Aldous Huxley o *A Clockwork Orange* de Anthony Burgess, hasta llegar al siglo XXI. Aquí nos detenemos, de modo especial, en los elementos narrativos distópicos que se van repitiendo en estas novelas. En el tercer capítulo se desarrolla un estudio exhaustivo de los tres libros que componen la trilogía, *The Hunger Games*, *Catching Fire* y *Mockingjay*, destacando los componentes narrativos distópicos de la obra. En el capítulo IV se determina la tradición distópica observada a lo largo de nuestro estudio, presentando aquellas características afines encontradas entre el análisis de las novelas distópicas ya estudiadas y en la trilogía *The Hunger Games*. Este estudio se cierra con las conclusiones y bibliografía empelada.

Para una mejor organización y recopilación de los datos y cambios observados, se incluyen una serie de tablas (anexo 1), en las que se identifican, de forma visual y sucinta, las características distópicas más destacables de las obras seleccionadas, siguiendo un orden cronológico para una mayor claridad expositiva. También se lleva a cabo una distinción entre los elementos que se van repitiendo en el estudio de cada novela y aquellos más novedosos, que van marcando las tendencias de las actuales obras antiutópicas hasta determinar las principales líneas temáticas distópicas.

## CAPÍTULO I. ESTADO DE LA CUESTIÓN

La distopía o antiutopía ha atraído el interés de numerosos investigadores, tanto en la aclaración del propio término como en la delimitación de sus elementos. Además, su evolución ha sido notable a lo largo de los años y, por ende, la forma en la que se ha desarrollado como género literario. Para abordar el estado de la cuestión cabe mencionar que nos encontramos ante una gran cantidad de estudios, investigaciones y trabajos sobre este concepto. Este estudio no pretende definir el término, ya que esto nos aleja del objetivo central de la investigación, sino que se apoya en estudios especializados en literatura distópica para plasmar su evolución y determinar sus características más relevantes, hasta llegar a obras más actuales como es la trilogía *The Hunger Games*, objeto de análisis en este Trabajo Fin de Máster.

### 1.1. Concepto de distopía

Para comprender el origen del concepto distopía y los elementos que le subyacen, debemos remontarnos al término que lo formó: la utopía. Este concepto fue recogido por Thomas Moore en 1516 en su libro *Utopia*<sup>13</sup>, cuyo significado literal es “no lugar”<sup>14</sup>. La utopía se relaciona con lo inalcanzable, la construcción de una supuesta civilización ideal y la búsqueda de la felicidad<sup>15</sup>. El deseo y el afán por conseguir los ideales que representaba la utopía dio paso a su antagónico: la distopía, acuñado por el filósofo John Stuart Mill en 1868.

Judith A. Little (2007) explica que mientras que la utopía describe una sociedad ideal y perfecta, la distopía revela un lugar imaginario en el que todo es tan malo como posible<sup>16</sup>. Sin embargo, Gregory Claeys (2011) apunta que ambos términos están estrechamente unidos y son pocas las singularidades que los separan, ya que la distopía nace de un género que rebosa ideales a los que resultan imposibles de llegar<sup>17</sup>. Para Gregory Claeys (2016), la palabra distopía evoca imágenes perturbadoras que se relacionan con el apocalíptico diluvio universal, ruinas, muerte, destrucción, ciudades en decadencia, tierras baldías, etc. Esto se relaciona con la guerra, la anarquía, el desorden, el dolor y el sufrimiento; y relaciona el término con las palabras *dus* y

---

<sup>13</sup> Este autor describe una sociedad ideal situada en una isla, llamada Utopía. Más tarde, emplea otro término: Eutopía o “lugar feliz”, lo que convierte al “no lugar” en “un lugar existente y feliz” en TALCIANI, Hernán Corral, et al. *La Utopía de Tomás Moro*. 2017, p. 39-40.

<sup>14</sup> CLAEYS, Gregory: *Dystopia: a Natural History*. Oxford: Oxford University Press, 2016.

<sup>15</sup> FERMÍN, Daniel: “Dystopia of the Present: Notes on *Jinete a pie* by Israel Centeno”. *Co-herencia*, 2019, vol. 16, no 30, p. 59-77.

<sup>16</sup> LITTLE, Judith A: *Feminist Philosophy and Science Fiction: Utopias and Dystopias*. New York: Prometheus Books, 2007.

<sup>17</sup> CLAEYS, Gregory: *Utopía: historia de una idea: con 206 ilustraciones, 141 en color*. Madrid: Ediciones Siruela, 2011.

*topos*, que significan algo malo, lugar desfavorable y defectuoso, es decir, lo contrario a utopía<sup>18</sup>.

Mary Ellen Snodgrass (1995), una de las grandes investigadoras del género, define el concepto distopía como el lado negativo del mundo perfecto, un lugar corrompido por la tiranía deliberada, el poder y la supresión de los derechos humanos<sup>19</sup>. Según Andreu Domingo (2008), la distopía presenta la peor imagen posible de los mundos (utópico y distópico) y nace como género literario a caballo entre la sátira política y la tragedia a finales del siglo XIX y principios del XX, desencadenada por las utopías políticas y literarias<sup>20</sup>. Así, la última aceptación de la RAE recoge dicho término como “la representación ficticia de una sociedad futura de características negativas causantes de la alienación humana”<sup>21</sup>.

## 1.2.La distopía: investigadores del género y elementos característicos

Una vez entendido el concepto y su origen, pasamos a explicar y desarrollar las principales características de este género literario. Dragan Klaić es uno de los primeros autores en escribir sobre literatura antiutópica y así lo refleja en su estudio *The Plot of the Future. Utopía and Dystopia in Modern Drama* (1991), donde explica las diferentes formas en las que los escritores europeos y estadounidenses del siglo XX intentaban ofrecer una aproximación del futuro más próximo, idealizándolo o sumiéndolo en la destrucción. Los temas que tratan estos dramaturgos poseen gran variedad de géneros y estrategias, vinculados por impulsos polémicos<sup>22</sup>. Por otra parte, destacan las aportaciones de Mary Ellen Snodgrass sobre las novelas utópicas y distópicas, quedando recogidas en su libro *Encyclopedia of Utopian Literature* (1995). Esta autora americana ha publicado varias enciclopedias sobre literatura y ha ahondado en el estudio de diferentes géneros como la sátira, la fábula, la utopía... Además, describe al escritor distópico como un creador de lugares inhóspitos y hostiles en los que deliberadamente expone las consecuencias que se podrían desarrollar si su sociedad presente sigue desarrollando malos hábitos<sup>23</sup>.

<sup>18</sup> CLAEYS, Gregory: *Dystopia: a Natural... op. cit.*, 2016, pp. 3-4.

<sup>19</sup> Snodgrass M.E define la distopía como: “A literary and/or philosophical bad place, anti-utopia, or hell on Earth, dystopia is the negative side of the perfect world, a haven corrupted by the misapplication of principles or theories or from deliberate tyranny, power-mongering, sadism, or subversion of human rights” en SNODGRASS, Mary Ellen: *Encyclopedia of Utopian Literature*, 1995, p. 179.

<sup>20</sup> DOMINGO, Andreu: *Descenso literario a los infiernos demográficos*, 2008, p. 15.

<sup>21</sup> REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, *Diccionario de la lengua española*, <https://dle.rae.es/distop%C3%ADa> (Consultado el 20-01-2021).

<sup>22</sup> KLAJĆ, Dragan: “The Plot of the Future: Utopia and Dystopia in Modern Drama”. *Utopian Studies*, 1993, 4 (1):149-150.

<sup>23</sup> SNODGRASS, Mary Ellen: *Encyclopedia of Utopian...op. cit.*, 1995, p. 179.

Teniendo en cuenta la organización social planteada en la distopía, Fernando Aínsa en *Necesidad de la utopía* (1990) nos adentra en una reflexión y estudio sobre los diferentes modelos de civilizaciones alternativas y de un posible cambio histórico<sup>24</sup>. Por otro lado, Tom Moylan en su libro *Scraps of the Untainted Sky* (2000), expone una exhaustiva investigación de la distopía, describiendo de forma detallada la estructura y formalidad del texto. Además, expone la evolución de la narrativa antiutópica, relacionando sus cambios con la situación histórica vivida por cada escritor, donde se ha pasado de criticar la realidad social a describir una nueva distopía, basada en la ciencia ficción, surgida tras los cambios económicos, políticos y culturales del siglo XX<sup>25</sup>. Erika Gottlieb en *Dystopian Fiction East and West: Universe of Terror and Trial* (2001) aclara que la ficción distópica muestra una sociedad en la que la élite gobernante subvierte deliberadamente la justicia. Siguiendo esta idea, esta ficción puede verse como una protesta contra el superestado del totalitarismo como el peor de todos los mundos posibles, un universo de terror y juicios añadidos en el siglo XX. Gottlieb advierte de un posible estado totalitario en el futuro y relaciona el término distopía con una reflexión acerca de los límites a los que puede llegar la Humanidad, ya que los ejemplos en los que se basa esta crítica han sido elaborados por escritores que usan la distopía para criticar su realidad histórica<sup>26</sup>. Martín Parker en *The Dictionary of Alternatives. Utopianism and Organization* (2007) expone las alternativas que puede tener la sociedad para organizarse aún cuando no la advierten de su posibilidad de cambio. Por ello, se introducen, en las entradas de dicho libro, aquellos movimientos que pueden proporcionar dicho cambio social y político y por tanto, una nueva forma de organización y de vida para el futuro<sup>27</sup>.

Dentro del estudio de la novela distópica y antiutópica en España, Óscar Casado Díaz analiza el papel de la literatura en algunas de las novelas distópicas más aclamadas como *We*, *Fahrenheit 451*, *Brave New World* y *Nineteen Eighty-Four*, en *La función de la Literatura en las novelas utópicas: de la amenaza a la disidencia* (2008), donde señala los elementos más característicos de estas obras como el poder, el control o la forma de organización social<sup>28</sup>. Por otro lado, Ángel Galdón Rodríguez, en su tesis doctoral *Nineteen Eighty-Four de George*

---

<sup>24</sup>AÍNSA AMIGUES, Fernando: *Necesidad de la utopía*. Montevideo: Nordan-Comunidad, 1990.

<sup>25</sup>MOYLAN, Tom: *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*. London: Routledge, 2000.

<sup>26</sup>GOTTLIEB, Erika: *Dystopian Fiction East and West: Universe of Terror and Trial*. Montreal: McGill-Queen's University Press, 2001.

<sup>27</sup>PARKER, Martín; FOURNIER, Valérie; REEDY, Patrick: *The Dictionary of Alternatives: Utopianism and Organization*. London: Zed Books, 2007.

<sup>28</sup>DÍAZ CASADO, Óscar: "La Función de la Literatura en las Novelas Utópicas: de la Amenaza a la Disidencia". *Revista electrónica de estudios filológicos*, 2008, vol. 15, en <https://www.um.es/tonosdigital/znum15/secciones/estudios-7-Novelas%20utopicas.htm>, (Consultado el 20-02-2021).

*Orwell como influencia en obras de la cultura de masas- V for Vendetta y 2024-* (2011), incluye las obras distópicas más representativas desde el siglo XIX hasta el XX, analizando los rasgos antiutópicos más característicos de cada una de las novelas que estudia<sup>29</sup>. Además, Francisco José Martínez Mesa en *Sagas, distopías y transmedia. Ensayos sobre ficción fantástica* (2016) incide en el auge del fenómeno distópico en la sociedad actual y lo relaciona con causas culturales, políticas y sociales de las transformaciones del mundo en las últimas décadas<sup>30</sup>.

### 1.3. La distopía en *The Hunger Games*

Los recientes estudios realizados sobre la trilogía ofrecen a esta investigación un punto de partida. En este sentido, destaca Sara Petersson, (2012) con *The Hunger Games by Suzanne Collins: Entertainment or Social Criticism*, quien analiza algunos elementos distópicos como el entretenimiento, los medios de comunicación, la política y la vigilancia, como rasgos antiutópicos fundamentales de la novela<sup>31</sup>. Kjellaug Hamre (2013), en su tesis *Suzanne Collins' Hunger Games Trilogy and Social Criticism*, distingue algunos de los elementos antiutópicos de la obra como el control y la pérdida de la humanidad<sup>32</sup>. Por su parte, Lucie Pavlová (2016) en *Dystopian Elements in the Hunger Games Trilogy*<sup>33</sup>, divide la novela en tres partes, analizando los cambios y retrocesos producidos en la revolución: es decir, qué aspectos la desencadenan y cuáles la avivan. El estudio de Cindy L. Roa Devia (2013), *Distopía y literatura de 1984 de George Orwell a los juegos del hambre de Suzanne Collins*, ofrece una síntesis sobre la historia de la literatura distópica y reflexiona sobre los aspectos antiutópicos de *The Hunger Games*<sup>34</sup>. Por último, Pilar González Vera (2016) en *Los Juegos del Hambre: un mundo distópico, intertextual y simbólico* analiza la obra destacando su significatividad y relación con la guerra, los clásicos, y la telerrealidad a través de los personajes, sus nombres y la distopía<sup>35</sup>.

<sup>29</sup> GALDÓN RODRÍGUEZ, Ángel: *Nineteen Eighty-Four... op., cit.*, 2011, pp. 49-78.

<sup>30</sup> MARTÍNEZ MESA, Francisco en ENCABO Eduardo; URRACO, Mariano; MARTOS GARCÍA, Aitana (Eds.): *Sagas, distopías y transmedia. Ensayos sobre ficción fantástica: "Utopía y distopía: apuntes sobre una misma realidad"*. León: Universidad de León, Red de Universidades lectoras: Marcial Pons Ediciones, 2016, pp. 197-213.

<sup>31</sup> PETERSSON, Sara: *The Hunger Games...op., cit.*, 2012.

<sup>32</sup> HAMRE, Kjellaug: *Suzanne Collins' Hunger...op., cit.*, 2013.

<sup>33</sup> PAVLOVÁ, Lucie: *Dystopian Elements in the Hunger Games Trilogy*. (Tesis Doctoral. BA Thesis, Masaryk University, Czech Republic, 2016), [https://is.muni.cz/th/428622/ff\\_b/Bachelor\\_s\\_Thesis.pdf](https://is.muni.cz/th/428622/ff_b/Bachelor_s_Thesis.pdf) (Consultado el 20-04-2021).

<sup>34</sup> ROA DEVIA, Cindy Lorena: *Distopía y literatura de 1984 de George Orwell a los Juegos del Hambre de Suzanne Collins* (Trabajo fin de Grado. Bogotá, Universidad Javeriana, 2014), <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/12130/RoaDeviaCindyLorena2014.pdf;se> (Consultado el 18-04-2021).

<sup>35</sup> GONZÁLEZ VERA, Pilar: "Los Juegos del Hambre: un mundo distópico, intertextual y simbólico". *AILIJ. Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil*, (14). (Zaragoza, Universidad de Zaragoza, 2016), [https://zaguan.unizar.es/record/78747/files/texto\\_completo.pdf](https://zaguan.unizar.es/record/78747/files/texto_completo.pdf) (Consultado el 24-04-2021).

## CAPÍTULO II. DISTOPÍA DESDE EL SIGLO XVIII HASTA EL XXI

El objetivo de este capítulo es estudiar, siguiendo un orden cronológico, la evolución de los elementos distópicos o antiutópicos en algunas de las novelas más exitosas (véanse las tablas contenidas en el anexo x), publicadas entre los siglos XVIII y XXI. El episodio se divide en 3 apartados en los que se muestran y explican las diferentes novelas publicadas en cada una de las centurias analizadas.

### 2.1. Distopía y utopía. Siglos XVIII y XIX

El género distópico comenzó a diferenciarse de la utopía entre los siglos XVIII y XX con *Guilliver's Travels* (1726), *Erewhon* (1872) y *The Time Machine* (1895) (véase tabla 1 en anexo 1), que tuvieron una gran influencia y acogida social. Además, inspiraron a otros autores, que comenzaron a escribir sobre esta temática literaria. Se perseguía comparar las civilizaciones que imaginaban y trasladaban en sus narraciones con su realidad y entorno social. Por ello, la distopía se define como una crítica social del contexto histórico del autor<sup>36</sup>.

*Guilliver's Travels* es una novela de aventuras caracterizada por las descripciones satíricas y fantásticas de los lugares que Guilliver recorre en sus cuatro viajes. La sociedad descrita por Jonathan Swift, aparentemente muy bien organizada y feliz, se presenta dividida en dos: "Yahoos" o seres humanos salvajes y los gobernantes de la ciudad o "Houyhnhms", superiores a los anteriores, apreciándose, así, la crítica a la corrupción moral humana<sup>37</sup>. Una de las características principales de esta obra es la meticulosa parodia de la utopía. En 1872, se publicó *Erewhon* (proviene de "nowhere"), otra novela de viajes, donde el personaje principal halla una nueva tierra aislada del resto del mundo. La capital es Erewhon y sus ciudadanos han desarrollado unos valores muy dispares a los del protagonista: hipocresía, división de clases, rechazo al avance tecnológico y la incoherencia de los dogmas religiosos. Las particularidades sociales de la ciudad de Butler podrían ser características antiutópicas, aunque Snodgrass no observa los elementos suficientes para englobarla en el género distópico<sup>38</sup>, Martin Parker la define como una obra utópica satírica y, por ende, antiutópica<sup>39</sup>. Estas dos novelas comparten en su argumento la presencia de rasgos fantásticos y de aventuras, la sátira y la huida del personaje del lugar descubierto. Sin embargo, la novela de Butler sobresale por criticar la

<sup>36</sup> GALDÓN RODRÍGUEZ, Ángel: *Nineteen Eighty-Four...op. cit.*, 2011, p. 49.

<sup>37</sup> ORWELL, George: *Essays*. London: Penguin Books, 2000.

<sup>38</sup> SNODGRASS, Mary Ellen, *Encyclopedia of Utopian...op. cit.*, p. 168.

<sup>39</sup> PARKER, Martin; FOURNIER, Valérie; REEDY, Patrick: *The Dictionary of... op., cit.*, 2008, p. 89.

sociedad del contexto del autor, característica que atestigua la creación de este género, que se desarrollará en los próximos siglos<sup>40</sup>.

Por su parte, en *The Time Machine* de Herbert George Wells se narra la historia de un científico que construye una máquina capaz de viajar en el tiempo dentro del argumento de una novela de aventuras y ciencia ficción. La civilización presentada en este viaje en el futuro se divide en dos especies: los inteligentes denominados “Eloi” y los salvajes llamados “Morlocks”, observándose una gran crítica social. Esta obra posee dos peculiaridades del género antiutópico; la primera es el planteamiento de un contexto futuro y la segunda es la desmesurada descripción de la sociedad del entorno histórico y social del propio autor de la obra<sup>41</sup>. Según Galdón Rodríguez, estos elementos consolidan la evolución del término antiutopía y la idea de que la utopía se ha dividido en dos géneros: utopía y distopía<sup>42</sup>.

## 2.2. La distopía y el siglo XX

Durante el siglo XX se consolida el género distópico y, con él, sus rasgos y características. Para explicar detalladamente esta evolución, se distinguirán dos apartados: las novelas publicadas en la primera mitad del siglo y las obras divulgadas desde el año 1950 en adelante.

### 2.2.1. Primera mitad del siglo XX

Dentro de la primera mitad del siglo XX se publican las siguientes novelas: *The Iron Heel* (1907), *We* (1921), *Brave New World* (1932), *Anthem* (1937), *Animal Farm* (1945) y *Nineteen Eighty-Four* (1947). Las obras más influyentes en la literatura distópica según Snodgrass fueron *Brave New World*, *Anthem* y especialmente las obras de Orwell: *Animal Farm* (1945) y *Nineteen Eighty-Four* (1949), (véase tabla 2 en anexo 1) consecuencia de la situación política que envolvía a Europa en el siglo XX, causada por la Primera y Segunda Guerras Mundiales. Su éxito fue debido al fracaso de los regímenes totalitarios del momento<sup>43</sup>. González Vera señala que la ficción antiutópica comienza a ganar una gran fama por presentarse como un género de crítica social y política, que, de nuevo en esta centuria, coincide con el contexto real de cada autor<sup>44</sup>. Durante estos años se producen varios acontecimientos que marcarán el

---

<sup>40</sup> GALDÓN RODRÍGUEZ, Ángel: *Nineteen Eighty-Four...op. cit.*, 2011, p. 52.

