

ANA CLARA REY SEGOVIA

Cine distópico y crisis social.

El caso de la adaptación cinematográfica de *Los Juegos del Hambre*.



Trabajo de investigación Fin de Máster

Máster en Interculturalidad,
Comunicación y Estudios Europeos

Realizado bajo la dirección del Prof. Antonio Méndez Rubio

CURSO ACADÉMICO 2015-2016

Índice

Introducción	2
Objetivos	9
Marco teórico	10
¿Qué entendemos por utopía?	15
De la utopía al surgimiento de la distopía	20
Hipótesis.....	26
Metodología	33
El cine <i>mainstream</i> y la industria hollywoodense.....	36
Hollywood en la era de la globalización	40
El conflicto popular/masivo en el cine <i>mainstream</i> contemporáneo.....	47
De las distopías antiestatalistas al capitalismo como escenario	56
La distopía literaria tras la Segunda Guerra Mundial.....	56
Distopía y cine: una revisión histórica	62
Distopía y crisis social	75
Los Juegos del Hambre como representación del mito civilizatorio occidental.	78
Intertextualidad y pastiche en Los Juegos del Hambre: conversaciones entre el pasado, el presente y el futuro.....	81
Poder mediático y pantallización: La lucha por la hegemonía en Los Juegos del Hambre	95
Crisis social, juventud y (re)fundación en Los Juegos del Hambre	102
Conclusiones	116
Bibliografía	121
Referencias audiovisuales	126

Introducción

El cine, y en concreto el cine de masas o *mainstream*, constituye un pilar fundamental en las estructuras culturales pero también sociales y económicas a través de las cuales el sistema capitalista se representa a sí mismo. Este arte, durante el siglo XX, se ha constituido como una industria cuya cuota de producción y de pantalla es, en buena medida, copada por los filmes de origen norteamericano.

Los datos proporcionados por la Oficina Económica y Comercial de la Embajada de España en Los Ángeles, en su informe del año 2015 sobre el cine norteamericano (Olaskoaga, 2015), vienen a confirmar este supuesto. Según se indica en el mismo, Estados Unidos se posiciona como el tercer productor global de películas, habiendo recaudado 10.400 millones de dólares en 2014. Las *majors*, nombre con el que se conoce a los seis principales conglomerados dedicados a la producción cinematográfica, acaparan entre el 80 y el 85% de los ingresos de taquilla del mercado interior estadounidense y canadiense. Pese a la crisis económica y los cambios en los modos de consumo tradicionales del espectador estadounidense, asociada por una parte a la aparición de nuevas plataformas y a la piratería, la industria cinematográfica continúa representando uno de los motores de la economía del país. Como se señala en el citado informe, Estados Unidos “ha conseguido transformar un lenguaje artístico como el cine, en el negocio de entretenimiento más rentable que existe hoy en día mediante la potente maquinaria de Hollywood” (Olaskoaga, 2015: 8). De esta forma, las lógicas culturales dominantes parecen reproducir y consolidar en la geografía el papel hegemónico de los Estados Unidos. Como indica Lieven (2004:1):

[America] ...dominates the world not only militarily, but also to a great extent culturally and economically, and derives immense national benefits from the current world system.

Teniendo esto en cuenta, la importancia del estudio del cine *mainstream* norteamericano se hace evidente. Por una parte, el objeto de estudio es representativo de los intereses de la mayoría en el sentido de que el imaginario colectivo, más allá de su carácter dialógico o monológico, constituye al fin y al cabo el sistema axiológico que propone formas de vida concretas. En palabras de Colaizzi (2007:57), “cada novela, película o noticiario (...) proviene de un lugar concreto y es funcional respecto de intereses concretos y reales”. En el mismo sentido, Méndez Rubio (2015: 175) recuerda que:

Los mensajes masivos extendidos y recurrentes tienden (...) a proyectar visiones de mundo conservadoras, funcionales a la reproducción de las condiciones de vida existentes. Desde el “mundo ideal” de la Factoría Disney hasta el “así son las cosas y así se las hemos contado” de la información audiovisual, lo masivo promueve una ideología (entendida en sentido amplio y descriptivo como visión de mundo o punto de vista) que empieza por un gesto de borrado: una negación de sí misma como mirada socialmente condicionada (y condicionante).

La elección del género de la distopía, se justifica en la capacidad de la misma como medio de representación del futuro a partir de los conflictos actuales, donde el problema hobbesiano sigue siendo un pilar fundamental. Entendemos la distopía como un subgénero inscrito en el género de la Ciencia Ficción, que se caracteriza por funcionar como una “utopía siniestra o visión anti-utópica del futuro de la humanidad” (Velázquez Serna, 2009: 139).

Aunque abordaremos el desarrollo del género literario de la utopía con mayor profundidad en los posteriores capítulos, cabe destacar que durante el siglo XX, el mismo perdió fuerza en favor del surgimiento de la distopía. Este rechazo a la utopía va ligado a la condena al totalitarismo desde posiciones liberales, entendido éste como “la planificación a todos los niveles y el monopolio de la «verdad»” (López Keller, 1991: 12). En este sentido, se critica también el carácter estático de las utopías, su visión del fin de la Historia.

Por otro lado, la desaparición de la creación utópica (López Keller, 1991: 11), parece estar relacionada con el desarrollo de la ciencia y, especialmente, con las aplicaciones que de la misma se hicieron en pro de la guerra. Como señala López Keller (1991: 13), “los avances en las técnicas de destrucción también han cortado las alas al sueño de una sociedad liberada por medio del progreso científico”. La utopía negativa o distopía, ligado a una progresiva pérdida de fe en la ideología del Progreso durante el siglo XX, nacería entonces no como una crítica a la utopía, sino como una forma de denuncia de los “posibles o hipotéticos desarrollos perniciosos de la sociedad actual” (López Keller, 1991: 15).

Sin embargo, si bien es cierto que en un principio la distopía surge como “una crítica a la sociedad actual” (Vargas Oliva, 2015: 114), un acercamiento crítico a la producción cinematográfica norteamericana de más éxito durante los últimos años parece revelar un papel fundamental como medio de legitimación del status quo y el discurso dominante.

Así, dichos relatos parecen esconder “el mito etiológico más arraigado en la conciencia que de sí misma tiene la sociedad occidental (...) la historia moralmente edificante de la barbarie pre-social” (Bauman, 2015:33), base del relato civilizatorio. Según indica Bauman (2015: 50), la imagen más compartida del proceso civilizador está basada en la supresión de los impulsos irracionales y en la eliminación gradual de la violencia de la vida social, dejando a la misma bajo control del Estado que salvaguarda el orden social:

Lo que une estos dos puntos y los convierte en uno solo es la visión de la sociedad civilizada –por lo menos en nuestro modelo occidental y moderno– como una fuerza principalmente moral, como un sistema de instituciones que cooperan y se complementan unas con otras para imponer un orden normativo y un imperio de la ley que salvaguardan las condiciones de la paz social y de la seguridad individual, que las sociedades pre-civilizadas defendían bastante mal.