<sup>41</sup> *Ibid.*, p.54.

<sup>42</sup> GALDÓN RODRÍGUEZ, Ángel: *Nineteen Eighty-Four...op. cit.*, 2011, p. 55.

<sup>43</sup> SNODGRASS, Mary Ellen: *Encyclopedia of Utopian...op. cit.*, 1995, p. 179.

<sup>44</sup> GONZÁLEZ VERA, Pilar: *Los Juegos del Hambre...op. cit.*, 2016, p. 97.

desarrollo de estas obras: la Revolución Rusa, el desarrollo de la tecnología y la economía capitalista<sup>45</sup>.

En *The Iron Heel* se refleja la conflictividad política y social de principios del siglo XX, alejándose de la novela de aventuras para definir rebeliones contra el gobierno opresor. La novela de Jack London es narrada en primera persona por una mujer, Avis Cunningham, que se casa con un socialista que lucha por una nación justa mediante la movilización de masas. Al final, los rebeldes caen y los levantamientos son abolidos con represión, detenciones y sometimiento. Se aprecian rebeliones contra los dirigentes, coacción, poder totalitario, violencia y el fracaso del personaje en la lucha por un mundo mejor. Galdón Rodríguez la reconoce como la primera obra de ficción distópica centrada en la corrupción social<sup>46</sup>.

*We* explica el contexto histórico de revolución que vivió su autor ruso Eugene Zamiatín. Además, se inspira en otras obras antiutópicas como *The Time Machine* y *The Iron Heel*<sup>47</sup>. Este escritor describe una sociedad futura separada por un muro: lo salvaje y el avance tecnológico, construida tras una guerra de doscientos años. Los habitantes no poseen nombres, solo números y letras. Sus vidas son muy estrictas, marcadas, y no se les permite desarrollar sentimientos. La historia se cuenta a través del punto de vista del protagonista masculino que termina rebelándose contra su propio sistema, aunque fracasa ante el gobierno totalitario. Según Galdón Rodríguez, esta obra se centra en el sacrificio irracional humano totalitarista, la crueldad y la idolatría a un líder “divino”<sup>48</sup>. Esta novela marcó un punto de partida para el gran Orwell<sup>49</sup> y una de las primeras obras distópicas reconocida como tal.

*Brave New World* es una de las novelas distópicas más devastadoras del mundo occidental<sup>50</sup>. El lector se pone en la piel de uno de los personajes. Se trata de un “salvaje” que ha crecido con unos valores morales distintos y alejado de lo que otros personajes consideran sociedad utópica. Cuando le ofrecen la oportunidad de vivir en este mundo, el personaje de Huxley termina suicidándose como una forma de desafiar al sistema, semejante a lo ocurrido en *We*, sin embargo, el personaje principal no muere. La obra es una crítica del contexto de posguerra que vivía el autor, idea que en la que Erika Gottlieb coincide, añadiendo que la novela

---

<sup>45</sup> GALDÓN RODRÍGUEZ, Ángel: *Nineteen Eighty-Four...op. cit.*, 2011, p. 57.

<sup>46</sup> *Ibid.*, p. 55.

<sup>47</sup> WEST, William J.: *The Larger Evils: Nineteen Eighty-Four: The Truth behind the Satire*. Edinburgh: Canongate Press, 1992.

<sup>48</sup> GALDÓN RODRÍGUEZ, Ángel, *Nineteen Eighty-Four...op. cit.*, 2011, p. 57.

<sup>49</sup> SNODGRASS, Mary Ellen: *Encyclopedia of Utopian...op. cit.*, 1995, pp. 550-554.

<sup>50</sup> *Ibid.*, p. 78.

reprocha la fe en la ciencia y la fe en el socialismo<sup>51</sup>. Por último, en esta obra se aprecia una distopía mucho más controladora, severa y cruel en estas dos últimas novelas: *Brave New World* o *We*.

*Anthem* (1937) de Ayn Rand es una novela distópica futurista narrada en primera persona por el personaje principal, el cuál escribe en su diario cómo es su vida en un gobierno totalitario y controlador dentro de un sombrío paisaje emocional y escalofriante desapego por los sentimientos o la lástima. Los ciudadanos no poseen voluntad, pasiones o humanidad y sus nombres son un conjunto de cifras o palabras, rasgo relacionado con las novelas *We* y *Brave New World*. Rand destaca el individualismo y el libre albedrío<sup>52</sup> y define una sociedad futurista, pero sin control en el avance de la tecnología.

Como es bien sabido, *Animal Farm* es una fábula satírica sobre el régimen soviético escrita con el objetivo de denunciar el régimen totalitario soviético y fascista, al igual que en *Nineteen Eighty-Four*. En la novela apreciamos cómo los animales de una granja expulsan a los humanos déspotas que los manipulan para así poder gobernar a sus anchas. La sátira aparece cuando los mismos animales forman su propia tiranía. Esta ironía aporta nuevos elementos antiutópicos como son el sueño por una utopía, las rebeliones, el fracaso de un gobierno mejor, las contrarrebeldías, las huelgas y golpes internos, la coacción y la réplica de comportamientos tiránicos entre los personajes que se oponen<sup>53</sup>.

Por su parte, *Nineteen Eighty-Four* ha sido aclamada durante años tras presentar un mundo sumido en un gobierno dictatorial, aunque como hemos visto, no fue la primera del autor en mostrar este elemento distópico. El mundo orwelliano de *Nineteen Eighty-Four* vigila a los ciudadanos de un futuro Londres mediante su avanzada tecnología. De ahí proviene el término “The Big Brother”<sup>54</sup>. La sociedad está dividida entre los miembros externos, los miembros del Consejo y la pobreza del colectivo. Los extremos son el grupo vigilado constantemente, controlados, desmoralizados, sin posibilidad de pensar de forma crítica, manipulados mediáticamente y coaccionados en la miseria. La comunidad se manifiesta desde el fanatismo para huir del omnipresente: el Estado<sup>55</sup>.

---

<sup>51</sup> GOTTLIEB, Erika: *The Orwell Conundrum: A Cry of Despair or Faith in the Spirit of Man?* Montreal: McGill-Queen's University Press, 1992, p. 206.

<sup>52</sup> SNODGRASS, Mary Ellen: *Encyclopedia of Utopian...op. cit*, 1995, pp. 22-25.

<sup>53</sup> *Ibid.*, p. 22.

<sup>54</sup> “The Big Brother” es el personaje creado por George Orwell en *Nineteen Eighty-Four*. Se trata de un ser omnipresente que observa y vigila a los habitantes de esta sociedad distópica.

<sup>55</sup> SNODGRASS, Mary Ellen: *Encyclopedia of Utopian...op. cit*, 1995, pp. 382-387.

Como se aprecia, entre los componentes antiutópicos destacan, en un primer momento, la crítica sobre los efectos y vicios prorrevolucionarios con *Animal Farm*, *We* y *Nineteen Eighty-Four*<sup>56</sup>. A parte de esto, son otras muchas las características distópicas contenidas en las dos obras de Orwell: regímenes totalitarios, contextos previos de guerra, el desarrollo y avance de la tecnología, un disidente como eje argumental<sup>57</sup>. En la obra distópica por excelencia, *Nineteen Eighty-Four*, se observa el desarrollo de un contexto futuro y la aparición del representante del régimen explicándole al protagonista el sentido del sistema impuesto. Por otro lado, *Anthem*, *Brave New World*, *We* y *Nineteen Eighty-Four* comparten en sus historias el desarrollo de gobiernos totalitarios que controlan la diversidad humana cuya civilización no posee pasiones, elecciones, voluntad ni libertades. Además, los ciudadanos descritos no poseen nombres, solo un conjunto de cifras o la combinación de nombres y apellidos de personajes históricos (es el caso de *Brave New World*), sin valor individual.

### 2.2.2. Segunda mitad del siglo XX

Durante la segunda mitad del siglo XX se publican *Fahrenheit 451* (1953), *A Clockwork Orange* (1962), *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968), *The Long Walk* (1979), *The Running Man* (1982), *V de Vendetta* (1982), *The Handmaid's Tale* (1985) y *The Giver* (1993) (véanse tablas 4 y 5 en anexo 1). Estas obras se desvían de los elementos ya comentados de la distopía, ya que no dan tanta importancia a los sistemas totalitarios. Además, durante estas décadas surge la necesidad de tratar debates sociales y morales como el antropocentrismo, la discriminación de la mujer, la eutanasia, etc.

*Fahrenheit 451* fue concebida por Ray Bradbury en un contexto de postguerra. Se trata de una de las historias más emblemáticas de la tradición distópica y en la que, de nuevo, aparece una sociedad vigilada como en *Nineteen Eighty-Four*. El protagonista es un bombero que cumple las reglas de su gobierno: quemar libros. El personaje masculino respeta a su gobierno hasta que una serie de hechos hacen que comience a investigar. Esto le lleva a buscar las verdades que esconde su régimen y a huir del mismo. Una vez alejado de la distopía, conoce a otros disidentes, los cuáles deben reconstruir la humanidad, ya que su ciudad ha sido bombardeada. Como vemos, los temas principales de dicha novela se basan en el consumo y control de masas, junto con otros rasgos característicos de la distopía como son prohibiciones, el avance de la tecnología para controlar a la comunidad, lucha por la libertad, persecuciones,

---

<sup>56</sup> GALDÓN RODRÍGUEZ, Ángel: *Nineteen Eighty-Four...op. cit.*, 2011, p. 28.

<sup>57</sup> *Ibid.*, pp. 67-68.

construcción de una nueva humanidad, etc<sup>58</sup>. Se debe destacar la ausencia de libertades que llevamos viendo en las obras anteriores como *We, Brave New World, Nineteen Eighty-Four* y el uso de la tecnología por parte del régimen totalitarista<sup>59</sup>. Según Erika Gottlieb, Bradbury define un colectivo que niega su pasado, ya que no tiene libros u otro tipo de documentos<sup>60</sup>.

En *A Clockwork Orange*, de Anthony Burgess, se presenta un mundo cruel en el que no existe la confianza y en el que no vale la pena vivir. Una banda de chicos, adictos al crimen de todo tipo, desencadena la violencia allá por donde van hasta que la policía captura a Alex, el cabecilla del grupo. A este joven se le realiza un lavado de cerebro de la manera más brutal, con el objetivo de intentar convertirlo en una persona mejor para la sociedad. Al final, se convierte en un icono de protesta, ya que el gobierno carece de límites. Como vemos, la obra conserva elementos comunes ya comentados como la parodia, la deshumanización, la advertencia al lector, la sumisión por parte del disidente (destaca en *Nineteen Eighty-Four*), el uso de la ciencia para conseguir habitantes perfectos y el desarrollo de la tecnología y la pérdida de derechos y libertades (aparecen en otras novelas como *Brave New World* y *Nineteen Eighty-Four*). No obstante, aparecen otros como la depravación del individuo y la transformación del disidente de la sociedad en antihéroe, siendo este último un elemento que se encuentra fuera de pertenecer al mundo distópico<sup>61</sup>. *A Clockwork Orange* inspira a otras novelas distópicas y que no se ceñen a las de Zamiatin, Huxley u Orwell.

En *Do Androids Dream of Electric Sheep?* de Philip K. Dick aparece un mundo devastado por la lluvia ácida y una huida de la sociedad hacia otros planetas habitables. El protagonista es el encargado de encontrar a los androides que se camuflan entre los humanos y destruirlos. Se destaca la alienación, el desarrollo de la tecnología, la ciencia ficción, la rebelión contra el sistema y el desarrollo y conservación de la humanidad. Por otro lado, Dick transmite un mensaje moral que surge de la superioridad del protagonista (cuestión antropocentrista) al querer acabar con las máquinas, creyéndose superior a ellas<sup>62</sup>.

Stephen King es autor, hasta la fecha, de dos novelas distópicas: *The Long Walk* en (1979) y *The Running Man* (1982). *The Long Walk* muestra un futuro gobernado por un tirano controlador de la sociedad. La televisión filma cómo 100 chicos jóvenes se prestan voluntarios

---

<sup>58</sup> GALDÓN RODRÍGUEZ, Ángel: *Nineteen Eighty-Four...op. cit.*, 2011, pp. 70-71.

<sup>59</sup> *Ibid.*, p. 70.

<sup>60</sup> GOTTLIEB, Erika: *Dystopian Fiction East...op. cit.*, 2011, p. 89.

<sup>61</sup> GALDÓN RODRÍGUEZ, Ángel: *Nineteen Eighty-Four...op. cit.*, 2011, pp. 71-73.

<sup>62</sup> ECHAZARRETA SOLER, Carmen y ROMEA CASTRO Celia: *Literatura universal a través del cine* (vol 2). Barcelona: Horsiri, 2007, p. 78.

por honor y patriotismo a recorrer el país andando y sin la posibilidad de parar. He aquí la crueldad del futuro expuesto por King y el control de la humanidad mediante los concursos de televisión. En *The Running Man* se desarrolla el control del individuo mediante los medios de comunicación y la desigualdad social. El personaje principal debe participar en un “reality show” para poder salvar la vida de su familia. Cuantos más días sobreviva, más dinero ganará para su familia. Los componentes distópicos más llamativos de ambas son: el control de la civilización por medio de concursos, el régimen totalitario y la violencia extrema. Estas novelas son un ejemplo de cómo King desea remarcar lo verídico que hay detrás de los medios de comunicación: crueldad y manipulación.

La serie de comics *V de Vendetta* presenta una comunidad sumida en la dictadura, avance de la tecnología y la presencia de un personaje que desea luchar contra el régimen totalitario. Encontramos algunos elementos nuevos como la presencia policial ante la probabilidad de una rebelión y la presencia del disidente como icono de la rebelión. Sus componentes guardan relación con los encontrados en *Nineteen Eighty-Four*: la manipulación de la información, alienación, vigilancia del ciudadano y el control del pasado<sup>63</sup>, gran influencia en la obra de Alan Moore.

La novela antiutópica *The Handmaid's Tale* apuesta por la crítica a la sociedad y trata la discriminación de la mujer en un futuro no tan lejano. En la obra de Margaret Atwood's encontramos un personaje principal sin libertad ni derechos, diezmados por un régimen totalitario que regula la reproducción de sus ciudadanos. Los elementos distópicos encontrados son: guerras religiosas, control del pasado, supresión de derechos, gobierno autoritario, el disidente lleva el argumento de la historia, planea una huida y fracasa en ella. En relación con esta obra, Snodgrass la clasifica como la primera obra distópica feminista<sup>64</sup>, fruto de cómo la sociedad contemporánea podría descarrilarse y destruirse a sí misma<sup>65</sup>. Además, señala cómo algunos críticos opinan que el argumento podría ser históricamente posible<sup>66</sup>.

*The Giver* es considerada una de las obras distópicas más importantes<sup>67</sup>, semejante a *Nineteen Eighty-Four* o *Anthem*<sup>68</sup>. Lowry presenta en ella una nueva organización de la comunidad mediante el avance de la medicina, dentro de un régimen totalitario. El protagonista

---

<sup>63</sup> GALDÓN RODRÍGUEZ, Ángel: *Nineteen Eighty-Four...op. cit*, 2011, pp. 283 – 301.

<sup>64</sup> SNODGRASS, Mary Ellen: *Encyclopedia of Utopian...op. cit*, 1995, p. 284.

<sup>65</sup> *Ibid*, p. 245.

<sup>66</sup> SNODGRASS, Mary Ellen: *Encyclopedia of Utopian...op. cit*, 1995, p. 248.

<sup>67</sup> Lois Lowry, autor de *The Giver*, publicó su primera entrega en 1993 y la última en 2012.

<sup>68</sup> SNODGRASS, Mary Ellen: *Encyclopedia of Utopian...op. cit*, 1995, p. 232.

descubre que el gobierno oculta el asesinato de ancianos, enfermos y rebeldes mediante la eutanasia. Se observa una sociedad sin libertades (prohibición de emociones o sentimientos), un gobierno totalitario, un protagonista que rechaza el lugar en el que vive desde el principio y huye, salvando a su hermano adoptivo de una muerte segura. Los nuevos rasgos planteados son: el uso de la eutanasia para la selección de “los más aptos”, su ambiguo final y su joven protagonista disidente, rasgo que aparecerá en las sagas y trilogías del siglo XXI<sup>69</sup>.

Las novelas del siglo XX analizadas han aportado una diversidad de temas muy singular. Así, con este gran cambio en los elementos distópicos, comenzamos una nueva era de distopías, en la que el público lector ha cambiado y los escritores, también.

### 2.3. Distopía y el siglo XXI

Las novelas publicadas durante el siglo XXI han nacido bajo el efecto neodistópico<sup>70</sup>, apreciándose diferentes reflexiones y temas como el fracaso de la humanidad perfecta y armoniosa y el desarrollo de un argumento distópico en manos de un protagonista joven en el que recae la responsabilidad de cambiar o salvar el mundo. Algunos autores han intentado “clonar” el éxito de obras de gran difusión como de *The Hunger Games*<sup>71</sup>. Es el caso de *The Maze Runner* (2009) de James Dashner, la trilogía *Divergent* (2011), *Insurgent* (2012) y *Allegiant* (2013) de Veronica Roth, la saga *Uglies* (*Uglies* de 2005, *Preties* de 2005, *Specials* de 2006 y *Extras* de 2007) de Scott Westerfeld y la serie *Delirium* (*Delirium* de 2011, *Pandemonium* de 2012 y *Rèquiem* de 2013) de Lauren Oliver. Por otro lado, se ha desarrollado una creciente atracción por los muertos vivientes en obras como *World War Z* (2006) perteneciente a la “demodistopía”, un subgénero que posee un hueco de honor entre las distopías más conocidas<sup>72</sup>; y el escenario post-apocalíptico, definido en *The Road* o en *The Maze Runner*.

<sup>69</sup> MARTOS GARCÍA, Aitana y MARTOS GARCÍA, Alberto Eloy en ENCABO, Eduardo, et al., (Eds): *Sagas, distopías y transmedia: ensayos sobre ficción fantástica*: “Las distopías en las sagas fantásticas”. León: Universidad de León, Red de Universidades lectoras: Marcial Pons Ediciones, 2016, pp. 249-258.

<sup>70</sup> El efecto neodistópico nace del conjunto de novelas de corte distópico que siguen los pasos de *The Hunger Games*. Este concepto se relaciona con la aparición de un joven héroe elegido que debe salvar a la Humanidad. Fue acuñado por GONZÁLEZ MERCADER, Roger, et al.: *Neo-Distopia: una aproximació històrica i genèrica a la distopia audiovisual dels segles XXI*, p. 119. (Tesis doctoral. Universitat Ramon Llull, 2020) [file:///C:/Users/49215047/Downloads/Tesi\\_Roger\\_Gonzalez%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/49215047/Downloads/Tesi_Roger_Gonzalez%20(1).pdf) (Consultado el 02-04-2021)

<sup>71</sup> MARTOS GARCÍA, Aitana y MARTOS GARCÍA Alberto Eloy en ENCABO, Eduardo, et al. (Eds.): *Sagas, distopías y transmedia...op. cit.*, 2016, p. 250.