Este mito queda representado en las producciones cinematográficas actuales, inscritas en la dinámica propia de la modernidad, donde los estados nación aún conservan su vigencia como unidades indispensables de organización social frente a la barbarie. En ese sentido, como afirma Bauman (2015:34), “el problema hobbesiano no se ha resuelto totalmente”. Parafraseando al propio Hobbes, podríamos decir que estos productos culturales reproducen la idea de la necesidad del Leviatán como única forma de preservar la vida frente a “las pasiones naturales de los hombres” (Hobbes, 1979: 263).

Aquello que se denomina “estilo de vida americano”, o como lo denomina Lieven (2004: 3) *American creed*, representa en el marco del relato civilizatorio al que acudimos para realizar nuestro análisis, el paradigma del progreso y la modernidad. Encontramos las bases históricas que sostienen este complejo cultural en los inicios del siglo XX, cuando los medios de comunicación adquieren relevancia en el proceso de transformación cultural en Estados Unidos. Es en este momento, según señala Martín Barbero (1991: 154), en el que puede comenzar a hablarse de *cultura de masas*.

La Segunda Guerra Mundial constituye una prueba del éxito cultural en el marco de la cuestión hobbesiana en la que Estados Unidos, a través de su aparato mediático, se consolidaba como nación de naciones. Desde el nacimiento en Europa de la idea de “último estado de civilización” en boca de pensadores como Hegel o Fourier, el gran conflicto bélico que se desencadenó en el epicentro de Europa, dejaba solo a EEUU como único territorio alejado de la posibilidad del totalitarismo, y apto para la consecución de la utopía milenarista a través del uso de la razón y/o de la reorganización de las pasiones humanas. La que fue considerada en el interior del país norteamericano como “la guerra más popular de la historia” (Zinn, 1999: 361) demostraba el papel en ascenso de los medios de masas en la construcción no solo del relato oficial, sino también de la memoria que iba a servir de base discursiva para la gestación de futuros relatos.

En los últimos años, el aparente debilitamiento del liderazgo internacional de los Estados Unidos, acompañado del surgimiento de nuevas potencias que amenazan su hegemonía, ha alimentado en los ciudadanos estadounidenses la idea de un futuro de desconcierto e inestabilidad. Los atentados del 11S y el colapso financiero posterior, alimentaron el

discurso del miedo, utilizando una supuesta amenaza al modo de vida americano para justificar la necesidad de emprender acciones contundentes frente al peligro del terrorismo (Žižek, 2009: 5). Ante este sentimiento de vulnerabilidad, la necesidad de protección frente a la otredad (sea cual sea esta), refuerza la experiencia de masa que se refugia en la autoridad y justifica la idea de un estado de excepción permanente (Agamben, 2005: 25).

Las crisis, procesos en los que se ponen en cuestión los logros de la propia modernidad, constituyen momentos clave en los que el mito universalizante del progreso, enmascarado bajo el relato oficial en términos de nación y mundo civilizado, genera arquetipos heroicos que ejemplifican el camino a seguir, evocan un *nosotros* idílico, a través del cual la ciudadanía se reconoce. En ese mismo proceso, el proceso de culpa que se reproduce socialmente entre la ciudadanía, que entiende el fracaso como suyo, provoca una debilidad en las masas que deviene en la delegación de su propia soberanía a esos héroes emergentes a fin de que el pacto social establecido, fuente de subjetividad de cada individuo, sobreviva.

Para nuestro análisis, nos propondremos abordar la tetralogía cinematográfica “*Los juegos del Hambre*” (*The Hunger Games*), dirigida por Gary Ross y Francis Lawrence. La misma se compone de cuatro largometrajes que toman como base narrativa las novelas de la autora estadounidense Suzanne Collins, publicadas entre 2008 y 2010, y que conforman la trilogía homónima. Queremos señalar aquí que nuestro análisis estará basado en el relato cinematográfico y no en el literario, ya que consideramos que las posibilidades del primero en cuanto a difusión y lenguaje lo convierten en un producto accesible al público internacional y, por tanto, verdaderamente masivo a escala planetaria. Podría decirse que es un producto representativo de la globalización capitalista tanto por la globalidad de los actores que median en su elaboración como por su proyección internacional en términos de mercado. Cabe destacar que el estreno cinematográfico de la saga consiguió recaudar cerca de setecientos millones de dólares a nivel mundial. Según datos de *Box-Office Mojo*, se trata de la primera película, tras *Avatar* (Cameron, 2009), en mantener el primer lugar en la taquilla estadounidense durante cuatro fines de

semana consecutivos¹. Por otro lado, como señala Camporesi (2001: 53) entendemos que, aunque se trate de una adaptación, el texto fílmico puede acabar adoptando una perspectiva original sobre el mismo tema, perspectiva que aquí nos proponemos analizar.

La tetralogía está compuesta por cuatro películas, producidas principalmente por *Lionsgate* en colaboración con *Color Force*, y protagonizadas por la actriz Jennifer Lawrence en el papel de Katniss Everdeen. La primera, titulada simplemente “Los Juegos del Hambre” (*The Hunger Games*), del director Gary Ross, fue estrenada en marzo del año 2012. En la misma se nos presenta a los protagonistas habitantes de la nación de Panem, dividida en trece distritos y el Capitolio. En castigo por una rebelión anterior, todos los años se celebran los llamados “Juegos del Hambre”, un evento a modo de *reality-show*, en el que cada distrito debe ofrecer un “tributo”, es decir, un adolescente de entre 12 y 18 años, para luchar a muerte hasta que sólo quede un superviviente.

A partir de aquí, se desarrollará la trama que irá evolucionando a lo largo de las otras tres películas, dirigidas por Francis Lawrence: “Los juegos del hambre: en llamas” (*The Hunger Games: Catching Fire*, 2013); “Los juegos del hambre: Sinsajo. Parte 1” (*The Hunger Games: Mockingjay – Part 1*, 2014) y “Los juegos del hambre: Sinsajo. Parte 2” (*The Hunger Games: Mockingjay – Part 2*, 2015). A través del análisis de estos largometrajes, que abarcan buena parte del período correspondiente a la última crisis económica, pretendemos esclarecer el impacto del cine distópico de ciencia ficción norteamericano sobre la configuración de las representaciones acerca del futuro en el marco del sistema capitalista.