<sup>72</sup> VALLS, Andreu Domingo en ENCABO, Eduardo, URRACO, Mariano, MARTOS, Aitana (Eds.): *Sagas, distopías y transmedia: ensayos sobre ficción fantástica*: “Capitalismo caníbal. El género zombi como demodistopía del siglo XXI”. León: Universidad de León, Red de Universidades lectoras: Marcial Pons Ediciones, 2016, pp. 215.

En la Saga *Uglies* (2005- 2007) aparece una civilización volcada en el avance tecnológico y científico que cambia la apariencia física de los ciudadanos mediante modificaciones quirúrgicas, cuyo gobierno oculta el verdadero objetivo: alterar las capacidades de los individuos y convertirlos en alienados mediante un “lavado de cerebro”. En este sentido, se aprecia la carencia de libertades y derechos debido a un régimen totalitario en un contexto futuro, la alienación, el desarrollo de un plan de huida y la reunión del protagonista y el líder del régimen como elementos distópicos. En *The Road*, por ejemplo, se observan elementos distópicos nuevos como la desaparición o muerte del ser humano, la destrucción de la naturaleza y la carencia de un futuro esperanzador; sin embargo, aparecen rasgos ya usados como la violencia extrema, el argumento en contexto futuro y la muerte<sup>73</sup>.

*The Hunger Games* (2008-2010), novela objeto de análisis en la investigación, ofrece una sociedad dividida entre los habitantes del capitolio y los distritos, un disidente y un gobierno totalitario que regenta Panem. Los componentes distópicos son analizados en el capítulo posterior, sin embargo, se destaca el uso de la violencia extrema mediante el entretenimiento del individuo, rasgo que aparece en obras como *The Running Man* y *The Long Way*<sup>74</sup>. Las novelas distópicas inspiradas por *Los Juegos del Hambre* abarcan una lista que esta investigación no se podría permitir, por ello, se destacan algunos ejemplos como *The Maze Runner*, *Divergent*, etc. Por su parte, *The Maze Runner* (2009-2011) muestra un escenario postapocalíptico, en el que la humanidad ha acabado con todo, solo un joven puede salvarles del virus que está acabando con todos. Para encontrarle, es necesario someter a los jóvenes a una serie de brutales experimentos (vida en los laberintos) que pueden acabar con sus vidas. En esta novela, aparece uno de los elementos más característicos: el desarrollo de una pandemia que ha acabado con la humanidad. A su vez, se repiten otros como el control social y el avance de la tecnología y los experimentos con humanos.

*Divergent* (2011-2013) describe el futuro distópico de la ciudad de Chicago, cuya sociedad está dividida en 5 facciones<sup>75</sup>. El gobierno lleva a cabo una serie de experimentos científicos, con ayuda de “sueros”, para encontrar a aquellas personas que no encajan en ninguna facción: llamados “divergentes”; que buscan y erradican debido a la amenaza que suponen. Este control se asemeja al mostrado en *Brave New World*, ya que se utilizan

---

<sup>73</sup> LEÓN, Marcelo; SALAZAR, Yovany: “La carretera, una novela distópica”. *Revista F@ro*, 2016, vol. 2, (24), pp. 180-191, <https://www.revistafaro.cl/index.php/Faro/article/view/489/465> (Consultado el 28-04-2021).

<sup>74</sup> MARTOS GARCÍA, Aitana y MARTOS GARCÍA Alberto Eloy en ENCABO, Eduardo, et al. (Eds.): *Sagas, distopías y transmedia...op. cit*, 2016, pp. 253.

<sup>75</sup> Estas facciones representan valores humanos: Erudición, Abnegación, Osadía, Cordialidad y Verdad. Los habitantes que cumplen dieciséis años deben elegir a cuál pertenecer.

componentes químicos y médicos como medio de control social y mental<sup>76</sup>. La lucha de la protagonista por salvar su mundo le lleva a descubrir que Chicago es parte de un experimento ya que la ciudad fue separada del resto del mundo mediante un muro. Los elementos distópicos encontrados son: un argumento en contexto futuro, el uso de la tecnología, el control y organización de la comunidad, la construcción de la civilización tras una guerra, la definición de una heroína elegida y la existencia de un grupo resistente. Entre los nuevos rasgos destacan la autodestrucción de la protagonista al final de la historia.

Siguiendo la estela de las distopías post-apocalípticas, se publica *Pure* (2013) cuya sociedad está dividida entre los ciudadanos que no sufrieron daños en la guerra nuclear producida y los mutilados o heridos; *Patrials* (2013-2014) apuesta por las armas biológicas y seres creados con tecnología avanzada; *The 5 Wave* (2013) combina los tópicos distópicos con invasiones alienígenas; *The Darkest Minds* (2014-2014) mezcla en su argumento distópico pandemias, ciencia ficción y el control social ejercido por un gobierno totalitario<sup>77</sup>.

Estas sagas y novelas son algunos de los ejemplos distópicos publicados en el siglo XXI, ya que el análisis de todas ellas abarcaría más páginas de las que esta investigación puede permitirse. No obstante, se aprecia cómo el género distópico adopta un nuevo camino hacia la ciencia ficción, preservando las características de obras antiguas como el avance de la tecnología, gobiernos totalitarios, rebeliones y en cambio, desarrolla nuevos temas como pandemias, invasiones alienígenas y amenazas nucleares<sup>78</sup>. Por otro lado, las novelas publicadas durante la última década se vinculan hacia temas ya tratados en la anterior centuria: feminismo y lucha por los derechos de la mujer como en *Future Home of the Living God* (2017) o *The Testaments* (2019). Asimismo, se aventura la clara diferenciación de temas que las novelas distópicas sustentan.

---

<sup>76</sup> ROA DEVIA, Cindy Lorena: *Distopía y literatura de 1984...op., cit.*, 2014, p. 74.

<sup>77</sup> MARTOS GARCÍA, Aitana y MARTOS GARCÍA Alberto Eloy en ENCABO, Eduardo, et al. (Eds.): *Sagas, distopías y transmedia...op., cit.*, 2016, pp. 255-256.

<sup>78</sup> ROA DEVIA, Cindy. Lorena. *Distopía y literatura... op., cit.*, 2014, pp. 73-74.

### CAPÍTULO III: LA TRILOGÍA *THE HUNGER GAMES*. ANÁLISIS DE LOS ELEMENTOS DISTÓPICOS NARRATIVOS

Como bien es sabido, la trilogía *The Hunger Games* se ha convertido en un fenómeno mediático y cinematográfico. Aunque pensada para un público joven, su argumento posee cierta carga política, reflexiva y violenta, ha traído el interés de un colectivo más adulto. La saga se divide en 3 novelas: *The Hunger Games*, *Catching Fire* y *Mockingjay*, objeto de análisis en esta investigación.

El primer libro presenta el lugar en el que transcurre la historia, el país de Panem<sup>79</sup>, donde solo unos pocos pueden disfrutar de una vida libre y sin preocupaciones. Mientras los ciudadanos del Capitolio vomitan para seguir comiendo, la gente en los distritos<sup>80</sup> muere de hambre. Esta es la realidad. Katniss Everdeen<sup>81</sup> vive con su madre y su hermana pequeña (Prim) en el Distrito 12, un lugar en el que puedes morirte de hambre sin poner en peligro tu seguridad. La protagonista ha crecido junto a Gale, su mejor amigo y compañero de caza desde que los padres de ambos fallecieron en las minas. Su unión se debe a la incansable lucha por mantener con vida a sus familias. En el día de la Cosecha<sup>82</sup>, Katniss protege a su hermana (cuyo nombre había sido seleccionado para participar en un concurso obligatorio) presentándose como tributo<sup>83</sup> en *Los Juegos del Hambre*: una muerte segura. Sin embargo, todo cambia durante el desarrollo de estos despiadados juegos. Katniss logra salvar su vida y la de Peeta, su vecino panadero al que nunca ha apreciado pero que ha acabado convirtiéndose en su pareja ficticia. Estos dos jóvenes han dejado en evidencia al Capitolio y, por ende, a Snow, el presidente. Esta decisión afecta a todos y Snow ha jurado que tomará represalias<sup>84</sup>.

---

<sup>79</sup> El país de Panem se levanta de las cenizas de Norteamérica tras los numerosos desastres naturales que se produjeron y la posterior guerra por obtener los recursos que quedaban. Panem engloba el Capitolio y trece distritos, entre los que se respiraba paz y tranquilidad. La llegada de los Días Oscuros trajo las fallidas rebeliones de los distritos hacia el Capitolio, donde el número trece fue aniquilado. Con el Tratado de la Traición, surgieron nuevas y restrictivas leyes que servían para garantizar la paz. Con esto se plantearon los conocidos *Juegos del Hambre*, donde 24 niños luchan hasta morir mientras los ciudadanos de Panem disfrutaban de la masacre. COLLINS, Suzanne: *Los Juegos del Hambre*, trad. De Pilar Ramírez Tello, Barcelona: RBA Molino, 2008, pp. 27-28

<sup>80</sup> Panem está dividido en 13 distritos. Cada distrito posee un tipo de material a explotar. Distrito 1: diseño de accesorios lujosos. Distrito 2: entrena a los agentes de la Paz. Distrito 3: artefactos tecnológicos y electrónicos. Distrito 4: pesca. Distrito 5: energía eléctrica. Distrito 6: transporte. Distrito 7: madera. Distrito 8: textil. Distrito 9: granos y cereal. Distrito 10: ganadería. Distrito 11: agricultura. Distrito 12: minería. Distrito 13: energía nuclear (este dato no se conoce hasta el segundo libro). Los distritos abastecen al Capitolio, menos el Distrito 13, destruido por el Capitolio por rebelarse durante los Días Oscuros.

<sup>81</sup> Katniss Everdeen es la protagonista de la historia.

<sup>82</sup> La Cosecha es la ceremonia anual en la que dos tributos de cada distrito son elegidos (por sorteo o se presentan voluntarios) para participar en *Los Juegos del Hambre*.

<sup>83</sup> La palabra tributo es un sinónimo de concursante, ya que los tributos participan en los Juegos del Hambre.

<sup>84</sup> COLLINS, Suzanne: *Los Juegos del... op., cit.*, 2008.

El segundo libro comienza con los problemas que ha acarreado la salvación de los chicos en los juegos, entendida como un acto de desafío, y Snow no puede consentir tal ultraje. Por ello, aumenta el control y la represión. El valor que Katniss demostró en la arena ha movilizó masas y el “sistema” corre peligro. Para mantener a raya a Katniss, Snow amenaza con reducir su hogar a cenizas y con él, a sus seres queridos. Katniss y Peeta intentan convencer a Snow y a los habitantes de *Panem* de que están profundamente enamorados. Su relación va creciendo ante las situaciones demoledoras que estos dos jóvenes viven diariamente: sonreír, saludar, aparentar, planear una boda y por qué no, fingir un embarazo. Los disturbios siguen y como respuesta Snow declara unos nuevos *Juegos del Hambre* entre los vencedores de cada distrito. Así, Peeta y Katniss deben volver a participar en esta atrocidad. Una vez comienzan los juegos, los tributos buscan aliados para poder sobrevivir y luchar contra las inclemencias de la nueva arena, más peligrosa que nunca. Se forman dos grupos: por un lado, los concursantes de los distritos 1 y 2 y por otro, la unión de Katniss con otros tributos que, sin un porqué aparente, intentan proteger a Peeta, a quien ella le ha prometido proclamarse vencedor y vivir. Sin embargo, el chico le ha asegurado que dará su vida por ella cuando llegue el momento. Por otro lado, tras las muertes de varios concursantes y las horribles situaciones vividas, los aliados de Katniss forjan un plan: acabar con el otro grupo. Los acontecimientos llevan a Katniss a cambiar de plan y en un acto instintivo, logra lanzar una flecha hacia el campo de fuerza que rodea la arena, resquebrajándola y liberando a todos del horror. Entre la conmoción del momento, alguien salva a la joven, su mentor<sup>85</sup> Haymitch, quien le cuenta que ella ha sido parte de un meditado y secreto plan contra Snow y el Capitolio, aunque Peeta no puede formar parte de él; no han podido ayudarlo<sup>86</sup>.

La última entrega de la saga presenta la destrucción total del Distrito 12, donde solo quedan cenizas, tal y como le prometió Snow a Katniss. Sin embargo, el Distrito 13 sigue en pie, aunque bajo tierra, ocultando una sociedad que desea venganza. Coin es su presidenta y quien mueve los hilos de la rebelión. Ella le pide a Katniss ser el sinsajo<sup>87</sup>: el signo de la rebelión. La sublevación ha comenzado y poco a poco los distritos van consiguiendo territorios, solo necesitan algo que les de fuerza y los anime en su lucha: el sinsajo. Esto lo consiguen

---

<sup>85</sup> Los mentores son exvencedores de los Juegos del Hambre que entrenan a los chicos seleccionados para los *Juegos del Hambre*. Haymitch ha sido el mentor de Katniss y Peeta en los primeros y segundos juegos.

<sup>86</sup> COLLINS, Suzanne: *En Llamas*, trad. De Pilar Ramírez Tello, Barcelona: RBA Molino, 2009.

<sup>87</sup> El libro presenta el símbolo del sinsajo desde el principio. En *The Hunger Games* aparece por primera vez como un simple símbolo que conmemora a su padre, aunque conforme avanza la historia, este símbolo cobra un doble significado ya que, los sinsajos se crearon tras el apareamiento de un experimento del Capitolio con otra especie, cuya misión era espiar a los distritos, acabaron siendo pájaros cantarines que Katniss y los suyos usarán como icono de la rebelión.

mediante el uso de lo que llaman “propos”<sup>88</sup>, en las que Katniss alienta la rebelión. Mientras tanto, Peeta es torturado y convertido en un arma con un único objetivo: matar a Katniss. Snow lo tiene todo planeado, pero Katniss no se da por vencida y recupera a Peeta. Sin embargo, ahora debe “salvar” a Peeta en su lucha interna por entender qué es real y qué no, consecuencia de su tortura: un “lavado de cerebro”. Por suerte, ya están juntos y ahora, tiene fuerzas suficientes para ser el sinsajo. La rebelión avanza por los distritos hasta llegar al Capitolio y tras varias vidas perdidas, acorralan a Snow y es aquí cuando el Capitolio se rinde y ganan la guerra. Coin desea una rendición total y sin escrúpulos, usa su arma más despiadada: engañar a los ciudadanos del Capitolio para que crean que Snow les envía ayuda, pero en vez de eso, son bombas. El desenlace es fatídico, Prim, la hermana de Katniss fallece en un intento por ayudar a los heridos. Katniss no puede soportarlo y culpa a su mejor amigo Gale. Una vez comprendida la fatal estratagema de Coin, se propone acabar con los regímenes autoritarios de ambos presidentes. Así, en un acto público organizado por Coin con el objetivo de que “el sinsajo” asesine a Snow, Katniss lanza su flecha en el corazón de la presidenta. Su asesinato causa tal impacto entre los presentes que sin conocer cómo actuar, varios grupos se unen para acabar con Snow, lográndolo. Con Coin y Snow muertos, la rebelión ha triunfado. Han ganado, aunque Katniss ahora solo puede confiar en Peeta, quien siempre ha estado ahí, en sus sueños y pesadillas<sup>89</sup>.

Llegados a este punto, recordemos que las cuestiones a las que se enfrenta este estudio son las siguientes: ¿Es posible observar en *The Hunger Games* la tradición distópica y literaria explicada en la primera parte de este trabajo? ¿Se podría catalogar como la gran distopía del siglo XXI?

---

<sup>88</sup> Se trata de video-montajes que realizan los rebeldes y emiten por televisión para mostrar al Capitolio y a otros Distritos la fuerza y energía de la rebelión. Su imagen principal es Katniss, aunque también usan a otros personajes cercanos a ella como Gale, Peeta u otros vencedores. Se trata de un arma muy valiosa.

<sup>89</sup> COLLINS, Suzanne: *Sinsajo*, trad. De Pilar Ramírez Tello, Barcelona: RBA Molino, 2010.

### 3.1. *The Hunger Games*

La novela desarrolla su argumento en un contexto futuro, la ciudad de Panem, formada tras una terrible guerra que dio lugar a una sociedad de prosperidad y paz para unos y totalmente fragmentada para otros<sup>90</sup>. Por un lado, los habitantes de los distritos son presa del devenir del Capitolio, zona acomodada e infranqueable del país, cuyos habitantes disfrutaban de sus frívolas vidas gracias a los materiales de primera necesidad que les proporcionan los demás distritos, supeditados por el gobierno y obligados a trabajar sin posibilidad de elección. Esta idea llega al lector de forma gradual y se va tornando cada vez más clara, violenta y brusca, con comparaciones como las siguiente:

En el Capitolio tienen cirujanos que hacen a la gente joven y delgada, mientras que, en el Distrito 12, parecer viejo es una especie de logro, ya que muchos mueren jóvenes. Si ves a un anciano te dan ganas de felicitarlo por su longevidad, de preguntarle el secreto de la supervivencia. Todos envidian a los gorditos, porque su aspecto significa que no han tenido problemas para comer.... Aquí es distinto, las arrugas no son deseables, y una barriga redonda no es símbolo de éxito<sup>91</sup>.

Sin embargo, el primer distrito que se describe es el Distrito 12, el más miserable del país, donde existe una nueva división: el colectivo cuyas raíces provienen de la más absoluta pobreza, llamada zona de la Veta, y otros que sobreviven más fácilmente. Esta división crea gran hostilidad entre los grupos y el Capitolio lo utiliza en su beneficio. Esta idea se plasma en la lectura mediante uno de los amigos de Katniss, Gale, que expone: “Al Capitolio le viene bien que estemos divididos”<sup>92</sup>. Esta disgregación también está presente entre los distritos, ya que hay una clara división entre aquellos más afines al Capitolio (como el 1 y el 2) y los que no poseen esa suerte. Los distritos 1 y 2 son apoyados por el Capitolio y al mismo tiempo tienen más facilidades que el resto, aspectos que ocasionan una gran rivalidad entre los grupos.

En *The Hunger Games*, la sociedad está dividida y supeditada debido al control ejercido por el gobierno totalitario, uno de los rasgos más característicos de la distopía a lo largo de la historia. El gobierno totalitario presentado en esta antiutopía controla a los habitantes, en un intento de eliminar el pasado, mediante el miedo ocasionado con el espectáculo de los *Juegos del Hambre*, un entretenimiento mortal donde solo puede quedar uno vivo. He aquí el temor infundado entre los ciudadanos de los distritos, otra característica de este género, que se aprecia en frases como: “Tenemos que bromear sobre el tema, porque la alternativa es morir de miedo”<sup>93</sup>. Kjellaug Hamre (2013) señala que la existencia de los *Juegos del Hambre* es doble:

<sup>90</sup> Tal y como se define en la adaptación cinematográfica expuesta en la introducción de este estudio.

<sup>91</sup> COLLINS, Suzanne: *Los Juegos del...* op., cit., 2008, p. 138.

<sup>92</sup> *Ibid.*, p. 23.

<sup>93</sup> COLLINS, Suzanne: *Los Juegos del...* op., cit., 2008, p. 16.

por un lado, se trata de una forma de entretenimiento para los habitantes del Capitolio, cuya humanidad aparece perdida, y por otro, sirve de recordatorio para los ciudadanos de los distritos<sup>94</sup>. Así, Lucie Pavlovà (2016) define los juegos como un espectáculo cuyo objetivo es distraer a los habitantes de Panem de los problemas reales y conseguir que ellos mismos olviden a su despiadado líder, Snow. Esto se consigue gracias a la retransmisión televisiva del programa —que todo ciudadano está obligado a ver, ya seas rico o pobre—. Mientras los niños de los distritos se sacrifican, los habitantes del Capitolio disfrutan y viven para el concurso. Tal sufrimiento puede apreciarse en todo el texto, destacándose la barbarie y frialdad de los juegos en el siguiente escrito, fruto del pensamiento de la protagonista para definir los juegos: “Mirad cómo nos llevamos a vuestros hijos y los sacrificamos sin que podáis hacer nada al respecto. Si levantáis un solo dedo, os destrozaremos a todos, igual que hicimos con el Distrito 13”<sup>95</sup>.