Creemos que la saga cinematográfica, dirigida especialmente al público juvenil, puede ayudarnos a abordar algunas cuestiones relacionadas con el mito etiológico de la sociedad norteamericana, el cual ha ocupado un papel central en la reproducción y sistematización de un discurso no neutro que ha empapado de ideología el proceso de la globalización, sobre todo a partir de la Segunda Guerra Mundial. De esta manera, Estados Unidos, ha reciclado y se ha apropiado en cierta medida del discurso ya latente, originario de la

¹ SUBERS, Ray. (2012). “Weekend Report: ‘Hunger Games’ Three-peats, Passes \$300 Million Over Easter”. En *Box Office Mojo*. Disponible en Internet: <http://www.boxofficemojo.com/news/?id=3412&p=.htm>. Consultado el 09/07/2016.

modernidad europea, que dividía el mundo en regiones bárbaras y regiones civilizadas. Así, el gigante norteamericano ha hegemonizado las lógicas del desarrollo, su estética y su discurso, generando un relato *homogeneizante* del mundo occidental en representación de todos aquellos territorios que se han posicionado en el interior del proceso civilizatorio. No obstante, en un mundo en crisis y en pérdida progresiva de derechos, una parte de la población que se ha visto desprovista de agencia y de capacidad política, la juventud, encuentra en filmes como *Los Juegos del Hambre* una misiva para retomar las riendas de un mundo sin aparentes posibilidades de futuro. Sin embargo, lo que podría leerse como un proceso histórico donde una juventud aparentemente empoderada que asume la responsabilidad del cambio y su papel de vanguardia revolucionaria, podría en realidad responder a la disputa de poder entre distintas facciones de las élites en busca de la reordenación y estabilización del *status quo*. La juventud sería, en este sentido, un elemento justificativo con el que reformar la estética del régimen sin poner en peligro el funcionamiento real de las instituciones.

Estas películas, aun cuando expresan de forma explícita o implícita la denuncia del mundo imaginado, que sería el futuro supuesto en base a las lógicas capitalistas actuales, siguen sin embargo siendo incapaces de pensar la historia más allá del modo de producción capitalista. El sistema opera así en la esfera cultural, instrumentalizándola de manera que las distopías y las utopías pasan a ser mecanismo de denuncia, en el mejor de los casos, o una muestra de pesimismo ante la propia condición humana, pero nunca alternativas propositivas. Cabe destacar que uno de los elementos característicos de las distopías actuales es la no-necesidad de narrar el proceso que conectaría el futuro imaginado con el presente tangible. Quizá, el marco cognitivo con carácter totalizador del capitalismo ha mediado de forma tan profunda en la sociedad que todo el mundo, a pesar de las incertezas que emanan de los límites evidentes del sistema actual, asume como verdad incuestionable el colapso de la civilización. Se deduce de lo dicho, que así como las utopías esbozarían los distintos modelos sociales posibles en el seno del proyecto moderno, el conjunto de las distopías asumirían el fracaso de todas las formas de gobierno que pudieran darse en el seno del mismo.

En conclusión, podríamos considerar las distopías como espejos en los que se identifican y reconocen los ciudadanos, no solo estadounidenses, sino todos aquellos habitantes del interior del mundo Occidental. En el contexto de un mundo globalizado, la industria cultural estadounidense parece ocupar un papel central en la conformación del imaginario colectivo. De esta forma, la industria cinematográfica *mainstream*, trata de gestionar las reivindicaciones del presente generando un marco de pensamiento en el que las posibilidades de un futuro *civilizado* encuentren en el capitalismo, necesariamente, la única vía posible.

Objetivos

El objetivo de este trabajo es el de esclarecer el impacto que el cine distópico de ciencia ficción norteamericano tiene sobre la configuración de las representaciones acerca del futuro en el marco del sistema capitalista. Trataremos de confirmar el supuesto de que en el cine de masas hollywoodense las representaciones de un porvenir post-apocalíptico responden a la inexistencia de relatos alternativos, reforzando así la idea de que el sistema capitalista es el único escenario posible frente a la barbarie. Teniendo en cuenta que este sistema capitalista también está en crisis, quizá en una sistémica, deberemos de suponer que este tipo de relatos constituyen una especie de preparativo ante el advenimiento del apocalipsis, metáfora representativa de la vuelta al estado pre-social.

Para acometer esta tarea, nos proponemos en primer lugar enmarcar los textos fílmicos en su contexto histórico, cultural, social y políticos concretos. Al tratarse de un período relativamente corto en el tiempo, nuestro marco principal será el de la última crisis económica y sus implicaciones en todos los aspectos de la vida social.

De esta forma, pretendemos comenzar a desentrañar, a través del análisis textual de los filmes, los imaginarios y discursos representados en los mismos, a fin de extraer las claves para comprender las relaciones de mediación existentes entre el espectador y los textos. Con esto, pretendemos definir los roles de los distintos actores implicados en el proceso de producción de sentido.

Considerando lo anterior, a través del análisis de los procesos de producción y de consumo, nos proponemos evidenciar el papel que la industria cinematográfica estadounidense tiene en la configuración del sentido común, entendiendo esto como la ideología hegemónica. Teniendo en cuenta el peso de las industrias culturales norteamericanas en el resto del mundo, en el contexto de un mundo globalizado en el que los Estados Unidos parecen conservar la hegemonía a nivel cultural, queremos comprender también cómo este sentido común pretende funcionar, en algunos aspectos, no sólo a nivel local sino también mundial, tomando como *target* a un público joven y en situación de vulnerabilidad frente al discurso hegemónico.

Marco teórico

Como mencionábamos en la introducción de este trabajo, centraremos nuestro objeto de estudio en el género de la distopía y su plasmación en el cine *mainstream* hollywoodense. A través del análisis del corpus propuesto, pretendemos dilucidar cuál es el papel que tales representaciones ocupan en la configuración de imaginarios y de sentido común a nivel global, en el marco de la crisis económica actual, prestando especial atención a los a las tensiones que se generan en el interior y en el exterior de las mismas. En consecuencia, las reflexiones en torno al cine como signo a la vez que como dispositivo capaz de generar y reproducir imaginarios, serán útiles para abordar nuestro cometido. Entendiendo al lector/espectador como elemento fundamental en el proceso de producción de sentido, centraremos nuestro análisis en los posibles usos culturales que se pueden extraer de los textos propuestos. Como señala Méndez Rubio (2015: 183), entendemos que:

La crítica de textos y contenidos concretos debe, pues, intentar mostrar cómo estas redes discursivas se cruzan con redes institucionales de cara a establecer determinadas visiones y vivencias del mundo. Si la reflexión se limita a ejemplos particulares, y queda desprovista de un marco sociocultural que la justifique, entonces correrá el riesgo de ser quizá chocante y hasta atractiva pero sólo a un nivel superficial.

En el marco propuesto, nuestro corpus coincidirá con la representación cinematográfica de *Los Juegos del Hambre* y no con las novelas que dan origen a la saga, debido a que entendemos que el cine, al tratarse de un medio de expresión y un modo de representación que “moviliza la percepción según una mayor cantidad de ejes” respecto a otras artes (Metz, 2001: 57), supone una forma más accesible al gran público de masas tanto en términos económicos como de lenguaje. En este sentido, entendemos que esta forma de expresión consigue constituirse como un arte verdaderamente popular frente a otras, como la literatura o el teatro (Bazin, 2001: 104). En contraposición a quienes apuntan a una supuesta “muerte del cine”, entendemos como Lipovetsky que el ocaso «institucional» del mismo no equivale en absoluto al ocaso de su influencia «cultural» (Lipovetsky, 2009: 28):

El cine se ha convertido hoy en educador de una mirada global que llega a las esferas más diversas de la vida contemporánea. (...) Pensar el cine hoy es, de manera creciente, concebir un mundo social que se ha vuelto al mismo tiempo apantallado e hiperespectacular.

Por esto, creemos que en el éxito de la producción cinematográfica propuesta, al igual que sucedía en la literatura popular, podemos encontrar indicios sobre cuál es la “filosofía de la época” o, en palabras de Gramsci (2011: 130), “qué amasijo de sentimientos y de concepciones del mundo predominan en la multitud «silenciosa»”. Así, las reflexiones del teórico italiano en torno al concepto de *hegemonía* nos valdrán también para explicar la naturalización en la sociedad de la cultura de los grupos dominantes, de forma que los intereses particulares de una clase consiguen confundirse con los intereses de toda la comunidad. Sin embargo, para Gramsci, la construcción de hegemonía es siempre un proceso inacabado: se trata de una batalla político-cultural por el sentido común en la que intervienen diversos actores como son, en el caso que nos ocupa, los medios de comunicación y las diferentes formas artísticas y culturales. Así, Gramsci entiende la noción de hegemonía “como canalización ideológica del poder, como dispositivo de

ordenación que hace de lo social un espacio de consenso siempre precario y abierto a posibles transformaciones y conflictos” (Méndez Rubio, 2015: 170). Como señala Martín Barbero (1991: 85):

(...) no *hay* hegemonía, sino que ella se hace y deshace, se rehace permanentemente en un “proceso vivido”, hecho no sólo de fuerza sino también de sentido, de apropiación del sentido por el poder, de seducción y de complicidad.

Esto implica abordar los conceptos de *cultura* e *ideología* desde un enfoque que no los reduzca simplemente a una cuestión mecanicista de relaciones *deterministas* entre estructura económica y superestructura. Cabe recordar que el propio Engels negaba que su intención junto con la de Marx fuera la de reducir todo al aspecto económico. Con esto no queremos decir que tal reflexión sobre lo determinante del elemento económico no sea válida y no colabore a aclarar muchos de los aspectos que desarrollaremos a lo largo de este trabajo. En este sentido, entendemos que “la dificultad concibe en calcular la importancia definitiva de un factor que, en la práctica, nunca aparece aislado” y, por lo tanto, “si pretendemos entender las culturas, tenemos que comprometernos con lo que es manifiesto: el modo de vida en su conjunto” (Williams, 2001: 233). Así, lo que pretendemos mediante esta exposición y con el análisis de los filmes propuestos, es observar cómo las expresiones de una cultura subalterna parecen ser adoptadas por la cultura dominante en esta pugna asimétrica por la hegemonía.

Entendiendo la cultura como práctica social, creemos necesario establecer aquí los puntos de partida de nuestro análisis. Como apunta Méndez Rubio (2015: 125), la polisemia y la ambivalencia del término *cultura* son sintomáticas de las tensiones que el propio concepto implica. Así, a lo largo de la modernidad, nos encontramos con dos acepciones hegemónicas del término: una concepción idealista asociada al progreso y perfección humanos, y más adelante, la apertura del concepto hacia una consideración mundanizada de *la(s) cultura(s)*, apertura de carácter marcadamente empírico y relativista (Méndez Rubio, 2015: 127-128). Raymond Williams (2001: 16), apunta que en el desarrollo de la

palabra *cultura* pueden observarse las reacciones a los cambios en nuestra vida social, económica y política desde la modernidad. Es por esto que la reflexión sobre la noción de *cultura* conlleva necesariamente una reflexión sobre la noción de *ideología*. La revisión que durante el siglo XX se ha realizado sobre las propuestas de Marx, nos llevarán a comprender tal necesidad. Según observa Méndez Rubio (2015: 170), esta revisión ha pasado por diferentes episodios. En primer lugar, como ya hemos señalado, los aportes de Gramsci (2011) incorporan al debate la noción de *hegemonía* como canalización del poder. Ya en los años sesenta, Williams (2001), asume como un elemento crucial en el debate sobre la cultura el concepto de ideología: el autor entiende que lo ideológico debe, por una parte, abrirse al área de los sentimientos, actitudes y presuposiciones, mientras que por la otra debe ampliarse hasta poder conectarse con las producciones culturales manifiestas menos conscientes y formales (Méndez Rubio, 2015: 170). Una década más tarde, Rossi-Landi (1980) incorporaría los aportes anteriores a su concepción de la ideología como instrumento teórico y práctico. Como aclara Méndez Rubio (2015: 170-171):

Rossi-Landi (como Gramsci) parte del reconocimiento de un estado de dominación ideológica, sistémico y a la vez precario, conflictivo, que exige (como Williams) distinciones entre modalidades o usos de lo ideológico capaces de proyectar en la práctica concepciones alternativas de lo social, ya tiendan éstas al polo conservador o al polo revolucionario.

Según esta concepción, continúa Méndez Rubio, “ninguna persona o grupo puede obrar o (inter)actuar sin utilizar, consciente o inconscientemente, unos determinados significantes, es decir, unos determinados modos de (re)producir cultura(s)”. En este sentido, coincidiendo con las reflexiones de Žižek (2009: 45), entendemos que la negación de la ideología que acompaña a nuestra era contemporánea y la proclama como post-ideológica, proporciona “la prueba definitiva de que estamos más que nunca inmersos en ella”:

A causa de su absoluta omnipresencia, la ideología aparece como su propio opuesto, como la no ideología, como el núcleo de la identidad humana por debajo de todas las etiquetas ideológicas. (Žižek, 2009: 47).

Volviendo a las reflexiones de Méndez Rubio (2015: 173), se trata entonces de entender que

(...) la alienación no es necesariamente un castigo divino sino que la dimensión simbólica, imaginaria e incluso ficticia de una sociedad, la ideología en suma, es más bien una condición de posibilidad para toda intervención política sobre y desde el mundo; y (...) que este mundo, y quizá hoy más que nunca, sólo se entiende en clave de conflicto y tempestad.

En este sentido, señalamos que el cine, en numerosas ocasiones considerado *reflejo* y duplicación de la realidad, funciona también como un instrumento de persuasión, en tanto que lenguaje, y que por lo tanto, como indica Carmona (2005: 16), deberemos atender a las estrategias de significación que en él se dan. Aunque, en el objeto de estudio que aquí nos ocupa, este “reflejo” no funciona en ningún caso en forma de una identificación absoluta de la imagen fílmica con el mundo real, creemos que sí lo hace en términos de *contingencia*, es decir, en términos de un porvenir aparentemente deducible a partir de las categorías y elementos que configuran el presente del espectador, lo que hace que la representación se plantee no sólo como verosimilitud sino también como posibilidad. Paraphrasing Carmona (2005: 59), el film es un constructo en el que la realidad funciona a modo de resultado y no como presupuesto.

Será necesario entonces, delimitar y definir nuestro objeto de estudio. Para esto, recurriremos a los conceptos de *espacio textual* (la actividad en términos de textualidad, las distopías cinematográficas planteadas en *Los Juegos del Hambre*) y *texto*, entendido este último como “el resultado de convertir las propuestas, significativo o no, de un espacio textual dado, en sentido concreto para un lector concreto en una situación concreta”

(Talens, 1986: 22). Centraremos, por tanto, al lector como eje de nuestra estrategia a la hora de abordar el dispositivo textual (Talens, 1986: 18). En otras palabras, entendemos que es el lector el responsable final en el proceso de producción de sentido y que tal proceso vendrá delimitado por el espacio textual en el que se inscribe.