La manera que este régimen posee para garantizar la participación en los juegos es el uso de teselas<sup>96</sup>, asegurándose que los distritos más pobres y reacios al voluntariado participen en el concurso debido a la falta de suministros que el mismo gobierno se encarga de garantizar. En las primeras páginas de la novela, Gale expresa su furia contra Madge, la hija del alcalde del Distrito 12. En esta conversación se observa, de nuevo, la división existente entre los habitantes del distrito.” —Tú no irás al Capitolio— ... ¿Cuántas inscripciones puedes tener? ¿Cinco? Yo ya tenía seis con solo doce años (Gale a Madge). —No es culpa suya...(Katniss) —No, no es culpa de nadie. Las cosas son como son (Gale)”<sup>97</sup>.

Como en otras obras distópicas, el sistema debe comprobar que todo esté en orden. Lo hace mediante vigilancia extrema. En este caso, los llamados agentes de la paz<sup>98</sup> recorren cada uno de los distritos, observando que sus habitantes cumplan las normas impuestas<sup>99</sup>. El personaje principal define esta situación de control y vigilancia ofreciendo un toque irónico hacia la terrible situación que le acontece: “el Distrito 12, donde puedes morirte de hambre sin poner en peligro tu seguridad”<sup>100</sup>. Sin embargo, este control es un arma de doble filo, ya que

<sup>94</sup> HAMRE, Kjellaug: *Suzanne Collins' Hunger... op., cit.*, 2013, p. 34.

<sup>95</sup> COLLINS, Suzanne: *Los Juegos del... op., cit.*, 2008, p. 28.

<sup>96</sup> Las teselas son monedas de cambio que el régimen oferta a los habitantes más pobres. Pedir teselas significa entrar una vez más en el sorteo (a parte de la que corresponde por edad) a cambio de un exiguu suministro anual de cereales y aceite por persona.

<sup>97</sup> COLLINS, Suzanne: *Los Juegos del... op., cit.*, 2008, p. 21.

<sup>98</sup> Los agentes de la paz son los encargados de controlar el orden en los distritos. Visten trajes especiales y disponen de armas de fuego que usarán en caso necesario.

<sup>99</sup> Cada distrito tiene unas normas. Las normas del Distrito 12 son: no cazar de forma furtiva, no atravesar la alambrada, atender a tus obligaciones (trabajo o colegio), participar o ver la emisión de los *Juegos del Hambre*, adquirir teselas si necesitas alimento, entre otras.

<sup>100</sup> COLLINS, Suzanne: *Los Juegos del... op., cit.*, 2008, p. 14.

los agentes de la paz abusan de su poder, permitiéndose el lujo de molestar a los ciudadanos, atormentarlos o en casos extremos, ofrecerles sustento a cambio de sexo.

Otro de los elementos característicos que aparecen en la novela es el gran avance de la tecnología y, por ende, de la ciencia. Los ejemplos que se exponen en la narración forman una interminable lista, aparecen tratamientos médicos milagrosos, trenes de alta velocidad, aerodeslizadores, extrañas armas mortales, la construcción de complejas arenas año tras año, operaciones quirúrgicas para atender a la moda del momento, clonaciones, ingeniería genética de animales y otras criaturas (mutos<sup>101</sup>), duchas multifuncionales, etc. Cabe destacar, que todos estos artilugios o lujos solo están al alcance de los habitantes del Capitolio.

La prohibición del libre albedrío es notable a lo largo del desarrollo de la novela. Desde el primer instante, Katniss revela la falta de elección, derechos y libertades que existe en su país y, sobre todo, en su Distrito. Además, la protagonista ya expresa su propia visión del mundo en el que vive y un odio claro hacia el sistema desde el primer momento de la novela.

Cuando era más joven, mataba a mi madre del susto con las cosas que decía sobre el Distrito 12 y la gente que gobierna nuestro país, Panem, desde esa lejana ciudad llamada el Capitolio. Al final comprendí que aquello solo podía causarnos más problemas, así que aprendí a morderme la lengua y ponerme una máscara de indiferencia para que nadie pudiera averiguar lo que estaba pensando<sup>102</sup>.

Este mismo deseo lo expresan otros personajes de la historia como Peeta en una conversación a solas con Katniss días antes de entrar en la arena. Aquí se aprecia un atisbo de venganza hacia el régimen: “Pero desearía de... demostrarle al Capitolio que no le pertenezco, que soy algo más que una pieza de sus juegos”<sup>103</sup>. La disidencia hacia el régimen está presente a lo largo de la novela en varias formas: huida del lugar, supervivencia y deseo de cambio. En las primeras líneas de la novela, Gale le propone a Katniss la idea de huir y comenzar una nueva vida en el bosque. Cuando Katniss se presenta voluntaria en los juegos para salvar a su hermana, su intención es sobrevivir. Sin embargo, la barbarie que sufre en la arena y la muerte de su amiga Rue<sup>104</sup> desencadenan un cambio de pensamiento en la protagonista.

La muerte de Rue me ha obligado a enfrentarme a mi furia contra la crueldad, contra la injusticia a la que nos someten... pues no hay forma de vengarme del

---

<sup>101</sup> Los mutos son criaturas transformadas genéticamente. Son varios los ejemplos que aparecen en la trilogía: monos, rastrevíspulas, charlajos, lobos, etc. A Peeta lo convierten en uno en la última entrega.

<sup>102</sup> COLLINS, Suzanne: *Los Juegos del... op., cit.*, 2008, pp.14-15.

<sup>103</sup> *Ibid.*, p. 156.

<sup>104</sup> La figura de Rue persigue a Katniss durante sus juegos. Ambas se ayudan hasta que Rue muere a manos de otro tributo. Es aquí cuando Katniss desea venganza. Rue le recuerda demasiado a su hermana pequeña Prim.

Capitolio, ¿verdad?... Tienen que saber que Rue era algo más que una pieza de sus juegos, igual que yo misma.<sup>105</sup>

Durante esta parte de la narración se producen varios aspectos destacables. En primer lugar, la protagonista cumple el deseo de la pequeña: cantar para ella en su lecho de muerte. La canción (anexo 2) transmite un mensaje inscrito, ya que las palabras que porta prometen “una mañana más feliz que el horrible trozo de tiempo en el que viven”<sup>106</sup>. Esta canción es un guiño hacia el Capitolio y sus injusticias, mostrando de forma directa la disidencia de Katniss hacia el gobierno. En segundo lugar, la protagonista decide cubrir el cuerpo de la pequeña con flores silvestres y mostrar el signo de su distrito<sup>107</sup> hacia las cámaras que la graban constantemente, indicando su resistencia a los juegos y hacia el Capitolio<sup>108</sup>. He aquí dos de los primeros signos de rebelión de la protagonista, que marcarán un antes y un después en la trama.

Siguiendo el argumento de los juegos, los tributos van muriendo y tras un cambio en las reglas, está permitido que dos chicos del mismo distrito puedan ganar. Con esto, Katniss busca desesperadamente a Peeta en la arena. Es en este momento cuando aparece otro de los rasgos característicos de las novelas distópicas de este siglo: el romance y la amistad entre los protagonistas. El inconveniente es que este amor es fingido y forma parte del espectáculo. Finalmente, cuando mueren los demás tributos, las nuevas reglas se revocan: solo puede quedar uno. La protagonista expresa su deseo de supervivencia, aunque nunca podría hacerlo si Peeta, el amable panadero, muere. “– Pues dispárame- respondo, furiosa, devolviéndole las armas con un empujón – ¡Dispárame, vete a casa y vive con ello! Mientras lo digo, sé que la muerte aquí, ahora mismo, sería más fácil que seguir viviendo”<sup>109</sup>. En ese instante Peeta decide dar su vida por Katniss debido al amor que siente por ella. Sin embargo, ella opta por la autodestrucción de ambos a través de unas bayas venenosas. Antes de poder comerlas, el Vigilante<sup>110</sup> jefe les interrumpe anunciando que son los vencedores y, por lo tanto, salva la vida de ambos. En el siguiente texto se aprecia el momento en el que Katniss apuesta por la autodestrucción, antes que asesinar a su amigo y proclamarse vencedora.

<sup>105</sup> COLLINS, Suzanne: *Los Juegos del... op., cit.*, 2008, pp. 252-253.

<sup>106</sup> *Ibid.*, p. 250.

<sup>107</sup> Katniss se lleva los 3 dedos centrales de la mano hacia los labios y después, apunta con ellos a las cámaras. En COLLINS, Suzanne: *Los Juegos del... op., cit.*, 2008, p 253. Este gesto es común en el Distrito 12 como una forma de despedir a un ser querido, aunque en la segunda entrega se convertirá en una manifestación de resistencia en PAVLOVÁ, Lucie: *Dystopian Elements in... op. cit.*, 2017, pp. 24-25.

<sup>108</sup> PAVLOVÁ, Lucie: *Dystopian Elements in... op. cit.*, 2017, pp. 23-24.

<sup>109</sup> COLLINS, Suzanne: *Los Juegos del... op., cit.*, 2008, p. 365.

<sup>110</sup> Los vigilantes son aquellas personas que dirigen los *Juegos del Hambre*. Son los encargados de tomar ciertas decisiones en función de los acontecimientos que se desarrollan en la arena. Es decir, quienes deciden quién muere o quién será ayudado. El vigilante que se encarga del desarrollo de los juegos (Vigilante jefe) desaparece sin causa aparente tras “salvar” a Katniss y a Peeta.

Los dos sabemos que necesitan a su vencedor.  
 Sí, lo necesitan. Sin vencedor, a los Vigilantes les estallaría todo en la cara: fallarían al Capitolio, puede que incluso los ejecutasen de alguna forma lenta y dolorosa, en directo para todas las pantallas del país.  
 Si morimos Peeta y yo, o si piensan que vamos a...  
 Me llevo las manos al saquito del cinturón y lo desengancho. Peeta lo ve y me coge la muñeca. [...]  
 —No te dejaré (Peeta)  
 —Confía en mí (Katniss) [...] <sup>111</sup>.

Una vez a salvo, este romance se vuelve en contra de la protagonista, ya que, al regresar a casa, el verdadero peligro está al acecho: Snow ha interpretado este hecho como un acto de rebeldía que deberán pagar a no ser que esta farsa continúe. Haymitch decide advertir a Katniss mediante la siguiente expresión:

Escucha, tienes problemas. Se dice que el Capitolio está furioso por la manera en que los habéis dejado en ridículo en la arena. Si hay algo que no soportan es que se rían de ellos, y ahora, son el hazmerreír de Panem <sup>112</sup>.

Sin embargo, la protagonista no es capaz de advertir otro problema: su relación con Peeta. El muchacho está enamorado de ella y cuando comprende que Katniss no siente lo mismo —que todo ha sido parte del espectáculo— se distancia de ella. Así, el primer libro termina con la aparición de Katniss y Peeta ante las cámaras del Distrito 12. “— ¿Una última vez? ¿Para la audiencia? — me dice, no en tono enfadado, sino hueco, lo que es mucho peor” <sup>113</sup>.

El tono crítico que usa Collins en su primera entrega es característico de obras distópicas, ya que plantea un lugar frívolo que posee todos los lujos posibles, frente a ciudadanos sumidos en la pobreza y la desesperación, además de la obligación de vivir y ser parte de unos mortales juegos que son retransmitidos por todo el país, tal y como el régimen impone. Por otro lado, crea un ambiente de amor entre la protagonista y sus seres queridos, al tiempo que narra hechos propios de novelas de acción y aventuras. He aquí una prueba irrefutable de la mezcla de crítica social, social, política, tecnológica y económica con acción, aventura, romance y ciencia ficción.

<sup>111</sup> COLLINS, Suzanne: *Los Juegos del... op., cit.*, 2008, p. 366.

<sup>112</sup> *Ibid.*, p. 379.

<sup>113</sup> COLLINS, Suzanne: *Los Juegos del... op., cit.*, 2008, p. 396.

### 3.2. *Catching Fire*

El segundo libro comienza recreando la brutalidad de los injustos juegos y el daño psicológico originado en la protagonista. Sus noches se llenan de pesadillas y malestar, sentimientos que comparte con Peeta y que originan una evolución positiva en su relación. Los protagonistas evidencian su desazón en varias ocasiones a lo largo de la historia, en el siguiente texto se aprecia cómo Peeta le enseña a Katniss su recreación artística de los juegos y ella expresa el daño ocasionado:

—¿Qué te parece? —me pregunta.  
 —Los odio —confieso. Casi puedo oler la sangre, la suciedad, el aliento antinatural del muto—. No hago más que olvidar la arena, y tú la has devuelto a la vida. ¿Cómo recuerdas tan bien los detalles?  
 —Los veo todas las noches.  
 Sé a qué se refiere: las pesadillas, que me perseguían antes de ellos [...] ahora las han sustituido las distintas versiones de lo que me pasó en la arena [...] <sup>114</sup>.

Tras la barbarie sufrida, la idea de sobrevivir en la arena no le ha servido de mucho, ya que su vida vuelve a ser igual de injusta. Katniss quiere olvidar lo sucedido y expresa sus pensamientos de rechazo hacia el sistema entre las primeras líneas de la obra, describiendo detalladamente el gobierno controlador y perverso que rige y obliga a los ciudadanos a cumplir las normas impuestas.

Si estuviese en mis manos, intentaría olvidar la brutalidad de los *Juegos del Hambre* por complejo... Sin embargo, la Gira de la Victoria <sup>115</sup> hace que mi deseo resulte imposible. La organizan en un momento estratégico, entre unos juegos y los siguientes, como si el Capitolio pretendiese mantener el horror vivo y cercano. En los distritos no solo nos vemos obligados a recordar la mano de acero del poder del Capitolio una vez al año, sino que, además, nos obligan a celebrarlo <sup>116</sup>.

Otro de los sucesos que aparecen al principio de esta entrega es la reunión del jefe y controlador del sistema con la protagonista. En esta reunión, Snow le explica la situación del país a Katniss, culpándola y amenazando a su familia si no cumple lo acordado. Además, ambos exponen su odio mutuo. Snow a Katniss:

— ... La gente del Capitolio se quedó bastante convencida. Por desgracia, en los distritos no todo el mundo se tragó tu actuación.  
 — Eso tú no lo sabes, claro. No tienes acceso a la información en los demás distritos. Sin embargo, en algunos la gente interpretó tu truquito de las bayas como un acto de desafío, no como un acto de amor. Y si una chica del Distrito 12, nada

<sup>114</sup> COLLINS, Suzanne: *En Llamas, op., cit.,* 2009, p. 64.

<sup>115</sup> La Gira de la Victoria es el recorrido que el vencedor de los juegos debe realizar tras ganar. Se trata de un recorrido por los diferentes distritos, donde el vencedor apoya a las familias de las víctimas y alienta a la población para los siguientes juegos. El vencedor disfruta de las diferentes festividades que se organizan en su honor.

<sup>116</sup> COLLINS, Suzanne: *En Llamas, op., cit.,* 2009, p. 12.

menos, puede desafiar al Capitolio y salir indemne, ¿qué va a evitar que ellos hagan lo mismo? ¿Qué puede evitar que se produzca, digamos, un levantamiento?<sup>117</sup>

En este instante, Collins plantea la evolución del personaje principal, sigue teniendo miedo, pero es capaz de responder e incluso retar al temido Snow: “— Debe de ser un sistema muy frágil, si un puñado de bayas puede hacer que se derrumbe—”<sup>118</sup>. La disidencia de la protagonista hacia el régimen está presente en todo momento, aunque también procesa varios cambios a raíz de los acontecimientos producidos. En primer lugar, desea olvidar lo vivido, después, es capaz de maquinarse un plan de huida; y, por último, comienza a expresar signos de rebelión tras ver sufrir injustamente a su amigo Gale: “No voy a ninguna parte, me quedo aquí y pienso causar todo tipo de problemas”<sup>119</sup>. Aquí se advierte como Katniss se transforma en una amenaza real que podría provocar una revolución o la guerra<sup>120</sup>.

Los actos de rebelión están presentes en toda la historia. Los sentimientos de huida y supervivencia en Katniss cambian tras percatarse cómo los ciudadanos de otros distritos comienzan a rebelarse o incluso tener la oportunidad de conocer a dos rebeldes de un distrito en guerra. Es aquí cuando comienza a pensar que una revolución es posible. Además, el sufrimiento que han vivido ella y su familia le anima a querer cambiar las cosas. En el siguiente texto, se exponen los pensamientos de Katniss y cómo justifica su cambio de mentalidad.

Ahora viene la parte más difícil, aceptar el hecho de que mi familia y amigos podrían compartir el mismo destino. Prim. [...] No puedo dejar que el Capitolio le haga daño.

Entonces, de repente, me doy cuenta: ya lo han hecho<sup>121</sup>. [...]

Prim...Rue... ¿No son ellas la principal razón para intentar luchar? Porque lo que les han hecho está tan mal, tiene tan poca justificación y es tan malvado que no existe alternativa. Porque nadie tiene derecho a tratarlas como las han tratado. [...]

Lo que estoy a punto de hacer, [...] es por ellas.

Gale tiene razón: si la gente consigue reunir el valor suficiente, podría ser nuestra oportunidad. [...] Sin embargo, decidir no huir es un paso crucial<sup>122</sup>.

Por otro lado, las diferencias sociales y económicas entre los habitantes de los distritos y los ciudadanos del Capitolio son parte del rechazo hacia el régimen y su sociedad privilegiada. Esta vez, Peeta y Katniss presencian cómo sus estilistas les animan a beber un brebaje que les hará vomitar con tal de seguir comiendo y así, disfrutar de la fiesta. Tras no ceder, Peeta expresa

<sup>117</sup> COLLINS, Suzanne: *En Llamas, op., cit.*, p. 30.

<sup>118</sup> *Ibid.*, p. 31.

<sup>119</sup> COLLINS, Suzanne: *En Llamas, op., cit.*, 2009, p. 130.

<sup>120</sup> PAVLOVÁ, Lucie: *Dystopian Elements in... op. cit.*, 2017, p. 23.

<sup>121</sup> COLLINS, Suzanne: *En Llamas, op., cit.*, 2009, p. 133.

<sup>122</sup> *Ibid.*, p. 134.

sus sentimientos a Katniss y le anima a cambiar las cosas, interpretándose como una muestra de rebelión.

- Crees que puedes aguantarlo todo, que quizá no sean tan malos, y entonces...—  
 Deja la frase sin terminar”<sup>123</sup>. [...]  
 —Peeta, nos traen aquí para divertirse viendo cómo nos matamos entre nosotros—  
 le digo—. Te aseguro que esto no es nada, en comparación.  
 —Sí, ya lo sé. Es que a veces no puedo seguir soportándolo. Llega un momento en  
 que...no estoy seguro de lo que podría ser capaz de hacer. —Hace una pausa y  
 susurra—: Quizá estábamos equivocados, Katniss.  
 —¿Sobre qué?  
 —Sobre intentar calmar las cosas en los distritos<sup>124</sup>.

Otro elemento distópico presente en la novela es el control y la vigilancia extrema hacia el individuo. Este control es ejercido por el gobierno de la forma más brutal. Son varios los ejemplos que aparecen en las primeras páginas de la lectura: alambradas y vallas fortificadas en los distritos, aumento de la vigilancia en los protagonistas, etc., y a medida que avanza la historia, se presentan todo tipo de castigos, destacándose el más feroz: asesinatos en público. En el siguiente texto se aprecia cómo la protagonista presencia los cambios producidos en su distrito, preparado para seguir torturando y castigando a sus habitantes hasta la muerte.