Siguiendo esta línea, atenderemos también a las cuestiones referentes a la identificación espectral. Entendemos que desentrañar los mecanismos de identificación que el lector/espectador experimenta puede darnos las claves para desnaturalizar la propia experiencia y, al mismo tiempo, para evidenciar el carácter de constructo de la imagen cinematográfica propuesta y, por lo tanto, su carácter ideológico. Para esto, atenderemos a los elementos propuestos en el film tanto en su puesta en escena, entendida ésta como la forma y la composición de todos los elementos que aparecen en el encuadre (Carmona, 2005: 127) como en su puesta en serie que, a través del ensamblaje de una imagen con otra, establece relaciones internas entre los elementos encuadrados (Carmona, 2005: 183).

A través de la exposición y desarrollo de este marco teórico, pretendemos en las siguientes páginas establecer también una definición de lo que entendemos por *distopía*, que nos permita desarrollar el posterior análisis de la forma más acotada posible.

Para ello nos valdremos de las investigaciones en torno a la ciencia ficción y la distopía realizadas por autores como Núñez Ladevéze (1985), Vargas Oliva (2015), López Keller (1991) o Velázquez Serna (2009). Será de especial relevancia, por tanto, enumerar los elementos más característicos del género, así como su origen y evolución. En este sentido, López Keller (1991) nos será de gran ayuda para comprender el cambio que se produce en las narraciones utópicas y su vinculación con la ciencia ficción, sobre todo en el siglo XX, cuando la utopía entra en declive en favor del surgimiento de los relatos distópicos.

¿Qué entendemos por utopía?

Etimológicamente, el término “utopía” hace referencia, por una parte, a un “no-lugar” (del griego antiguo *ou*, “no”, y *topos*, “lugar”) y también a un *eu-topos*, a un país feliz (Servier, 1982: 7), lo que según Erreguerena Albateiro (2011: 15) equivale a decir que se

trata de un país admirable y deseable, pero irrealizable o inhallable en ningún lugar. Como es bien conocido, es Tomás Moro quien popularizaría el término con su obra *Utopía* (1516). Aunque podemos rastrear los orígenes del género en la Antigüedad clásica, en obras como *La República* de Platón (370 a.C.), Servier (1982: 7) señala que la obra de Moro convirtió al sustantivo “utopía” en sinónimo de todo proyecto irrealizable, dando origen a los adjetivos “utópico” y “utopista”. Como el mismo Moro confiesa al final de *Utopía* (1805: 165), su obra se trata más de un deseo o un sueño acerca de las posibilidades de un humanismo cristiano en un nuevo mundo (Erreguerena Albateiro, 2011: 15):

(...) así confieso, llanamente, que hay muchas en la república de los Utopianos, que diciendo la verdad, más deseo que confío, verlas en nuestras ciudades.

Como señala Jameson (2009: 26) podemos entender las utopías como “subproductos de la modernidad occidental”. Así, encontramos otras obras de reconocidos utopistas como *La Ciudad del Sol* (Campanella, 1623), *La Nueva Atlántida* (Bacon, 1627), *The Commonwealth* (Winstanley, 1652); *Oceana* (Harrington, 1656); *Le Phalanstère* (Fourier, 1830), *Noticias de Ninguna Parte* (Morris, 1890), *Una Utopía Moderna* (Wells, 1905) o la más reciente, *La Isla* (Huxley, 1962). En todas ellas se realizan reflexiones acerca de diversos aspectos que tienen que ver con la relación de los utópicos con su situación social. Así, en Moro podemos encontrar la cuestión de la abolición del dinero y de la propiedad o en Winstanley la preocupación sobre el trabajo asalariado. Los autores han tomado estas temáticas como “grano para el molino utópico y sustancias a partir de las cuales modelar la construcción utópica” (Jameson, 2009: 29).

Son precisamente las reflexiones de Jameson en torno a la utopía las que nos proporcionan un enfoque crítico basado en la práctica política y social. Siguiendo sus planteamientos (2009: 278), la forma utópica “es la respuesta a la convicción ideológica universal de que ninguna alternativa es posible, de que no hay alternativa al sistema”. Esta afirmación,

según asegura Jameson (2009: 343), es el punto de partida que nos obliga a pensar en la ruptura no con el futuro planteado, sino con nuestro propio presente:

(...) la ciencia ficción más característica no intenta en serio imaginar el futuro «real» de nuestro sistema social. Por el contrario, sus múltiples futuros falsos cumplen la función muy distinta de transformar nuestro propio presente en el pasado determinado de algo todavía por venir.

Sin embargo, para Jameson, “nuestra imaginación es rehén de nuestro modo de producción” (2009: 10), lo que nos imposibilita pensar la utopía en sí, no por falta de imaginación sino “como resultado del cierre sistémico, cultural e ideológico” del que somos prisioneros (2009: 345).

Quizás deberíamos tener en cuenta aquí la obra de Bloch acerca de la utopía, considerada más allá de los textos, como un impulso presente en la vida cotidiana, incluso en lo oculto y lo reprimido. Bloch transformaría el sentido del concepto de utopía, asociándolo a una forma de “compromiso con el presente” y con “el sentido de la esperanza como principal condición del ser humano” (Navarro, 2016: 2). Esto es lo que habría dado lugar también a las obras de los utopistas como Moro. La utopía se convertiría de esta manera ya no sólo en un género sino también en un deseo presente en las prácticas cotidianas y también, como es evidente sobre todo en la actualidad, políticas. De hecho, a partir de la Revolución Francesa, la convergencia de las ideas sobre la unidad cultural del mundo, de mejora de la condición humana y de gran mercado planetario en torno a la idea de ciudadanía en términos de consumidores soberanos, en un contexto de incipiente industrialización, impregnaron el propio terreno de la política de utopía. *La República Mercantil Universal* de Adam Smith, el proyecto laico de “cuerpo europeo” y “sistema de paz perpetua” del ábate de Saint-Pierre, o la “Décima Época” de Condorcet, son muestra de ello (Mattelart, 2000: 101).

Servier (1982: 14) apunta además que, pese a las afirmaciones que colocan a la utopía como precursoras ideológicas del cambio social, estas han funcionado más como intentos

de retorno al pasado, “como formas crípticas de retorno a un pasado imaginado de manera más o menos consciente”. En esta línea de la utopía como “sueño tranquilizador”, los utopistas pusieron el acento en el conocimiento racional, en la creencia en el desarrollo ilimitado de la ciencia y en las posibilidades de acción del ser humano en este contexto (Servier, 1982: 89).