La plaza se había transformado: una enorme pancarta con el sello de Panem cuelga del tejado del Edificio de Justicia; unos agentes de la paz con impecables uniformes marchan sobre los adoquines recién barridos; en los tejados vemos más agentes en puestos de vigilancia con metralletas; y lo más perturbador es la fila de nuevas construcciones (un poste oficial para latigazos, varias cárceles y una horca) que han aparecido en el centro de la plaza<sup>125</sup>. [...]  
 Conforme pasan los días, las cosas van de mal en peor. Las minas permanecen cerradas dos semanas y, para entonces, la mitad del Distrito 12 se está muriendo de hambre<sup>126</sup>. [...] Cuando se abren de nuevo las minas, se reducen los salarios, se amplían los horarios y envían a los mineros a lugares descaradamente peligrosos<sup>127</sup>.

Asimismo, otra de las características distópicas que aparecen en la historia es la alienación y eliminación de libertades de los individuos de Panem, destacando la situación de la protagonista, familia y conocidos. Además, tampoco pueden disfrutar de intimidad en sus viviendas. Este hecho está relacionado con la vigilancia extrema dirigida por el gobierno y, sobre todo, sobre Katniss, ahora conocida como “la instigadora de la rebelión”. Uno de los ejemplos claros es el siguiente: [...] “Todos saben que la casa está pinchada y que no es seguro hablar abiertamente. Ni aquí, ni ahora”<sup>128</sup>. Además, el régimen manipula y controla la

<sup>123</sup> COLLINS, Suzanne: *En Llamas*, op., cit., 2009, p. 91.

<sup>124</sup> *Ibíd.*, p. 92.

<sup>125</sup> COLLINS, Suzanne: *En Llamas*, op., cit., 2009, p. 139.

<sup>126</sup> *Ibíd.*, p. 142.

<sup>127</sup> COLLINS, Suzanne: *En Llamas*, op., cit., 2009, pp. 142-143.

<sup>128</sup> *Ibíd.*, p. 168.

información que llega a los habitantes, rasgo claramente distópico. Los ciudadanos no son conscientes de los disturbios producidos en los diferentes distritos como el 8 y el 11, ya que se les oculta la verdad. Los distritos están diseñados para el aislamiento y la contención de sus individuos mediante el trabajo. En la historia, la protagonista se cuelga en el despacho del alcalde de su distrito y gracias a que la televisión está encendida, descubre el primer levantamiento.

La imagen cambia para mostrar la plaza mayor del Distrito 8, que reconozco enseguida, [...] está llena de gente gritando, con el rostro tapado con trapos y máscaras caseras, tirando ladrillos. Los edificios arden, los agentes de la paz disparan a la multitud y matan de forma indiscriminada. [...] No había visto nunca nada parecido, pero sé que no puede ser otra cosa: soy testigo de lo que el presidente Snow llama un levantamiento<sup>129</sup>.

La televisión es un instrumento que el gobierno utiliza para lograr el control; por un lado, oculta la información que no desea ser reconocida como en el caso anterior, y por otro, emite entrevistas y programas que ayudan a incrementar su poder, engañando a la ciudadanía. Otro de los ejemplos que se destacan en la novela es la sospecha de que el Distrito 13 sigue existiendo, ya que uno de los vídeos que el Capitolio emite sobre la zona, está editado. He aquí otra prueba de la información que el régimen esconde y su deseo por eliminar el pasado:

[...] Pero, justo antes de que vuelvan a la presentadora, veo el inconfundible destello de la misma ala del sinsajo. Habían incorporado a la periodista a la vieja filmación. No estaba en el Distrito 13, ni de lejos, lo que me lleva a preguntarme qué otra cosa habrá en el Distrito 13<sup>130</sup>.

Siguiendo el argumento de la novela, la represión y la violencia en los distritos sigue aumentando y el desorden continúa. Snow anuncia el nuevo Vasallaje de los Veinticinco<sup>131</sup> donde los tributos elegidos estarán entre los vencedores<sup>132</sup>. Esto significa que Peeta y Katniss vuelven a la arena, acompañados de otros 10 vencedores que llevan años compartiendo momentos con habitantes del Capitolio, y algunos, bonitas amistades. Este cambio en la historia de Panem desencadena varios acontecimientos que deben ser remarcados. Por un lado, produce un efecto rebote en los distritos, que responden con más levantamientos y, además, la disidencia entre los elegidos para el concurso, que reclaman su inmunidad mediante innumerables formas.

---

<sup>129</sup> COLLINS, Suzanne: *En Llamas, op., cit.*, 2009, p. 100.

<sup>130</sup> *Ibíd.*, p. 173.

<sup>131</sup> Se trata de un acto de celebración que se produce cada 25 años. El Vasallaje de los Veinticinco engloba unos *Juegos del Hambre* diferentes y con reglas distintas. Se ha celebrado solo un Vasallaje, en el que se presentaron el doble de tributos y Haymitch se proclamó vencedor.

<sup>132</sup> Esta nueva regla va en contra de las antiguas, ya que, una vez ganados los juegos, se promete que el campeón no volverá. Snow ha organizado y enmascarado este nuevo Vasallaje de los Veinticinco para acabar con Katniss y, por lo tanto, con la rebelión.

Esto se ve reflejado en la historia tras las entrevistas realizadas a los concursantes en la siguiente escena:

Entonces sucede: a lo largo de toda la fila, los vencedores empiezan a tomarse de la mano. Algunos de inmediato, [...]. Cuando terminan los últimos acordes del himno, los veinticuatro formamos una fila unida en lo que debe ser la primera muestra pública de unidad entre los distritos desde los Días Oscuros. Mientras la pantalla comienza a fundirse en negro, noto que se dan cuenta de ello. Sin embargo, es demasiado tarde, con la confusión, no nos cortaron a tiempo. Todo el mundo lo ha visto<sup>133</sup>.

Tras esto, la protagonista expresa el triunfo del suceso y lo asemeja con un acto de rebeldía público: “[...] Sin embargo, aunque todos tengamos una muerte horrible, esta noche ha pasado algo en el escenario que no puede deshacerse. Los vencedores hemos montado nuestro levantamiento y, quizá, solo quizá, el Capitolio no sea capaz de contenerlo”<sup>134</sup>. Por otro lado, el Vasallaje crea un gran rechazo hacia la situación —y por lo tanto hacia el “sistema” —, por parte de los ostentosos habitantes del Capitolio, ya que se muestran apenados ante la idea de tener que despedir de nuevo a sus queridos vencedores, mostrando por primera vez, algo de humanidad. Esta reacción es reconocida por Katniss, quien no puede aguantar que lloren por ella y que aún así, no hagan nada por evitarlo.

Como ya he pasado muchas veces por sesiones de preparación con Flavius, Venia y Octavia, sobrevivir a la experiencia no debería ser más que una vieja rutina. Sin embargo, no me esperaba el trauma emotivo al que me iban a someter. Todos y cada uno de ellos rompen a llorar en algún momento de la preparación [...] Al parecer me han tomado cariño de verdad y la idea de que regrese a la arena los ha destrozado. [...] La idea de intentar ser fuertes por el bien de la otra persona nunca se les ha pasado por la cabeza, así que me veo obligada a consolarlos; teniendo en cuenta que la que va a morir soy yo, me resulta algo molesto<sup>135</sup>.

Los tributos vencedores no consiguen evitar su destino y son llevados a la arena de nuevo, a morir. Este lugar esconde terribles peligros que los protagonistas deben sortear para seguir vivos. Ante las muertes presenciadas y la fatal situación, Katniss solo puede evadirse de una forma: piensa en vengarse, asesinando a Snow, el verdadero enemigo. He aquí una primera muestra de venganza directa hacia el presidente del régimen.

Como me resulta tan horrible pensar en ello, mi cabeza intenta cambiar de tema con todas sus fuerzas, aunque lo único que me distrae de mi situación actual es fantasear sobre asesinar al presidente Snow. No son unas fantasías demasiado bonitas para una chica de diecisiete años, supongo, pero yo las disfruto mucho<sup>136</sup>.

<sup>133</sup> COLLINS, Suzanne: *En Llamas*, op., cit., 2009, p. 269.

<sup>134</sup> *Ibid.*, p. 270.

<sup>135</sup> COLLINS, Suzanne: *En Llamas*, op., cit., 2009, p. 214.

<sup>136</sup> *Ibid.*, p. 345.

Uno de los aspectos clave en la arena son las alianzas que forman los protagonistas con los tributos de otros distritos para mantenerse con vida ante otros participantes más fuertes. En varias ocasiones participan en actos o son parte de expresiones que agitan a la revolución. Una de las vencedoras, Johanna, expone sus pensamientos en dos ocasiones. Por un lado, pide claramente que los rebeldes se manifiesten:

— Claro que Peeta tiene razón. Todo el país adora a la hermana pequeña de Katniss. Si de verdad la hubiesen matado así, probablemente se encontrarán con un levantamiento entre manos — afirma Johanna, sin más—. Y eso no les gustaría, ¿verdad? — Echa la cabeza atrás y grita—: ¡¿Qué se rebele todo el país!? ¡No les gustaría nada!<sup>137</sup>.

Por otro lado, deja entrever el plan de huida o rescate del que es protagonista, tras salvar a tributos que Katniss ha pedido como aliados a su mentor Haymitch, participante de este plan. Johanna le dice a Katniss: “¿Quién te crees que los sacó de esa puñetera jungla por ti? Serás...”<sup>138</sup>. Así, se aprecia otro de los rasgos de la novela distópica, la idea de llevar a cabo un plan de huida. En este caso, no todos son rescatados de la arena cuando Katniss la destruye. Por último, hay que destacar cómo la protagonista principal acaba con los *Juegos del Hambre* de una vez por todas, dejándose llevar por su instinto de supervivencia, amor hacia los demás (Peeta y los tributos) y su incansable deseo de protegerlos. Lo que le ayuda a tomar la decisión de destruirlo todo es seguir el consejo de su mentor. Aquí se aprecia la decisión del disidente de cambiar las injusticias del mundo en el que vive:

Enemigo, enemigo, la palabra intenta hacerme recordar algo reciente. Intenta decirme algo. La expresión en el rostro de Haymitch. “Katniss, cuando estés en la arena...” me dijo con el ceño fruncido y con recelo. “¿Qué?”, me oigo contestar, tensa, a la defensiva por una acusación todavía sin formular. “Recuerda quién es el verdadero enemigo —me pidió—. Eso es todo”<sup>139</sup>.

Tras la destrucción de la arena y el caos que conlleva, Haymitch, junto con Plutarch, el vigilante jefe de los juegos y ahora traidor del régimen, salvan a Katniss y dos tributos más, sin localizar a Peeta. La protagonista se siente traicionada por no incluirla en el plan y no haber cumplido la promesa de salvar a su amigo. El objetivo ha sido mantenerla con vida ya que es el símbolo de la rebelión, que ya está en marcha: “—Teníamos que salvarte porque tú eres el sinsajo, Katniss— me interrumpe Plutarch— mientras sigas viva, la revolución continuará”<sup>140</sup>.

<sup>137</sup> COLLINS, Suzanne: *En Llamas, op., cit.*, 2009, p. 363.

<sup>138</sup> *Ibid.*, p. 335.

<sup>139</sup> COLLINS, Suzanne: *En Llamas, op., cit.*, 2009, p. 394.

<sup>140</sup> *Ibid.*, p. 403.

Esta heroína es la única que puede movilizar los distritos, ya que ha sido la instigadora de la rebelión.

Por último, destaca el trío amoroso entre Gale, Peeta y Katniss, otro de los rasgos característicos de las novelas distópicas de este siglo. En este segundo libro, la relación entre Peeta y Katniss evoluciona de forma positiva, ya que a lo largo de la historia vuelven a conectar debido al horror sufrido en la arena y después, luchan por salvarse el uno al otro durante el Vasallaje. El chico reconoce su amor por ella durante varios episodios, al igual que Gale, ambos ignorados por la protagonista, ya que está ocupada por sobrevivir y mantener con vida a los demás. He aquí otro de los nuevos elementos que Collins ha usado para atraer a un público más joven, proponiendo un amor romántico y juvenil.

### 3.3. *Mokingjay*

En esta tercera entrega, se produce la completa transformación de la protagonista, Katniss, en el sinsajo o símbolo de la rebelión, ya iniciada en la trama anterior. La novela se titula “Sinsajo”, ya que narra la evolución de la ansiada revolución que conseguirá derrocar el “sistema” de Snow y traer la libertad a Panem. Esta idea cobra sentido cuando Katniss decide ser el Sinsajo tras una conversación con su amigo Gale: “Voy a ser el Sinsajo<sup>141</sup>”. Así, uno de los aspectos fundamentales es el medio que utilizan los rebeldes para que todos conozcan la situación de la revolución y poder avivarla: los medios de comunicación, en especial, la televisión, elemento característico de novelas distópicas. Teniendo en cuenta que Katniss ha iniciado la revuelta mediante un programa de televisión, el Distrito 13 emite la guerra desde este mismo instrumento, con el objetivo de llegar a más distritos, ya que es la única forma de comunicación que existe:

—Nuestro plan es lanzar un asalto a las ondas— dice Plutarch—. Hacer lo que nosotros llamamos “propos” (abreviatura de *spots* de propaganda) en los que salgas tú y emitirlos para que los vea todo Panem<sup>142</sup>.

Por otro lado, el Capitolio también utiliza este medio para defenderse ante los estos ataques mediáticos del 13: el régimen de Snow emite la muerte de Katniss y de sus amigos rebeldes o utiliza a un coaccionado Peeta para pedir alto el fuego, etc. Con esta última idea, se destaca el siguiente aspecto antiutópico: la represión y los terribles ataques del gobierno hacia los sublevados. Por un lado, el régimen sigue su camino de control mediante asesinatos y

<sup>141</sup> COLLINS, Suzanne: *Sinsajo...op., cit.*, 2010, p. 41.

<sup>142</sup> *Ibíd.*, p. 54.

ejecuciones en público, castiga a los desobedientes convirtiéndolos en “avox”<sup>143</sup>, tortura a sus prisioneros hasta la muerte y sus interrogatorios son de los más crueles y perversos.

Otro de los elementos distópicos que aparecen al principio de la obra es la comparativa entre el Capitolio y la nueva sociedad planteada en el Distrito 13. Según Kjellaug Hamre (2013), ambas ejercen control sobre sus ciudadanos aun tratándose de formas de organización social totalmente antagónicas<sup>144</sup>. Esta diferencia se aprecia ya desde las primeras páginas de la obra, donde la protagonista define el Distrito 13 como un lugar austero, aunque restrictivo y controlador como el Capitolio.

Ahora los ciudadanos viven bajo tierra casi todo el tiempo. Puedes salir a hacer ejercicio y tomar el sol a unas horas muy concretas de tu horario. No puedes saltarte tu horario. Cada mañana se supone que tienes que meter el brazo derecho en un cacharro de la pared que te tatúa en la parte inferior del antebrazo cuál será tu programa del día<sup>145</sup>.

En este ejemplo se aprecia la calculadora forma de organizar a la ciudadanía mediante el uso de su avanzada tecnología. El distrito 13 no posee una tecnología tan desarrollada como la del Capitolio, aunque sí disfrutan de un gran armamento nuclear, aerodeslizadores<sup>146</sup> y aparatos de última generación como chips, “hologramas”, mensáfonos o “brazo-lectores”, etc.

Otro de los rasgos distópicos encontrados es la disidencia que muestra Katniss durante su convivencia en el 13. La protagonista critica en varias ocasiones su estilo y forma de vida, ya que poseen normas muy estrictas sobre las necesidades básicas como se aprecia en el siguiente ejemplo: “El tamaño de las raciones se basa en tu edad, tu altura, tu constitución, tu salud y la cantidad de trabajo físico que exige tu horario”<sup>147</sup>. Además, no son partidarios de organizar eventos o festividades, sus ciudadanos no tienen vacaciones y vigilan que sus habitantes sigan las normas impuestas. Por otro lado, se han tomado la libertad de mejorar su seguridad, idea que sorprende a la protagonista tal y como se aprecia en el siguiente texto:

Cuatro soldados protegen la entrada del pasillo que pone “ARMAMENTO ESPECIAL”. [...] También nos hacen escáneres de huellas, retina y ADN, y tenemos que pasar a través de unos detectores de metal especiales. [...] Todo me parece muy extraño porque no creo que nadie criado en el Distrito 13 pueda ser

<sup>143</sup> Se refiere a una forma de castigo que el gobierno ha desarrollado. Lo que hacen es cortar la lengua del individuo y convertirlo en un esclavo.

<sup>144</sup> HAMRE, Kjellaug: *Suzanne Collins' Hunger...op., cit.*, 2013, p. 33.

<sup>145</sup> COLLINS, Suzanne: *Sinsajo...op., cit.*, 2010, p. 27.

<sup>146</sup> Los aerodeslizadores son el medio de transporte o de ataque que usan en el Distrito 13 o en el Capitolio. Se trata de aeronaves muy avanzadas y rápidas.

<sup>147</sup> COLLINS, Suzanne: *Sinsajo...op., cit.*, 2010, p. 45.

una amenaza para el Gobierno. ¿Han montado estas medidas de seguridad por la reciente llegada de inmigrantes?<sup>148</sup>.

Este estilo de vida convierte a los habitantes del distrito 13 en individuos más resistentes ante momentos de flaqueza (como una guerra) que los habitantes del Capitolio, quienes no están preparados para sobrevivir a esta situación, ya que siempre han poseído todo tipo de comodidades. Esta idea se expresa en las últimas páginas de la novela, cuando la guerra ya está casi acabada y se generan momentos de caos y destrucción. Ante esto, los frívolos ciudadanos del Capitolio no actúan civilizadamente: no ofrecen cobijo a sus vecinos, roban comida e incluso son capaces de matar a palos a un chico porque sus rasgos son parecidos a los de Peeta (en busca y captura por traición). Esta situación y falta de humanidad se aprecia en:

[...] Muchos siguen en la calle intentando encontrar cobijo para pasar la noche. Los que viven en los exclusivos pisos del centro no han abierto sus puertas, sino todo lo contrario: la mayoría las ha cerrado a cal y canto, ha cerrado las contraventanas y ha fingido no estar en casa<sup>149</sup>.

Teniendo en cuenta las restricciones del 13, el aspecto que más interfiere en los pensamientos de Katniss es la idea de que el 13 no ha sido capaz de usar su gran armamento militar para ayudar a los rebeldes, tal y como se demuestra en la siguiente conversación entre la protagonista y la mano derecha de Coin, Boggs:

—Oh—dejo escapar sin querer al ver la flota, hilera tras hilera de distintos tipos de naves—. ¿También heredasteis esto? [...] Vuelvo a notar una punzada de odio contra el 13. [...]  
—Entonces, ¿teníais esto y dejasteis indefensos al resto de los distritos frente al Capitolio?  
—No es tan sencillo—replica—. [...] Podríamos haberlos bombardeado con misiles nucleares, sí, pero siempre queda la pregunta más importante: si iniciamos una guerra de este tipo contra el Capitolio, ¿quedaría algún ser humano vivo?<sup>150</sup>.

Otro aspecto destacable es la figura de la presidenta del 13, quien se muestra como alguien impasible y calculador, al que solo le importa la guerra y acabar con Snow para conseguir su poder. Es decir, como una verdadera jefa de un régimen autoritario. Además, Coin no confía en Katniss y tras aceptar un acuerdo con la muchacha, la presenta a la multitud del 13 como alguien peligroso del que no se puede confiar:

—Sin embargo, a cambio de esta solicitud sin precedentes, la soldado Everdeen ha prometido dedicarse en cuerpo y alma a la causa. Por tanto, si se desvía de su misión, tanto en motivos como en hechos, lo consideraremos una ruptura del acuerdo y el fin de la inmunidad, de modo que el destino de los cuatro vencedores quedará determinado por las leyes del Distrito 13, al igual que el suyo. Gracias.

<sup>148</sup> COLLINS, Suzanne: *Sinsajo...op., cit.*, 2010, p. 78.

<sup>149</sup> *Ibid.*, p. 360.

<sup>150</sup> COLLINS, Suzanne: *Sinsajo...op., cit.*, 2010, pp. 92-93.

En otras palabras: si me aparto del guion acabaremos todos muertos<sup>151</sup>.

Tras la exposición oral de la presidenta, la protagonista esboza la siguiente idea:

Otra fuerza a la que enfrentarse, otra parte que busca el poder y ha decidido usarme como ficha de su juego, aunque las cosas nunca parecen salir según lo previsto. [...] Coin, con su puñado de preciosos misiles y su maquinaria bien engrasada, descubre que es mucho más difícil acicalar al sinsajo que cazarlo. Pero ha sido la más rápida en determinar que tengo mis propios objetivos y, por tanto, no puede confiar en mí. Ha sido la primera que me ha marcado en público como una amenaza<sup>152</sup>.

Así, Lucie Pavlová (2016) considera que ser un rebelde en una sociedad distópica no significa necesariamente que la inmunidad y la seguridad estén aseguradas: “los peligros y riesgos son a veces mayores para el portavoz que para la gente común”<sup>153</sup>. Coin va mostrando su verdadera naturaleza a lo largo de la historia. Cuando los rebeldes llegan al Capitolio y consiguen burlar las temidas vainas<sup>154</sup>—fruto del desarrollo de la tecnología del Capitolio—, se encuentran con un gran grupo de refugiados del Capitolio, que sin escapatoria intentan llegar al Palacio de Snow. Una vez en la puerta, aterriza un aerodeslizador, con el símbolo de Panem, dejando caer pequeños paracaídas que al colisionar con el suelo, estallan y arrasan con los aturridos ciudadanos. La peor parte no es esta, ya que una vez denota la primera tanda, llega una segunda que arrasa con cualquier objetivo vivo. Esta es una de las estratagemas de Coin para destruir a Snow y a todo aquel que le siga, que sin ser suficiente para alimentar su sed de venganza, propone unos últimos y simbólicos *Juegos del Hambre* con los niños vivos de los habitantes del Capitolio. Esta malévola propuesta, junto su la controladora forma de gobierno y el brutal acontecimiento de las bombas<sup>155</sup>, crea en Katniss la necesidad de acabar con ella. Esta decisión la toma tras reencontrarse con Snow y descubrir que las bombas que acabaron con la vida de su hermana fueron un ataque de los rebeldes liderados por la presidenta del 13. En esta nueva reunión entre Snow y Katniss, se aprecia la astucia, tiranía y alevosía de la futura jefa del nuevo gobierno:

—Mi fallo fue tardar tanto en comprender el plan de Coin—dice Snow—Quería que el Capitolio y los distritos se destruyeran entre sí, para después hacerse con el poder sin que el 13 sufriera apenas daños. No te equivoques, pretendía hacerse con mi puesto desde el principio. No debería sorprenderme. Al fin y al cabo, fue el 13 el que comenzó la rebelión que dio lugar a los Días Oscuros y después abandonó al resto de distritos cuando la suerte se volvió en su contra. Sin embargo, no estaba

<sup>151</sup> COLLINS, Suzanne: *Sinsajo...op., cit.*, 2010, p. 69.

<sup>152</sup> *Ibíd...*p. 70.

<sup>153</sup> PAVLOVÁ, Lucie: *Dystopian Elements in... op. cit.*, 2016, p. 29.

<sup>154</sup> Se trata de las trampas que el Capitolio coloca por la ciudad para impedir el avance de los rebeldes. Las vainas son mortales y variadas: trituradoras, mutos o animales transformados en laboratorios, gases tóxicos, entre otras.

<sup>155</sup> Este cruel y último golpe de gracia de Coin, acaba con la vida de Prim, la hermana de Katniss. Prim muere por ayudar a los supervivientes del primer estallido de las bombas.

vigilando a Coin, sino a ti, Sinsajo. Y tú me vigilabas a mí. Me temo que nos han tomado a los dos por idiotas<sup>156</sup>.

Cuando Katniss decide asesinar a la presidenta, muestra su verdadero yo: ya no es un arma para ser utilizada, sino una luchadora y mensajera en sus propios términos—una verdadera heroína—. Además, la chica posee varias razones para hacerlo, ya que no se siente a salvo. Esta idea se ve reflejada en una conversación con Boggs, en la que llegan a la conclusión de que Katniss podría ser una verdadera amenaza para Coin y por ello, la presidenta podría desear la muerte de la muchacha:

—Esta guerra terminará en algún momento del futuro próximo. Necesitarán un nuevo líder—dice Boggs.  
 —Boggs, nadie me verá como líder—respondo [...]  
 —No, es verdad, pero apoyarás a alguien. ¿Será a la presidenta Coin? ¿O sería a otra persona?  
 —No lo sé, no he pensado en ello.  
 —Si tu respuesta automática no es Coin, te conviertes en una amenaza. [...]<sup>157</sup>.

Como bien es sabido, el abuso de poder es una característica principal de los gobiernos autoritarios. En esta historia se destacan varios ejemplos de cómo Snow o algunos adinerados y poderosos habitantes del Capitolio se han aprovechado de su situación para abusar de los vencedores de los juegos. El siguiente texto es un ejemplo de ello, donde Finnick<sup>158</sup>, relata parte de su historia:

—El presidente Snow solía...venderme..., vender mi cuerpo, quiero decir — empieza con voz monótona y distante—. Y no fui el único. Si pensaban que un vencedor era deseable, el presidente lo ofrecía como recompensa o permitía que lo comprasen por una cantidad de dinero exorbitante. Si te negabas, mataba a algún ser querido. Así que lo hacías<sup>159</sup>.

Por otro lado, Snow, como jefe totalitario de una sociedad distópica, persigue asesinar a quienes desafían su poder. Así, su único objetivo es destruir a Katniss. Esta vez utiliza a Peeta —uno de los puntos débiles de la protagonista— inyectándole un determinado veneno que cambia los recuerdos del joven. El objetivo es que entienda que Katniss es un peligro para todos y debe ser destruida. He aquí un nuevo elemento antiutópico: el avance de la medicina y el uso de “lavados de cerebro” para transformar a los habitantes de la sociedad distópica.

Otro rasgo característico es el concepto de autodestrucción. Katniss se encuentra en un estado de transformación constante y sus pensamientos varían entre la lucha, la sumisión o la

<sup>156</sup> COLLINS, Suzanne: *Sinsajo...op., cit.*, 2010, p. 397.

<sup>157</sup> *Ibid.*, p. 288.

<sup>158</sup> Finnick es uno de los vencedores del Vasallaje de los Veinticinco, forma parte del plan de huida organizado para sacar a Katniss viva de los juegos. Ambos mantienen una bonita relación de amistad hasta que él muere.

<sup>159</sup> COLLINS, Suzanne: *Sinsajo...op., cit.*, 2010, p. 188.

autodestrucción. Esta destrucción la relaciona con la canción *El árbol del ahorcado* (anexo 2) que su padre le enseñó de pequeña. El significado de la misma es la petición de un amante a su mujer, a morir junto a él y así poder protegerla. Katniss se ha planteado esta opción con Peeta, pensando asesinarle ante la posibilidad de ser torturado:

[...] En la estrofa final queda claro que eso es justo lo que el hombre espera, que su amante se ponga un collar de cuerda y cuelgue muerta del árbol junto a él. [...] Quizá ya hubieran sentenciado a muerte a su amante y él intentaba ponérselo fácil, hacerle saber que la esperaba. O quizá pensaba que el lugar en el que la dejaba era mucho peor que la muerte. ¿Acaso no quise matar a Peeta con aquella jeringuilla para salvarlo del Capitolio? ¿De verdad era mi única opción? Seguramente no, pero en aquel momento no se me ocurría nada mejor<sup>160</sup>.

En las últimas páginas de este libro, ella pierde a su hermana, lo que le lleva a desear su muerte tras asesinar a Coin: “Necesito concentrarme en cómo suicidarme”<sup>161</sup>. Finalmente, la protagonista encuentra su paz interior y no es capaz de autodestruirse.

En cuanto al tema romántico de la novela, de nuevo se destaca el trío amoroso entre Katniss, Peeta y Gale. En esta última entrega se torna mucho más claro, ya que Katniss elige a Peeta en varias ocasiones: rescatándole, apoyándole en su transformación y al final, pasa el resto de su vida con él. Así, la obra termina detallando la nueva vida de los chicos enamorados:

La promesa de que la vida pueda continuar por dolorosas que sean nuestras pérdidas, que puede volver a ser buena. Y eso solo puede dármelo Peeta. Así que, después, cuando me susurra:  
—Me amas. ¿Real o no?  
Yo respondo: —Real<sup>162</sup>.

Por último, destacar cómo Collins hace un pequeño guiño a la sociedad del presente con la conversación entre dos de sus personajes: Katniss y Plutarch. Este diálogo es entendido como una advertencia al lector —rasgo antiutópico—, ya que esta comunidad futura representa los posibles errores que una sociedad como la nuestra puede cometer, o incluso, está cometiendo en este momento:

—¿Te preparas para otra guerra, Plutarch? —le pregunto.  
—Oh, ahora no. Ahora estamos en ese dulce periodo en el que todos están de acuerdo en no repetir los recientes horrores. Sin embargo, esta coincidencia colectiva no suele durar. Somos seres inconscientes y estúpidos con mala memoria y un don para la autodestrucción. Pero ¿quién sabe? Quizá esta vez sea la buena.  
—¿La buena?  
—La vez que acertemos. Quizá estemos siendo testigos de la evolución de la raza humana. Piénsalo<sup>163</sup>.

<sup>160</sup> COLLINS, Suzanne: *Sinsajo...op., cit.*, 2010, p. 140.

<sup>161</sup> *Ibid...* p. 403.

<sup>162</sup> COLLINS, Suzanne: *Sinsajo...op., cit.*, 2010, p. 417.

<sup>163</sup> *Ibid...*p. 407.

## CAPÍTULO IV: TRADICIÓN DISTÓPICA

La novela distópica, como es lógico, ha generado diversas líneas temáticas a lo largo de su evolución. En este capítulo se exponen los tópicos más característicos del género antiutópico y su relación con los hallados en la trilogía *The Hunger Games*. Además, estos rasgos se relacionan con otras corrientes, propias del género y que marcarán las bases de las obras distópicas del momento.

### 4.1. Principales líneas temáticas de la novela distópica. La trilogía *The Hunger Games*

A continuación, se realiza una pequeña exposición de los tópicos de la novela distópica y su relación con la novela analizada en este estudio. Por un lado, conviene resaltar que los temas que Collins destaca a lo largo de la trilogía están entrelazados a través de los tres libros. Así, son varios los rasgos distópicos que encontramos entre ellos y que se van repitiendo a medida que nos adentramos en su trama (tal y como se aprecia en la tabla 1). Estas líneas temáticas coinciden con los estudios de Ángel Galdón Rodríguez (2011) sobre los tópicos distópicos<sup>164</sup>.

- **Argumento en un contexto de futuro.** Los escritores plasman en sus obras infinidad de futuros caóticos con el objetivo de advertir al lector sobre los peligros que acontecen a la humanidad. La historia de *The Hunger Games* plantea una nueva sociedad fruto de la destrucción del ser humano. Este futuro se asemeja al planteado en obras como *We*, *Brave New World*, *Nineteen Eighty-Four*, en las que la vida del ser humano ha cambiado de forma caótica. Sin embargo, cada autor lo plantea de forma distinta. En *The Time Machine* o *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, se expone un futuro lejano al del contexto del autor y *The Iron Heel*, *A Clockwork Orange*, *The Handmaid's Tale* o *The Long Walk* no provocan tal sensación, ya que se desarrolla en un futuro más próximo. Este contexto distópico está relacionado con otro aspecto que se repite en innumerables obras: **la ciencia y los avances en la tecnología.** Cuando se trata de ciencia, las novelas definen atractivos instrumentos y medicinas. Así, encontramos ejemplos entre los que destaca el desarrollo de la medicina como *The Giver*, alejado totalmente del retroceso tecnológico y médico de *The Handmaid's Tale* o *Erewhom*, cuyas sociedades rehúyen de él o incluso “castigan” su uso. En *The Hunger Games* se expone un claro desarrollo tecnológico y médico en los tres libros (tabla 1) del que no todos los ciudadanos pueden disfrutar, debido a la zona de la que provienen.

<sup>164</sup> GALDÓN RODRÍGUEZ, Ángel: *Nineteen Eighty-Four...op. cit.*, 2011, pp. 78-69.

- **Regímenes totalitarios.** Los autores definen en sus obras gobiernos controladores y violentos que abusan de su poder diezmando los derechos de sus subordinados. Este elemento destaca en las novelas publicadas durante el siglo XX y se expande en algunos ejemplos del siglo XXI. Los totalitarismos se reflejan en *We*, *Animal Farm* o *Nineteen Eighty-Four*. Así, al definir un gobierno totalitario, los ciudadanos expresan un sentimiento de ataque al sistema que se ve reflejado en *A Brave New World* o *The Hunger Games*<sup>165</sup>. En *The Hunger Games* aparecen dos sistemas autoritarios y dos jefes: Snow y Coin. El presidente Snow lucha en todo momento por mantener su poder y control en las tres entregas; sin embargo, Coin, en el último libro, acaba mostrando sus verdaderas intenciones al revelar su verdadero yo: un espejo imagen del presidente Snow<sup>166</sup>. Además, otro elemento que aparece en la trilogía es la **reunión del disidente con el jefe del régimen**, rasgo que se advierte en otras novelas distópicas como *Nineteen Eighty-Four* y *A Clockwork Orange*.
- **Alienación del individuo.** Se trata de una de las características más usadas en la distopía debido a su crueldad, ya que elimina la individualidad y los derechos humanos. Esta supresión se manifiesta de forma distinta a lo largo de la tradición distópicas: vigilancia y control extremo, imposición de normas, represión y violencia, etc. En *The Hunger Games* se aprecia la alienación en el individuo en las tres novelas (tabla 1) y se manifiesta en innumerables ejemplos. Por un lado, la intimidad no existe, ya que los habitantes y en especial Katniss, son continuamente observados. Esta vigilancia extrema, fruto del gran avance tecnológico existente, ya aparece en otras novelas como *Nineteen-Eighty-Four*, *Fahrenheit 451*, *V de Vendetta*, entre otras. Además, los habitantes de los distritos son obligados a llevar un ritmo de vida estricto (ir al colegio o al trabajo), además de obligar a que sus hijos participen en un “reality show” mortal. El uso de este tipo de espectáculos de entretenimiento ya se advierte en las novelas de Stephen King. Por otro lado, el régimen de Snow controla y manipula la información transmitida por la televisión, hecho que aparece en obras como *Nineteen Eighty-Four*, *V de Vendetta* o *The Running Man*. Los derechos y libertades de los habitantes de Panem están diezmodos por el régimen, y sus vidas dependen del devenir de las injustas normas del Capitolio. Quienes más sufren este cerco de libertades son los protagonistas, en este caso, Katniss; quien además de resistir en los juegos, le obligan a mantener una relación de amor con alguien a quien no desea (Peeta) o incluso programar una boda. Esta alusión a la no libertad de elección, aparece en obras como *The*

<sup>165</sup> GALDÓN RODRÍGUEZ, Ángel: *Nineteen Eighty-Four... op., cit.*, 2011, p. 78.

<sup>166</sup> PAVLOVÁ, Lucie: *Dystopian Elements in... op. cit.*, 2016, p. 26.

*Giver* o *The Handmaid's Tale*, donde el gobierno decide el matrimonio y la concepción de hijos. Así, Ángel Galdón Rodríguez expone que la alienación en el texto antiutópico deriva a otros elementos distópicos como la disidencia o la rebelión<sup>167</sup>.

- **Disidencia.** El género distópico presenta a un personaje principal que desea luchar por conseguir un lugar mejor en el que vivir, huir de su atroz vida o esperar a que el mundo se destruya. En todos los casos, el personaje principal muestra actos de rebeldía hacia el sistema y un profundo deseo de cambio. En *The Hunger Games*, esta disidencia va cambiando según las vivencias de la protagonista. En la primera entrega, (tabla 1), Katniss solo piensa en sobrevivir, aunque algunos de sus amigos expresan un claro recelo al sistema y un deseo de cambio. En el segundo libro, esta noción cambia y la protagonista, desesperada, opta primero por un plan de huida, después la autodestrucción y finalmente lucha por el cambio (tabla 1). He aquí dos de los rasgos de la novela distópica: la idea de llevar a cabo un plan de huida, presente en *Erewhom* o *The Handmaid's Tale* y los signos de lucha o cambio que aparecen en *The Iron Heel*, *Brave New World*, *Do Androids Dream of Electric Sheep* o *V de Vendetta*. Sin embargo, en la tercera novela, Katniss se suma a la rebelión y acepta ser el Sinsajo, aunque más tarde vuelve a desear la autodestrucción, aunque sin llevarla a cabo (tabla 1). La autodestrucción aparece en obras del siglo XX como *Brave New World* y en otras del siglo XXI como la trilogía *Divergent*; en estos dos ejemplos, el protagonista si consigue su objetivo. Por otro lado, uno de los aspectos más importantes en *The Hunger Games* es la rebelión y, sobre todo, el personaje que la alienta. Katniss es el símbolo más importante de la trilogía, ya que la nombran: el sinsajo. Los sinsajos son criaturas especiales que ridiculizan la originalidad del Capitolio, ya que fueron unos seres creados por error. Así, al existir ambos “contra viento y marea”, se convierten en un signo de rebelión y oposición al gobierno supresor del Capitolio<sup>168</sup>. Este símbolo aparece en varias ocasiones: Katniss viste el broche de sinsajo que le regaló su amiga Madge antes de que empiecen los primeros juegos, Plutarch lo usa en su reloj como expresión de apoyo a la rebelión, dos refugiados con los que Katniss se encuentra en el bosque tienen un trozo de pan con un sinsajo grabado en él y, por último, su vestido de novia se convierte en un disfraz de sinsajo durante su entrevista televisada. Este símbolo encabeza la rebelión, otro rasgo distópico que pertenece la tradición distópica, destacando su presencia en las dos novelas orwellianas y en *We*, los rebeldes ganan la guerra y consiguen derrocar al gobierno

<sup>167</sup> GALDÓN RODRÍGUEZ, Ángel: *Nineteen Eighty-Four... op., cit.*, 2011, p. 82.

<sup>168</sup> HAMRE, Kjellaug: *Suzanne Collins' Hunger... op., cit.*, 2013, p. 34.

totalitario, al igual que en *The Hunger Games*. Sin embargo, este hecho no siempre ocurre, ya que en *The Iron Heel*, la rebelión acaba con más represión.