Conviene, por tanto, referirnos a las características básicas de la utopía para enmarcar correctamente nuestro tema de estudio. Según López Keller (1991: 8-9), la utopía representa “un sueño de perfección social” y está influida de forma directa por las “condiciones mentales y materiales de la época y por la condición social de sus autores”. En las mismas páginas, la autora señala algunos de los rasgos característicos de las narraciones que se inscriben dentro de este género:

- construcción racional, a pesar de su presentación fantástica;
- buena organización social: todos los elementos se encuentran planificados, nada es dejado al azar;
- se presenta como la realización de la justicia y la felicidad;
- suelen ubicarse en marcos alejados geográfica o temporalmente;
- fe en la Ciencia.

De las mencionadas características, es importante resaltar la fe en la ciencia, a la que casi la totalidad de las utopías literarias recurren para proporcionar soluciones a las contradicciones del presente. El afán de los teóricos de la Ilustración que durante el siglo XVIII que se propusieron desarrollar una ciencia objetiva, se retroalimentó del deseo hobbesiano de controlar las pasiones naturales del ser humano utilizando los conocimientos para la mejora de la vida cotidiana o, en palabras de Habermas (2008: 28), “para la organización racional de la vida social cotidiana”.

Cabe tomar en consideración también las aportaciones de Williams (2010: 95) sobre las distintos tipos de ficciones creadas en torno a la utopía. Williams distingue cuatro “temas” recurrentes en las mismas que toman las formas de: (a) el paraíso; (b) el mundo alterado de forma externa; (c) la transformación deseada; (d) la transformación tecnológica. Estos cuatro relatos son tomados como base para explicar cómo las sociedades han conseguido

alcanzar una vida mejor y más feliz para sus ciudadanos, tanto sea de forma intencionada como de forma inducida. En cualquier caso, de lo que se trata es de representar un mundo en el que las contradicciones que plantea el presente han sido superadas debido a la influencia de algún factor, ya sea éste externo o interno.

En el mismo sentido, López Keller (1991: 10) enuncia las funciones más importantes de la utopía, entre las que destaca la denuncia de las deficiencias del mundo real; el análisis de las condiciones sociales en las que se producen; y, por último, el incentivo de nuevas formas y modos de vida.

En conclusión, podemos entender las utopías como expresiones del deseo o sueños acerca de un futuro en el que las contradicciones y conflictos que plantea el presente han sido, aparentemente, superadas. Se trataría por tanto de la realización del sueño hobbesiano del Leviatán moderno que consigue reprimir, por fin, las “pasiones naturales” a través de una organización rígida y estrictamente planificada, en la que la ciencia cumple un papel fundamental. Como afirmaba Barère (Mattelart, 2000; 105):

(...) Los pueblos modernos, a través de la imprenta, la pólvora, la brújula y la lengua de signos telegráfica, han logrado que se desvanezcan los mayores obstáculos que se opondrían a la civilización de los hombres y a su reunión en grandes repúblicas. Es así como las artes y las ciencias sirven a la libertad.

Aunque las utopías funcionen en parte como denuncia de las condiciones sociales y/o políticas del presente en el que fueron concebidas, según plantean los autores citados en este apartado, no parecen conseguir abrir completamente el diálogo entre pasado, presente y futuro de forma propositiva, ya que ellas mismas son prisioneras del modo de producción en el que son concebidas. Como señalaba Engels al referirse a los socialistas utópicos, estos no basan sus planteamientos en el análisis de la evolución de las contradicciones del sistema, por lo que la sociedad que proponen carece de presente y futuro (Erreguerena Albateiro, 2011: 16). En palabras de Méndez Rubio (2015: 174):

La utopía es para la ideología la herida abierta, la promesa sin fin de lo imposible, el impulso que hace que el pensamiento, la imaginación y la acción, su encrucijada mutua, siga siendo capaz de producir sentido.

Se tratarían, pues, más de anhelos a los que aspirar sin pretender convertirse en representaciones efectivas de sus posibles futuros. De hecho, en este sentido, no son pocos los teóricos que plantean que las utopías, al verse plasmadas en la realidad, dejan de serlo para dar lugar a las distopías. Como señala Ladevéze (1985: 50), en el origen de toda distopía se encuentra la utopía, “un lugar de ninguna parte que al encontrar su *topos*, su lugar terreno, se convierte en un mal lugar”.

Nuestra labor en el próximo apartado consistirá precisamente en analizar cómo se ha dado el paso de la utopía a la distopía, en especial durante el siglo XX, al impregnarse ésta de un pesimismo acerca de un futuro incierto que parece tener como base la desaparición de las posibilidades de conformación de relatos alternativos. Aunque los conceptos aquí expuestos serán desarrollados con mayor profundidad en el apartado correspondiente, queremos destacar esta línea de trabajo como fundamental en el enfoque de nuestra investigación.

De la utopía al surgimiento de la distopía

Si entendemos las utopías como modelos de representación ligados al sistema de producción en el que fueron concebidos, el surgimiento de las distopías durante finales del siglo XIX y principios del XX, parece hablarnos de un fracaso o pérdida de fe en la posibilidad de imaginar modos alternativos de vida fuera de tales sistemas. El origen del término *distopía* se remonta al siglo XIX, concretamente al año 1868, cuando el parlamentario inglés John Stuart Mill lo utiliza para referirse a una utopía negativa (Robson, 1988: 248):

I may be permitted, as one who (...) have been subjected to the charge of being Utopian, to congratulate the Government on having joined that goodly company. It is, perhaps, too complimentary to call them Utopians, they ought rather to be called dystopians, or cacotopians. What is commonly called Utopian is something good to be practicable; but what they appear to favour is too bad to be practicable.

Sin embargo, el término no se generalizaría hasta mediados del siglo XX, cuando la novela y otros textos distópicos se popularizan, como forma de satirizar el presente. Como indica Monty (2006: 11) la literatura distópica emerge junto al imperialismo, el totalitarismo y el capitalismo moderno. Las sociedades distópicas, a diferencia de las planteadas en las utopías, discurren en futuros cercanos cuyas condiciones están basadas en las tendencias sociales de la actualidad (Hernández-Ranera, 2005: 14).

Las utopías, como hemos visto, tienen que ver con la creencia en un progreso y un mundo ilimitados, con las posibilidades que se presentaban a partir de la aparición en la práctica de nuevos modos de producción que podían llevar a la civilización occidental a nuevos horizontes donde las desigualdades, la opresión y miseria podían llegar a ser superadas. En este sentido, el paso del sistema feudal al capitalismo, supuso en el imaginario de muchos intelectuales una ampliación de las expectativas sobre el porvenir que, como hemos podido observar, dio lugar a las representaciones utópicas sobre el futuro.

Sin embargo, al contrastar tales representaciones utópicas con la realidad y con la evolución de las sociedades occidentales durante lo que Polanyi (2007) denomina como la Gran Transformación, podemos ver cómo los relatos utópicos encierran en sí mismos su propio fracaso como modelos ideales de vida. La utopía liberal fue confirmándose así como una imposibilidad al generar masas ingentes de desposeídos que, expulsados y desprovistos de sus modos tradicionales de vida, pululaban sin rumbo por las nuevas ciudades industriales, sentando las bases para las futuras representaciones distópicas urbanas. La expansión del mercado autorregulado tuvo que servirse, necesariamente, de una potente maquinaria estatal que regulara los intercambios comerciales. Tal regulación desde los poderes centrales alcanzó también a la vida de las personas, traducida en leyes cada vez más duras contra los sectores más desfavorecidos de la población. Las llamadas

“leyes negras” (*Black Act*) que acompañaron a los cercamientos de tierras en la Inglaterra del siglo XVIII, son un ejemplo de esto. Las mismas dictaban más de doscientos nuevos delitos castigados con la horca como la tala de árboles, la caza y la pesca.

Las críticas pesimistas acerca de las bases ideológicas de la modernidad, provenientes de intelectuales como Dostoievski o Nietzsche, venían a seguir a todo este descontento. La creciente desconfianza en la ciencia y la razón como redentoras de la humanidad, parecía confirmarse con los conflictos bélicos y sociales de finales del siglo XIX, como la Guerra Franco-Prusiana, la Comuna de París o la Primera Guerra Mundial. Como apunta Magris (2001: 8):

Ambos escritores atisbaban de hecho en su tiempo y en el futuro –un futuro que en parte lo es todavía también para nosotros, pero que en parte es ya nuestro presente– el advenimiento del nihilismo, el fin de los valores y de los sistemas de valores, con la diferencia de que para Nietzsche (...) se trataba de una liberación que celebrar y para Dostoievski de una enfermedad que combatir.

Las tesis de Adam Smith, que apostaban por el comercio como medio de paz en sí mismo, fracasaron. La utopía liberal se había revelado como un mundo desigual, injusto, donde el por entonces proletariado había de subvertirse contra las democracias liberales a fin de no convertirse en la presa de lo que ahora podríamos entender como una distopía. Fourier (1772-1837) confirmaría esto al constatar que “las regiones industriales están tan llenas de mendigos, o quizá más, que las regiones indiferentes a este tipo de progreso” (Mattelart, 2000: 167). Haciendo uso de un análisis con perspectiva de clase, el espejismo utópico en el que las formas de vida privilegiadas se extenderían a la mayoría desfavorecida, se derrumbó. Todo esto fue llevando a una progresiva pérdida de fe en el Progreso, disparando los temores hacia un futuro que ya no se observa con el mismo optimismo de los siglos anteriores.

El pesimismo histórico de Hobbes, que parece desvanecerse en los momentos donde una utopía ocupa el rol de proyección del futuro, de nuevo puso en relieve la posibilidad de

que el ser humano fuera realmente un lobo para sí mismo. Es entonces cuando nace la idea del contrato social como instrumentación de un universal (in)humano que medie entre estos. En las distopías, la metáfora recurrente del panóptico ha funcionado las veces de mecanismo de control total aparentemente autoimpuesto. Evidentemente, este reparto de culpa homogéneo de Hobbes respondía a una ausencia de análisis materialista del mundo que le rodeaba.

Debido a todo esto, los relatos utópicos debían beber cada vez más de la fantasía para poder representar mundos ideales, alejándolos cada vez más de la realidad y acercándose, por otro lado, a representaciones fantásticas más ligadas a la ciencia ficción. En este sentido, López Keller (1991) y Servier (1982) nos permiten observar cómo el género de la utopía y el de la ciencia ficción fueron estableciendo vínculos cada vez más estrechos, hasta el punto de que en algunos casos, la segunda ha venido a ocupar el lugar de la primera, presentando “futuros paradisíacos, en nombre de un conocimiento restringido pero decididamente optimista” (Servier, 1982: 97)

Por otra parte, la ciencia ficción comienza a evolucionar desde un enfoque más científicista a una perspectiva más social, en la que los avances e innovaciones tecnológicas van perdiendo fuerza dentro de las narraciones para dejar paso a otras preocupaciones y reflexiones sobre los futuros posibles desde una óptica social. Esto es lo que López Keller define como “ciencia-ficción social” (1991: 21) y que liga con los relatos distópicos actuales de una manera mucho más directa que la llamada ciencia ficción «dura» o «clásica». En este sentido, López Keller (1991: 23) indica que:

El miedo ancestral al genio –ahora en forma de máquina- que el hombre en su inconsciencia ha dejado escapar de la botella y no es capaz de controlar e introducir de nuevo en ella. Así, la ciencia-ficción se une a la distopía y expresa un temor común nuevo pero a la vez milenario: el miedo a la ciencia. En ello se distancian ambas de sus orígenes comunes, la fe en la ciencia como liberadora de la humanidad.

Sobre los avances tecnológicos y científicos, Heilbroner (1995: 96) advierte en especial el miedo producido por la posibilidad de la utilización de los mismos en el desarrollo de nuevas armas o procesos industriales que amenacen nuestra existencia, así como el temor de que las nuevas formas de tecnología modifiquen nuestra vida cotidiana hasta el punto de empobrecer la calidad de vida de los sujetos en la sociedad.

En este contexto de pérdida de fe en la condición humana y, por ende, en el progreso humano comienzan a surgir los primeros antecedentes de la distopía en la literatura. Aunque algunos autores reconocen las bases del género en *Los Viajes de Gulliver* (1726) de Jonathan Swift o *Los quinientos millones de la Begun* (1879) de Jules Verne, las primeras novelas con características distópicas no surgirán hasta finales del siglo XIX. Entre ellas, podríamos destacar como fundacional *Planilandia* (1884) de Edwin Abbot, que además de funcionar como una herramienta didáctica para enseñar conceptos geométricos, plantea un mundo bidimensional en el que el autor plasma una mordaz crítica a la rígida jerarquía social de la Inglaterra victoriana. *La Máquina del Tiempo* de H. G. Wells, uno de los padres de la ciencia ficción, planteaba ya en 1895 una crítica moralizante sobre las posibilidades del futuro de la humanidad. También *El Talón de Hierro* (1908) de Jack London funcionó como una crítica al capitalismo y a la oligarquía industrial.

Sin embargo, la obra que inaugura plenamente el género de la distopía es, sin dudas, *Nosotros* (1921), de Evgueni Zamiatin. La ironía con la que el escritor ruso denuncia los regímenes totalitarios inspiró a otros célebres autores, como es el caso de Orwell y, aunque de forma no confesa, también el de Huxley. Para Hernández-Ranera (2005: 16), la narración de Zamiatin va mucho más allá de una sátira a la sociedad soviética, sino que se trata de “una visión sobrecogedora sobre un mundo superindustrializado que extrema sus características”. El paso de Zamiatin por la Inglaterra de la Revolución Industrial le permitió observar el ambiente laboral basado en el taylorismo, algo que evidentemente tuvo repercusión en su obra. La novela de Zamiatin, que vio la luz primero en inglés en 1924 y más tarde en francés, no se publicó en la Unión Soviética hasta 1988. Como mencionábamos antes, su obra tuvo gran influencia en otros autores, especialmente en Orwell, que la utilizó como inspiración para *1984* (1949).