- **Eliminación del pasado.** Se observa el afán de eliminar la memoria del país por parte de los gobiernos autoritarios con el objetivo de crear sociedades “puras”, “mejores” o “perfectas”. Algunas de las obras estudiadas muestran un colectivo engañado que ha construido sus cimientos tras una terrible guerra como es el caso de *The Hunger Games*. La eliminación de la memoria de Panem aparece en las tres entregas (tabla 1). En el primer libro y el segundo, se desarrollan dos *Juegos del Hambre*, donde los habitantes de Panem, y, sobre todo, en los distritos, recuerdan la dureza del Capitolio y las amenazas que podrían deparar una guerra. Esta eliminación del pasado crea en los personajes principales el deseo de cambio, huida o autodestrucción (ya comentado anteriormente), tal y como ocurre en *The Hunger Games*, *The Giver*, *The Handmaid’s Tale*, *V de Vendetta*, etc.
- **Civilización frente a salvajismo.** Los autores distópicos realizan claras diferencias sociales entre los protagonistas de las obras. En ocasiones, presentan un grupo “ejemplar” frente a ciudadanos “salvajes” confrontados, entornos inhóspitos o inhabitables formados al exterior de la metrópolis. Este rasgo se presenta en las primeras novelas antiutópicas como *Guillever’s Travels* o *The Time Machine* y en *We*, (siglo XX). En *The Hunger Games*, este rasgo aparece en las tres entregas (tabla 1) y se manifiesta en las diferencias existentes entre los habitantes del Capitolio (civilizados) y los distritos (salvajes). En varias ocasiones se exponen comparativas sobre la inferioridad de los distritos hacia el Capitolio, su modo de vida, costumbres y se destaca su “falta de modales”. Este rasgo se evidencia en otras obras antiutópicas como *The Time Machine*, *We*, *Brave New World*, *Anthem*, *Nineteen Eighty-Four*, *Fahrenheit 451*, *V de Vendetta*, *The Giver* o *Uglies*. No obstante, cada una de estas sociedades plantea una forma de división diferente. La división de clases crea desprecio y separación, que se constata con la presencia de muros, vallas o alambradas y vigilancia extrema. Por último, se resalta la idea de intentar cambiar a “los salvajes” mediante el uso de la ciencia (intervenciones quirúrgicas o modificaciones genéticas) como ocurre con Peeta en *The Hunger Games*, o en *Brave New World* o *A Clockwork Orange* con sus respectivos protagonistas.

Entre estos rasgos distópicos, propios de la tradición antiutópica, aparecen nuevos, también relacionados con los estudios de Aitana Martos u Alberto Eloy en Eduardo Encabo et al (2016) sobre sagas distópicas<sup>169</sup>. Son los siguientes:

- **Combinación de crítica social, política, tecnológica y económica con fantasía, acción, aventura y romance.** *The Hunger Games* propone la historia de amor entre Katniss, Gale y Peeta, la cual se va transformando a lo largo de la trilogía (tabla 1). Por un lado, Katniss añora a su amigo Gale y comienza a comprender que tantos años juntos comienzan a revivir algo más que una amistad. Sin embargo, ante la personalidad de Peeta nadie puede luchar, ya que, tras la barbarie sufrida en los juegos, Katniss no duda ni un momento en protegerlo y cuidarlo. Lo que al principio surge como un romance ficticio, al final se convierte en una relación de amor. Al final, Katniss escoge a Peeta para pasar el resto de su vida juntos. Por otro lado, la historia consigue criticar las diferencias sociales existentes (rasgo comentado anteriormente como “una clara división de clases”) y sobre todo, la política planteada mediante el uso del gobierno autoritario. Esta mezcla temática ya ha estado presente en otras distopías como *The Iron Heel* (crítica política, social y romance) o en *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (acción, crítica social, aventura), entre otros ejemplos.
- **Definición de un protagonista joven que ha sido “elegido” para desafiar y vencer los peligros planteados en el argumento.** En muchos casos, este personaje se rebela contra el sistema opresor y sus representantes, vencéndolos. En *The Hunger Games*, Katniss es elegida como el “Sinsajo” (tabla 1), quien guía a los rebeldes sin apenas quererlo. En la novela, ella misma admite: “Ya era su Sinsajo antes de aceptar el puesto<sup>170</sup>”. Son varios los perfiles que se asemejan al de Katniss, por ejemplo, en *The Giver*, cuyo protagonista lucha por salvar la vida de su hermano adoptivo. En *The Long Walk*, los jóvenes son quienes luchan y desafían el “reality show”. Este rasgo se evidencia en las novelas distópicas de finales del siglo XX y principios del XXI como *Divergent* o *The Maze Runner*.
- **Presencia del rol femenino en el argumento de la novela mediante el héroe principal, el antagonista, personajes secundarios o su escritora.** La historia analizada plantea a una joven elegida como heroína de una nación. Sin embargo, su rol va cambiando a medida que la historia avanza (tabla 1). En primer lugar, lucha por sobrevivir y mantener con vida a su familia. En segundo lugar, su máxima preocupación es cuidar de los demás mientras que se

<sup>169</sup> MARTOS GARCÍA, Aitana y MARTOS GARCÍA, Alberto Eloy en ENCABO, Eduardo, Urraco Mariano y MARTOS Aitana (Eds): *Sagas, distopías y transmedia...op., cit.*, 2016, pp. 251-252.

<sup>170</sup> COLLINS, Suzanne: *Sinsajo...op., cit.*, 2010, p. 103.

convierte en la heroína de la nación y movilizadora de masas. La admiración que la sociedad procesa en Katniss hace que se convierta en una amenaza para el sistema, respondiendo este con represión, vigilancia y sembrando el miedo en los distritos. Además, esta historia ha sido escrita por una mujer, como el caso de *Divergent* o *The Handmaid's Tale*.

<b>ELEMENTOS</b>	<b>THE HUNGER GAMES</b>	<b>CATCHING FIRE</b>	<b>MOCKINGJAY</b>
<b>Argumento en un contexto de futuro</b>	✓	✓	✓
<b>Avance de la tecnología y la ciencia</b>	✓	✓	✓
<b>Régimen totalitario</b>	✓	✓ Reunión disidente y el jefe	✓ Distrito 13. Reunión disidente y el jefe
<b>Alienación del individuo</b>	✓	✓	✓
<b>Disidencia</b>	✓ Supervivencia y plan de huida	✓ Huida, lucha y autodestrucción	✓ Lucha y autodestrucción
<b>Régimen totalitario</b>	✓	✓	✓
<b>Eliminación del pasado</b>	✓	✓	✓
<b>Civilización frente a salvajismo</b>	✓		
<b>Romance</b>	✓ Romance ficticio	✓ Trío amoroso	✓ Elección (Peeta)
<b>Rol femenino</b>	✓ Supervivencia	✓ Heroína de la nación	✓ Heroína de la nación
<b>Sociedad dividida:</b>	✓	✓	✓

Tabla 1. Elementos distópicos presentes en la trilogía *The Hunger Games*. Elaboración propia.

#### 4.2. Actuales líneas temáticas

La gran mayoría de novelas, sagas, series o trilogías distópicas se elaboran a partir de las experiencias vividas por su autor, por ello, con el paso de los siglos, la temática varía en función del contexto social, político o económico del escritor, y, por ende, de lo que desea transmitir a sus lectores. Con la aparición de nuevas tendencias literarias y la publicación de nuevas obras, las sagas, series y novelas distópicas del siglo XXI presentan nuevos rasgos<sup>171</sup>. Por un lado, estamos ante un **escenario postapocalíptico**<sup>172</sup> presente desde el siglo XX, donde ya se atisba cierto interés por el futuro más caótico y hostil posible, un mundo devastado tras múltiples desastres que el hombre ha generado. Son varias las novelas que usan este ambiente para desarrollar el argumento de sus tramas. Otro de los tópicos son las **pandemias**. Los autores antiutópicos apuestan por los desastres biológicos con el uso de virus o toxinas que afectan a la población de forma letal. Este rasgo suele estar relacionado con la generación zombi que atrae el interés de numerosos escritores y lectores. También se hace referencia a la **ciencia ficción**. En los últimos años se relaciona la distopía con este género debido a la presencia de alienígenas o poderes sobrenaturales en las novelas. Además, aparecen **aspectos secundarios** como la identidad, aceptación, libertad, apariencia, etc. Estos rasgos suelen relacionarse con las preocupaciones sociales crecientes entre el público joven al que va dirigida la obra. Así, **la distopía se presenta de forma indirecta**, es decir, se describe la sociedad distópica como un mero escenario en el que se desarrolla la trama de la historia. En cambio, en otras ocasiones la antiutopía es evidente, ya que este escenario expuesto afecta a toda la trama. Cabe añadir la presencia de algunos rasgos ya mencionados como la presencia del rol femenino o la elección de un protagonista joven y aquellas que caracterizan una obra distópica como: eliminación del pasado, argumento en contexto futuro, régimen totalitario, etc.

En suma, los elementos que más se repiten en toda la tradición distópica son la alienación de los ciudadanos de las sociedades descritas y el conjunto de revueltas, rebeliones o luchas organizadas por parte del protagonista, exigiendo un cambio en la forma de vida. Por otro lado, se observa una tradición distópica que utiliza el elemento antiutópico para desarrollar su argumento, no prestando especial atención al concepto distópico y desarrollando otros como el romance o la ciencia ficción, creando historias de aventuras o fantásticas.

---

<sup>171</sup> URRACO SOLANILLA, Mariano en ENCABO, Eduardo; URRACO, Mariano; MARTOS, Aitana (Eds): *Sagas, distopías y transmedia: ensayos sobre ficción fantástica*: “Parte II. Distopía: Lecturas, relecturas e interpretaciones sociológicas”. León: Universidad de León/Marcial Pons, 2016, pp 197-404.

<sup>172</sup> Este término se refiere a la idea de destrucción total, enmarcada en una historia en la que sus personajes deben buscar cómo sobrevivir.

## CONCLUSIONES

Como se ha podido comprobar, los capítulos desarrollados albergan las principales conclusiones a las que se ha llegado en cada uno de los apartados. No obstante, es importante resaltar los hallazgos encontrados en relación con la hipótesis planteada al principio de este Trabajo Fin de Máster. Tal y como se preveía y, tras el análisis de la información recogida en el trabajo, la hipótesis inicial sobre la presencia de los elementos comunes típicos del género distópico en *The Hunger Games* de Suzanne Collins cumple. Con todo, es importante reseñar que la comparación de los datos obtenidos permite añadir un segundo argumento al estudio, ya que los elementos distópicos estudiados en *The Hunger Games* coinciden con las líneas temáticas de las novelas de este siglo, marcando así, las nuevas tendencias distópicas que se desarrollan en novelas posteriores. Por otro lado, la metodología utilizada ha servido para esclarecer estas cuestiones, partiendo del análisis de las obras distópicas más representativas y de la novela objeto de estudio, hasta la comparación de los elementos distópicos verificados.

En el primer capítulo se ha comprobado que la evolución del término distopía desde el siglo XVIII hasta el XXI ha originado algunos cambios en la literatura distópica. Como bien es sabido, el mundo en el que vivimos es muy dispar al “paraíso soñado” o utopía que presentó Thomas Moore en 1516. Los escenarios de sociedades ideales y ciudades armoniosas y perfectas han sido sustituidos por parajes en los que los medios de comunicación nos informan sobre muerte, hambre, inestabilidad política y económica y la destrucción del entorno. Estas nociones nos llevan al concepto distopía, acuñado por el filósofo John Stuart Mill en el año 1868. Este término se utiliza en la literatura para criticar los hábitos de la humanidad, donde el autor utiliza la descripción de su entorno social, advirtiendo a los lectores de lo que podría suceder si estas malas prácticas continúan. Ante la exposición de los distintos entornos sociales y culturales de los autores distópicos, la literatura antiutópica experimenta esta serie de rasgos, que varían en función de las tendencias del momento histórico.

En el segundo capítulo, tras analizar las novelas distópicas más famosas de cada centuria (siglo XVIII al XXI), en las que ya se marcaban los principales rasgos de la distopía, se han observado algunas diferencias notables. Así, en el XVIII y XIX, cuando el término distopía comenzaba a conceptualizarse, los autores utilizaban su propio entorno social y cultural para desarrollar estas sociedades y entornos distópicos. Las novelas del siglo XX aportaron, por un lado, la relación del concepto distopía con el poder, la tiranía, los autoritarismos, la alienación y la rebelión, rasgos que marcaron un antes y un después en la sociedad distópica;

y por otro, presentaron gran diversidad de temática: feminismo, eutanasia, el poder de los medios de comunicación (“reality show”), entre otros; acercándose cada vez más, al momento social vivido. Todas estas líneas temáticas han marcado el siglo XXI, junto con la ficción, la aventura, el romance, etc; dando paso a una nueva era de distopías, en la que el público lector ha cambiado y los escritores, también.

El tercer capítulo recoge los elementos distópicos hallados en cada una de las entregas que componen la trilogía *The Hunger Games*. Estos rasgos antiutópicos se van enlazando y repitiendo en las tres novelas, asegurando su pertenencia a la tradición distópica. Los elementos encontrados son: gobierno autoritario, alienación del individuo, argumento en contexto futuro, el desarrollo y uso de la tecnología y la ciencia, las rebeliones, la eliminación del pasado, la advertencia al lector, la disidencia, la civilización frente al salvajismo, el romance, el rol femenino y la aventura.

En el cuarto y último capítulo se corrobora que la trilogía *The Hunger Games* es una distopía, y como tal, sigue los rasgos que la tradición distópica ha marcado a lo largo de los años. La novela objeto de análisis comparte varias semejanzas con las obras antiutópicas señaladas del segundo capítulo, tales como: el autoritarismo, el argumento en un contexto de futuro, la disidencia, la civilización frente al salvajismo, las rebeliones y el desarrollo frente al salvajismo. Sin embargo, no comparte, a grandes rasgos, otros elementos como: el rol femenino, la aventura y el romance, los cuales formarán parte de las nuevas distopías del siglo XXI. Así, se observa una constante evolución en el término, el cual se amolda a las demandas literarias del momento.

Para finalizar, es imprescindible enfatizar el hecho que la distopía es un género que se encuentra en continuo cambio y, por ende, es de suponer que en el futuro aparecerán nuevos tópicos como pandemias, el escenario apocalíptico presentado de forma indirecta, la relación entre distopía y ciencia ficción, invasiones alienígenas, amenazas nucleares, entre otros. Quizá se extiendan las tendencias actuales a un extremo fantástico, aunque reconocible, como proyecciones de la situación histórico social del momento. Así, los autores continuarán creando producciones en las que está presente la crítica a la sociedad o “llamadas de atención” hacia lo que está sucediendo o podría suceder en el futuro y seguirán resaltando el desarrollo de la tecnología y la ciencia, la alienación del individuo, la disidencia del protagonista, la tiranía y la supresión de derechos y libertades, rasgos que son claves de la distopía.

**REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS****Literatura distópica:**

AÍNSA AMIGUES, Fernando: *Necesidad de la utopía*. Montevideo: Nordan-Comunidad, 1990.

CLAEYS, Gregory: *Dystopia: A Natural History*: Oxford: Oxford University Press, 2016.

CLAEYS, Gregory: *Utopía: historia de una idea: con 206 ilustraciones, 141 en color*. Madrid: Ediciones Siruela, 2011.

DÍAZ CASADO, Óscar: “La Función de la Literatura en las Novelas Utópicas: de la Amenaza a la Disidencia”. *Revista electrónica de estudios filológicos*, 2008, vol. 15, en <https://www.um.es/tonosdigital/znum15/secciones/estudios-7-Novelas%20utopicas.htm> (Consultado el 20-02-2021).

DOMINGO, Andreu: *Descenso literario a los infiernos demográficos*. Barcelona: Anagrama, 2008.

ECHAZARRETA SOLER, Carmen y ROMEA CASTRO Celia: *Literatura universal a través del cine* (vol 2). Barcelona: Horsiri, 2007.

FERMÍN, Daniel: “Dystopia of the Present: Notes on *Jinete a pie* by Israel Centeno”. *Coherencia*, 2019, vol. 16, no 30, p. 59-77.

GOTTLIEB, Erika: *Dystopian Fiction East and West: Universe of Terror and Trial*. Montreal: McGill-Queen's University Press, 2001.

GOTTLIEB, Erika: *The Orwell Conundrum: A Cry of Despair or Faith in the Spirit of Man?* Montreal: McGill-Queen's University Press, 1992.

KLAIĆ, Dragan: “The Plot of the Future: Utopia and Dystopia in Modern Drama”. *Utopian Studies*, 1993, 4 (1):149-150.

LITTLE, Judith A: *Feminist Philosophy and Science Fiction: Utopias and Dystopias*. New York: Prometheus Books, 2007.

MOYLAN, Tom: *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*. London: Routledge, 2000.

ORWELL, George: *Essays*. London: Penguin Books, 2000.

PARKER, Martin; FOURNIER, Valérie; REEDY, Patrick: *The Dictionary of Alternatives: Utopianism and Organization*. London: Zed Books, 2007.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, *Diccionario de la lengua española*, <https://dle.rae.es/distop%C3%ADa> (Consultado el 20-01-2021).

SNODGRASS, Mary Ellen: *Encyclopedia of Utopian Literature*. Santa Bárbara, California: ABC-CLIO, 1995.

TALCIANI, Hernán Corral, et al.: *La Utopía de Tomás Moro*. CIP- Universidad de los Andes. Facultad de Derecho. Santiago de Chile: CEJ, 2017.

WEST, William J.: *The Larger Evils: Nineteen Eighty-Four: The Truth behind the Satire*. Edinburgh: Canongate Press, 1992.

### **Estudios académicos sobre obras de literatura distópica:**

GALDÓN RODRÍGUEZ, Ángel: *Nineteen Eighty-Four de George Orwell como influencia en obras de la cultura de masas- V for Vendetta y 2024*. (Tesis doctoral. Albacete, Universidad de Castilla-La Mancha, 2011).

LEÓN, Marcelo; SALAZAR, Yovany: “La carretera, una novela distópica”. *Revista F@ro*, 2016, vol. 2, (24), pp. 180-191, <https://www.revistafaro.cl/index.php/Faro/article/view/489/465> (Consultado el 28-04-2021).

MARTÍNEZ MESA, Francisco en ENCABO Eduardo; URRACO, Mariano; MARTOS GARCÍA, Aitana (Eds.): *Sagas, distopías y transmedia. Ensayos sobre ficción fantástica: “Utopía y distopía: apuntes sobre una misma realidad”*. León: Universidad de León, Red de Universidades lectoras: Marcial Pons Ediciones, 2016, pp. 197-213.

MARTOS GARCÍA, Aitana y MARTOS GARCÍA, Alberto Eloy en ENCABO, Eduardo, Urraco Mariano y MARTOS Aitana (Eds): *Sagas, distopías y transmedia: ensayos sobre ficción fantástica: “Las distopías en las sagas fantásticas”*. León: Universidad de León, Red de Universidades lectoras: Marcial Pons Ediciones, 2016, pp. 249-258.

URRACO SOLANILLA, Mariano en ENCABO, Eduardo; URRACO, Mariano; MARTOS, Aitana (Eds): *Sagas, distopías y transmedia: ensayos sobre ficción fantástica: “Parte II*.

Distopía: Lecturas, relecturas e interpretaciones sociológicas”. León: Universidad de León/Marcial Pons, 2016, pp 197-404.

VALLS, Andreu Domingo en ENCABO, Eduardo, URRACO, Mariano, MARTOS, Aitana (Eds.): *Sagas, distopías y transmedia: ensayos sobre ficción fantástica*: “Capitalismo caníbal. El género zombi como demodistopía del siglo XXI”. León: Universidad de León, Red de Universidades lectoras: Marcial Pons Ediciones, 2016, pp. 215-225.

### **Información consultada sobre Suzanne Collins y la trilogía *The Hunger Games*:**

BLASINGAME, James: “An Interview With Suzanne Collins”, *Reviews: Books for Adolescents & Adult Literacy; Hoboken*, tomo 52, N° 8, 2009, <https://search.proquest.com/docview/216921855?pq-origsite=gscholar&fromopenview=true> (Consultado el 06-03-2021).

BLÁZQUEZ, José María: Mitos griegos en Lixus (Mauritania Tingitana). Los bronces de Hércules en lucha con Anteo, y de Teseo con el Minotauro. *Anuario de Estudios Atlánticos*, 2008, vol. 2, no 54, p. 169-194.

FINNSSON, Geir: *The Unexpected Popularity of Dystopian Literature: From Orwell's Nineteen Eighty-Four and Atwood's The Handmaid's Tale to Suzanne Collins' The Hunger Games Trilogy*. (BA Thesis, University of Iceland, Iceland, 2016), <https://skemman.is/> (Consultado el 22-03-2021).

GÓMEZ PEREIRA, Belén “10 exitosas franquicias de libros” en *Entrepreneur*, <https://www.entrepreneur.com/article/266904> (Consultado el 03-12-2020).

GONZÁLEZ MERCADER, Roger, et al.: *Neo-Distopia: una aproximació històrica i genèrica a la distopia audiovisual dels segle XXI*, (Tesis doctoral. Universitat Ramon Llull, 2020) [file:///C:/Users/49215047/Downloads/Tesi\\_Roger\\_Gonzalez%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/49215047/Downloads/Tesi_Roger_Gonzalez%20(1).pdf) (Consultado el 02-04-2021).

MARIE EVERETT, Sheila: “A Conversation with Suzanne Collins”. *Scholastic: Scholastic Press*, 2008, <https://es.scribd.com/document/91293035/A-Conversation-With-Suzanne-Collins> (Consultado el 18/03/2021).

KING, Stephen “*The Hunger Games*” en *Entertaining Weekly*, <https://ew.com/article/2008/09/08/hunger-games/> (Consultado el 07-03-2021).

RIORDAN, Rick, “Ricks Reading Recommendation” en *Rick Riordan*, <https://rickriordan.com/resource/ricks-reading-recommendations/> (Consultado el 7-3-2021).

ROIPHE Katie, “Children’s Books: Survivor” en *The New York Times*, 2010, <https://www.nytimes.com/2010/09/12/books/review/Roiphe-t.html> (Consultado el 17-3-2021).

### **Estudios académicos de *Los Juegos del Hambre*:**

HAMRE, Kjellaug: *Suzanne Collins' Hunger Games Trilogy and Social Criticism?* (Tesis doctoral. Universidad de Oslo, 2013), <https://www.duo.uio.no/bitstream/handle/10852/37037/H.Hamre-MASTER.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (Consultado el 15-04-2021)

PAVLOVÁ, Lucie: *Dystopian Elements in the Hunger Games Trilogy*. (Tesis Doctoral. BA Thesis, Masaryk University, Czech Republic, 2016), [https://is.muni.cz/th/428622/ff\\_b/Bachelor\\_s\\_Thesis.pdf](https://is.muni.cz/th/428622/ff_b/Bachelor_s_Thesis.pdf) (Consultado el 20-04-2021).

PETERSON, Sara: *The Hunger Games by Suzanne Collins: Entertainment or Social Criticism?*. (Suecia, Lund University. Seminario de Lireratura, 2012), <https://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordOId=2302969&fileOId=2302977> (Consultado el 18-04-2021).

ROA DEVIA, Cindy Lorena: *Distopía y literatura de 1984 de George Orwell a los juegos del hambre de Suzanne Collins*. (Trabajo fin de Grado. Bogotá, Universidad Javeriana, 2014), <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/12130/RoaDeviaCindyLorena2014.pdf;se> (Consultado el 18-04-2021).

GONZÁLEZ VERA, Pilar: “*Los Juegos del Hambre*: un mundo distópico, intertextual y simbólico”. *AILIJ. Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil*, (14). (Zaragoza, Universidad de Zaragoza, 2016), [https://zaguan.unizar.es/record/78747/files/texto\\_completo.pdf](https://zaguan.unizar.es/record/78747/files/texto_completo.pdf) (Consultado el 24-04-2021).

**Obras de *Los Juegos del Hambre* consultadas:**

**Libros de Suzanne Collins:**

- COLLINS, Suzanne: *Los Juegos del Hambre*, trad. De Pilar Ramírez Tello, Barcelona: RBA Molino, 2008.
- COLLINS, Suzanne: *En Llamas*, trad. De Pilar Ramírez Tello, Barcelona: RBA Molino, 2009.
- COLLINS, Suzanne: *Sinsajo*, trad. De Pilar Ramírez Tello, Barcelona: RBA Molino, 2010.

**Película *The Hunger Games*:**

ROSS, Gary: *The Hunger Games*, 2012. [Película *The Hunger Games*]. Estas palabras salen de la boca del personaje Coriolaurios Snow, en el minuto 13:01 hasta el minuto 14.08.

## ANEXOS

## Anexo 1. Tablas

	CONTEXTO	AUTOR	OBRA	GÉNERO	SOCIEDAD
<b>XVIII / 1726</b>	Guerra anglo-española Guerra de sucesión por la Corona de España	Jonathan Swift	<i>Gulliver´s Travels</i>	Aventuras	Aparente felicidad. Sociedad organizada en: - “Yahoos” (salvajes) - “Houhyhnhmns” (superiores)
ELEMENTOS	<b>NUEVOS</b>	Descripciones satíricas y fantásticas, crítica a la corrupción moral humana, disidencia (huida del personaje principal), alienación del individuo (falta de libertad en otros), civilización frente a salvajismo			
<b>XIX / 1872</b>	Época victoriana. Revolución Industrial y del Imperio Británico	Samuel Butler	<i>Erewhom</i>	Aventuras	Sociedad con dogmas contradictorios: rechazo a la tecnología, hipocresía, división de clases y conflictos sociales
ELEMENTOS	<b>NUEVOS</b>	Crítica del contexto del autor			
	<b>YA USADOS</b>	Uso de la sátira y la fantasía, crítica social, disidencia (huida del personaje principal)			
<b>XIX / 1895</b>	Época victoriana. Revolución Industrial y del Imperio Británico	Herbert George Wells	<i>The Time Machine</i>	Ciencia ficción y aventuras	Sociedad en contexto futuro dividida en: - Inteligentes (“eloi”) - Salvajes (“morlocks”)
ELEMENTOS	<b>NUEVOS</b>	Argumento en un contexto futuro, desarrollo y uso de la tecnología			
	<b>YA USADOS</b>	Crítica del contexto del autor, alienación del individuo (falta de libertad en otros), disidencia (huida del personaje principal), civilización frente a salvajismo			

Tabla 2. Novelas distópicas siglo XVIII al XIX. Fuente: elaboración propia.

<b>SIGLO AÑO</b>	<b>CONTEXTO</b>	<b>AUTOR</b>	<b>OBRA</b>	<b>GÉNERO</b>	<b>SOCIEDAD</b>
<b>XX / 1907</b>	Surgen los partidos políticos revolucionarios Desarrollo industrial	Jack London	<i>The Iron Heel</i>	Ficción distópica	Sociedad futura Conflictividad política y social
<b>ELEMENTOS</b>	<b>NUEVOS</b>	Crítica a la corrupción social, rebeliones contra el gobierno opresor, régimen totalitario, violencia, fracaso del personaje principal en su desafío al sistema			
	<b>YA USADOS</b>	Disidencia (desafío al sistema)			
<b>XX / 1921</b>	Revolución rusa, guerra civil rusa, Primera Guerra Mundial	Eugene Zamiatin	<i>We</i>	Distopía	Sociedad sumida en un gobierno dictatorial y separada por un muro: lo salvaje y el avance tecnológico. Ciudadanos sin identidad y vidas controladas
<b>ELEMENTOS</b>	<b>NUEVOS</b>	Sacrificio irracional humano, crueldad, idolatría de su líder, sociedad construida tras una guerra, ciudadanos con nombres sin significado personal			
	<b>YA USADOS</b>	Alienación del individuo (no intimidad), civilización frente a salvajismo, crítica del contexto del autor, disidencia (desafío al sistema), fracaso del protagonista en la rebelión, argumento en un contexto futuro, régimen totalitario, desarrollo y uso de la tecnología			
<b>XX / 1932</b>	Postguerra	Aldous Huxley	<i>Brave New World</i>	Distopía	Sociedad sumida en un gobierno dictatorial. Raza humana creada por la ciencia. Control, sometimiento y condicionamiento psicológico

<b>ELEMENTOS</b>	<b>NUEVOS</b>	Autodestrucción del personaje			
	<b>YA USADOS</b>	Argumento en un contexto futuro, alienación del individuo (producción de seres humanos), crítica al contexto del autor, sociedad controladora que se construye tras una guerra, disidencia (desafío al sistema), ciudadanos sin nombre (números y letras), civilización frente a salvajismo, desarrollo y uso de la tecnología			
<b>XX / 1937</b>	Se consolida el gobierno soviético en Rusia y el nacionalista en Alemania	Ayn Rand	<i>Anthem</i>	Distopía	Sociedad sumida en un gobierno dictatorial. Ciudadanos sin voluntad, identidad o humanidad
<b>ELEMENTOS</b>	<b>NUEVOS</b>	Individualismo, futuro no tecnificado, discrepancia de un personaje ante el sistema			
	<b>YA USADOS</b>	Argumento en contexto futuro, alienación del individuo (no existe la primera persona del singular), disidencia (se construye un plan de huida), ciudadanos sin nombre (números y letras), el gobierno busca la función del individuo en la sociedad, civilización frente a salvajismo			
<b>XX / 1945</b>	Segunda Guerra Mundial	George Orwell	<i>Animal Farm</i>	Distopía	Sociedad dividida en animales y humanos
<b>ELEMENTOS</b>	<b>NUEVOS</b>	Los rebeldes ganan la revuelta, parodia hacia los grupos de poder			
	<b>YA USADOS</b>	Crítica del contexto del autor (sátira), régimen totalitario, previa guerra, desarrollo y uso de la tecnología, disidente como eje argumental			
<b>XX / 1949</b>	Segunda Guerra Mundial	George Orwell	<i>Nineteen Eighty-Four</i>	Distopía	Sociedad sumida en un gobierno dictatorial y dividida en: externos, Consejo y pobres. Ciudadanos vigilados y coaccionados que desean huir

<b>ELEMENTOS</b>	<b>NUEVOS</b>	El representante del poder se reúne con el protagonista, sumisión por parte del disidente, vigilancia del ciudadano
	<b>YA USADOS</b>	Argumento en un contexto futuro, régimen totalitario, alienación del individuo (no intimidad), disidencia (desafío al sistema), civilización frente a salvajismo, crítica del contexto del autor, previa guerra, disidente como eje argumental, desarrollo y uso de la tecnología, aparición del representante del régimen explicándole al protagonista el sentido del sistema impuesto

Tabla 3. Novelas distópicas primera mitad del siglo XX. Fuente: elaboración propia.

<b>SIGLO / AÑO</b>	<b>CONTEXTO</b>	<b>AUTOR</b>	<b>OBRA</b>	<b>GÉNERO</b>	<b>SOCIEDAD</b>
<b>XX / 1951</b>	Postguerra Guerra Fría	Ray Bradbury	<i>Fahrenheit 451</i>	Distopía	Sociedad sin libertad individual a cambio del placer y la despreocupación
<b>ELEMENTOS</b>	<b>NUEVOS</b>	Advertencia al lector ya que vive en una sociedad que conduce a un mundo de pesadilla			
	<b>YA USADOS</b>	Sociedad futurista y vigilada, alienación del individuo, preocupación por la ciencia, disidencia (desafío al sistema y huida), civilización frente a salvajismo			
<b>XX / 1962</b>	Postguerra Guerra Fría	Anthony Burgess	<i>A Clockwork Orange</i>	Distopía	Sociedad cruel y violenta
<b>ELEMENTOS</b>	<b>NUEVOS</b>	El disidente es el antihéroe (no distopía), lavado de cerebro (avance de la ciencia)			
	<b>YA USADOS</b>	Crítica a la corrupción (parodia), preocupación y uso de la ciencia y la tecnología, deshumanización, sumisión por parte del disidente, parodia, deshumanización, advertencia al lector, alienación del individuo, reunión del protagonista el líder del régimen			
<b>XX / 1979</b>	Postguerra Guerra Fría	Stephen King	<i>The Long Walk</i>	Distopía	Sociedad gobernada por un tirano controlador
<b>ELEMENTOS</b>	<b>NUEVOS</b>	Uso del “reality show” (forma de entretener a la sociedad y controlarla), otros temas (patriotismo)			
	<b>YA USADOS</b>	Argumento en contexto futuro, alienación del individuo, régimen totalitario (comandante que controla el concurso), violencia extrema			
<b>XX / 1986</b>	Postguerra Guerra Fría	Philip K. Dick	<i>Do Androids Dream of Electric Sheep?</i>	Distopía	Sociedad enfrentada: seres humanos y androides en un mundo devastado y caótico
<b>ELEMENTOS</b>	<b>NUEVOS</b>	Moralidad, antropocentrismo			

	<b>YA USADOS</b>	Argumento en un contexto futuro, desarrollo y uso de la tecnología y la ciencia, deshumanización, rebelión contra el sistema, alienación del individuo (falta de libertad en otros), civilización frente a salvajismo			
<b>XX / 1982</b>	Postguerra Guerra Fría	Stephen King	<i>The Running Man</i>	Distopía	Sociedad en crisis engañada por el gobierno
<b>ELEMENTOS</b>	<b>NUEVOS</b>	Supervivencia del protagonista, crisis económica futurista			
	<b>YA USADOS</b>	Régimen totalitario, uso del “reality show” (forma de entretener a la sociedad y controlarla), autodestrucción			
<b>XX / 1982</b>	Postguerra Guerra Fría	Alan Moore	<i>V de Vendetta</i>	Distopía	Sociedad controlada por una dictadura, violencia extrema
<b>ELEMENTOS</b>	<b>NUEVOS</b>	Presencia policial ante la probabilidad de una rebelión, disidente como icono de la rebelión			
	<b>YA USADOS</b>	Régimen totalitario, desarrollo de la tecnología, disidente (lucha contra el régimen), manipulación de la información, alienación, vigilancia del ciudadano, control del pasado			
<b>XX / 1985</b>	Postguerra Guerra Fría	Margaret Atwood’s	<i>The Handmaid’s Tale</i>	Distopía	Sociedad controlada y dividida: comandantes, mujeres de los comandantes, sirvientas...
<b>ELEMENTOS</b>	<b>NUEVOS</b>	Crítica a la sociedad, discriminación de la mujer, guerras religiosas, argumento históricamente posible Alienación del individuo (regulación de partos), disidente (plan de huida), fracaso en la huida, régimen totalitario,			
	<b>YA USADOS</b>	vigilancia del ciudadano, control del pasado			
<b>XX / 1993 – 2012</b>	Crisis	Lois Lowry’s	<i>The Giver</i>	Distopía	Sociedad muy avanzada en la medicina y divide en personas “normales” y ciudadanos que han nacido con alguna malformación, ancianos y niños desobedientes
<b>ELEMENTOS</b>	<b>NUEVOS</b>	Eutanasia, final ambiguo y joven protagonista disidente			

Alienación del individuo (regulación de partos, no intimidad), civilización frente a salvajismo, avance de la  
**YA USADOS** tecnología y la ciencia, disidencia del protagonista desde el inicio

Tabla 4. Novelas distópicas segunda mitad del siglo XX. Fuente: elaboración propia.

SIGLO AÑO	CONTEXTO	AUTOR	OBRA	GÉNERO	SOCIEDAD
<b>XXI</b> <b>2005 - 2007</b>	Crisis	Scott Westerfeld	<i>Saga Uglies</i>	Distópico	Sociedad futurista dividida entre “personas hermosas” (Pretties) y “ciudadanos feos” (Uglies)
<b>ELEMENTOS</b>	<b>NUEVOS</b>	Intervenciones quirúrgicas para conseguir ciudadanos perfectos, disidentes (personajes secundarios), búsqueda de una cura			
	<b>YA USADOS</b>	Régimen totalitario, argumento en contexto futuro, alienación, desarrollo y uso de la tecnología y la ciencia, presencia policial, plan de huida, alienación del individuo, reunión del protagonista y el líder del régimen, “lavado de cerebros”			
<b>XXI</b> <b>2007</b>	Crisis	Comarc McCarthy	<i>The Road</i>	Distópico	Sociedad post-apocalíptica
<b>ELEMENTOS</b>	<b>NUEVOS</b>	Desaparición o muerte del ser humano, destrucción de la naturaleza, carencia de un futuro esperanzador			
	<b>YA USADOS</b>	Violencia extrema, argumento en el futuro			
<b>XXI</b> <b>2008 -2010</b>	Crisis	Suzanne Collins	<i>The Hunger Games</i>	Distópico	Sociedad dividida y segregada (distritos y Capitolio). Los distritos sustentan y viven por y para el Capitolio
<b>ELEMENTOS</b>	<b>NUEVOS</b>	Heroína elegida, joven mujer protagonista, existencia de un grupo resistente (Distrito 13), romance			
	<b>YA USADOS</b>	Disidencia (personajes secundarios y del principal), gobierno totalitario, violencia extrema, uso del “reality show” (forma de entretener a la sociedad y controlarla), plan de huida y rescate, rebeliones, avance y uso de la tecnología y la ciencia, reunión del protagonista el líder del régimen, construcción de la sociedad tras una guerra			
<b>XXI</b> <b>2009 -2011</b>	Crisis	James Dasher	<i>The Maze Runner</i>	Distópico	Parte de la sociedad es sometida a un experimento y separada por un muro (Laberinto). La otra parte convive con una pandemia y espera una cura

<b>ELEMENTOS</b>	<b>NUEVOS</b>	Pandemia, héroe elegido, joven hombre protagonista			
	<b>YA USADOS</b>	Control social, desarrollo y uso del avance de la tecnología, experimentación con humanos, reunión del protagonista el líder del régimen, búsqueda de una cura			
<b>XXI 2011 - 2013</b>	Crisis	Veronica Roth	<i>Divergent</i>	Distópico	Sociedad futurista sometida a un experimento (que divide a los habitantes de ciudad de Chicago en 5 facciones), separada por un muro y segregada en sectores
<b>ELEMENTOS</b>	<b>NUEVOS</b>	Sacrificio de la protagonista para salvar a la humanidad (autodestrucción)			
	<b>YA USADOS</b>	Heroína elegida, joven mujer protagonista, existencia de un grupo resistente, argumento en contexto futuro, desarrollo y uso de la tecnología, control y organización de la sociedad, construcción de la sociedad tras una guerra, reunión del protagonista el líder del régimen, búsqueda de una cura			

Tabla 5. Novelas distópicas del siglo XXI. Fuente: elaboración propia.

Anexo 2. Canciones

1. Canción para Rue.

En lo más profundo del prado, allí, bajo el sauce,  
hay un lecho de hierba, una almohada verde suave;  
recuéstate en ella, cierra los ojos sin miedo  
y, cuando los abras, el sol estará en el cielo.

Este sol te protege y te da calor,  
las margaritas te cuidan y te dan amor,  
tus sueños son dulces y se harán realidad  
y mi amor por ti aquí perdurará.

En lo más profundo del prado, bien oculta,  
hay una capa de hojas, un rayo de luna.  
Olvida tus penas y calma tu alma,  
pues por la mañana todo estará en calma.

Este sol te protege y te da calor,  
las margaritas te cuidan y te dan amor.

Tus sueños son dulces y se harán realidad  
y mi amor por ti aquí perdurará<sup>173</sup>.

---

<sup>173</sup> COLLINS, Suzanne: *Los Juegos del... op., cit.*, 2008, p.251.

2. Canción: *El árbol del ahorcado*.

¿Vas, a volver  
al árbol en el que colgaron  
a un hombre por matar a tres?  
Cosas extrañas pasaron en él, no más extraño sería  
en el árbol del ahorcado reunimos al anochecer.

¿Vas, a volver  
al árbol donde el hombre muerto  
pidió a su amor huir con él?  
Cosas extrañas pasaron en él, no más extraño sería  
en el árbol del ahorcado reunimos al anochecer.

¿Vas, a volver  
al árbol donde te pedí huir  
y en libertad juntos correr?  
Cosas extrañas pasaron en él, no más extraño sería  
en el árbol del ahorcado reunimos al anochecer.

¿Vas, a volver  
al árbol con un collar de cuerda  
para conmigo perder?  
Cosas extrañas pasaron en él, no más extraño sería  
en el árbol del ahorcado reunimos al anochecer<sup>174</sup>.

---

<sup>174</sup> COLLINS, Suzanne: *Sinsajo...op., cit.*, 2010, pp. 137-138.