Pese a las evidentes similitudes que la obra de Orwell presenta con la de Zamiatin, podríamos señalar como principal diferencia la importancia accesoria que la progresión tecnológica y científica adquieren en *1984* frente a la gran relevancia que presenta en *Nosotros*. Mientras en ésta última la preocupación por el avance de la técnica (y la ciencia en sí) es un tema central (Hernández-Ranera, 2005: 17), Orwell “no expone ningún síntoma de progresión tecnológica o científica que permita relegar al porvenir esa cita dramática con el tiempo” (Núñez Ladevèze, 1985: 49). La obra de Orwell no se trataría entonces tanto de una antiutopía tecnológica, como sí lo son *Nosotros* o *Un mundo feliz* (Huxley, 1932) sino que en el mundo planteado por el autor el progreso se hace imposible, convirtiendo a la misma en una antiutopía social. Para Jameson (2009: 245) la obra de Orwell es una reacción de abatimiento frente al laborismo británico de posguerra, que “es en sí un síntoma depresivo del desánimo revolucionario”.

La corriente antiutópica en la novela continuó avanzando y desarrollándose durante todo el siglo XX, con importantes obras como *Fahrenheit 451* (Bradbury, 1953), *Mercaderes del espacio* (Pohl y Kornbluth, 1953), *El mundo sumergido* (Ballard, 1962), *La naranja mecánica* (Burguess, 1962), *¡Hagan sitio!, ¡hagan sitio!* (Harrison, 1966), *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (Dick, 1968), *El cuento de la criada* (Atwood, 1985), entre otras tantas. La gran cantidad de temáticas que las obras distópicas han abordado ha llevado a la clasificación de las mismas en categorías como la de distopía tecnológica, distopía política, distopía ecológica, distopía satírica, distopía de género o las más recientes novelas *ciberpunks*.

Recapitulemos, por tanto, algunas de las características comunes a estas obras:

- denuncia de los peligros del desarrollo de la sociedad actual, a través de una descripción, que podría calificarse en ocasiones como exagerada, de los males de nuestra época;
- anclaje en el presente: deduce el futuro a partir de la extrapolación de las realidades presentes (López Keller, 1991: 15);
- desconfianza en el desarrollo científico o temor acerca de los posibles usos políticos de la ciencia;
- utilización de la sátira y la ironía (Hernández-Ranera, 2005: 14)

En este sentido, Monty (2006: 14-15), apunta además que las distopías reclaman la historia, advirtiendo sobre la repetición de los errores del pasado y acerca de las consecuencias que conlleva el olvido de la misma.

Por tanto, podríamos definir las distopías como representaciones de los miedos acerca del futuro, provocados por la extrapolación de los males del presente, sean estos planteados en términos políticos (como por ejemplo, las posibilidades de una deriva totalitaria), sociales (el control de la vida, la superpoblación o la pérdida de valores) o económicos (escasez, desempleo). Generalmente, las distopías conllevan una fuerte carga de desconfianza hacia las posibilidades del desarrollo científico y tecnológico, que acompañaría a la degradación social planteada.

En definitiva, las distopías funcionarían como un elemento de reacción frente a las utopías que en la modernidad incipiente invadieron el espacio de lo político y lo religioso, proyectando un futuro en el que las posibilidades de la técnica servirían a la exportación del proceso civilizatorio al resto del mundo. Dicho de otra manera, la aparición de la distopía refleja el momento en el que el proyecto moderno es puesto en cuestión. Como señala Erreguerena Albateiro (2011: 14), tales proyecciones son interpretadas “con los conocimientos y emociones contemporáneos, y surge[n] de un imaginario social instituido”. Se trataría, por tanto, de reflexiones críticas sobre el presente en el que son concebidas, aunque (como ya hemos visto en el caso de las utopías) continuarían siendo presas del sentido común imperante en el momento en el que se producen.

Hipótesis

Creemos que la saga cinematográfica de *Los Juegos del Hambre* puede funcionar a modo de ejemplo paradigmático de las distopías actuales en el cine, tanto por el rol que cumple como producto de entretenimiento, como también por su carga aparentemente subversiva y contestataria relacionada con un presente en crisis y en el que los relatos alternativos parecen haber desaparecido del imaginario colectivo.

En este sentido, atendiendo a la función de entretenimiento que caracteriza al cine de masas, consideramos que el análisis de la película nos permitirá observar cómo la misma funciona como portavoz de un discurso que legitima el orden vigente, a través de la representación de un futuro indeseable en el que la juventud se ve obligada a tomar partido. La relación del surgimiento de esta saga cinematográfica con la explosión de movimientos como *Occupy Wall Street*, las *Primaveras Árabes*, el movimiento mexicano *Yo Soy 132* o el español *15M*, con una fuerte presencia juvenil, justifica el discurso planteado en la misma, donde la juventud se convierte en protagonista casi accidental de la historia. Lo que en una primera mirada podría percibirse como un alegato de apoyo a este tipo de movilizaciones políticas, se pone en cuestión cuando analizamos de forma detallada el papel que dicha juventud transformadora asume en este (y otros) texto fílmico. Podríamos definir la posición de los jóvenes como un *protagonismo indirecto* donde estos, pese a asumir un lugar central en el transcurso de la trama, no son capaces de imponer su criterio en las distintas decisiones que se dan a lo largo de la misma.

En un sentido histórico, entendiendo este producto audiovisual como un reservorio de discursos y relatos del presente, la saga seguiría el mecanismo de las distopías como vehículo para reflejar el desarraigo de una parte de la población en su contexto político. La saga representaría, de esta manera, un intento de imaginar la posmodernidad y, en ese intento, acudiría al dogma de la repetición de la historia, recurriendo al mito de la barbarie pre-social y posicionando a Estados Unidos como centro de ese relato, es decir, como paradigma de la posibilidad de un futuro para toda la humanidad.

En este relato, la juventud parece funcionar como una especie de elemento legitimador del proceso de reproducción social que mantiene el orden vigente donde los adultos, como sujeto social en contraposición a la juventud, ostentan la capacidad última de arbitraje del sistema gracias al poder que le otorga una supuesta racionalidad condicionada por el valor de la experiencia. Un valor, o una característica, que en el momento de crisis actual se erige como una de las principales trabas que impiden al sujeto joven alcanzar la condición de sujeto adulto y, por ende, de ciudadanía en el sentido de participación en el transcurso de la democracia.

Así es como creemos que la distopía de *Los Juegos del Hambre* funciona como legitimación del *status quo*, de un relato en el que los momentos de crisis o de apertura a las posibilidades de cambio, generarían unas alternativas en la sociedad que acabarían siendo encarnadas por una parte importante de la juventud y que finalmente serían traicionadas por las élites sociales con las que se verían obligadas a entenderse a fin de mostrarse como un proyecto viable, tolerable en un sentido discursivo y estético. Esto quiere decir que se repetiría una especie de mantra donde la juventud ha de ceder a sus voluntades de transformación del orden vigente a cambio de un proceso de renovación de las élites y de alteración superficial del espacio simbólico. Una revolución traicionada que confirmaría así el cierre del espacio ideológico y que obligaría a la juventud al conformismo cínico con las instituciones y a la reclusión de la misma, otra vez, en la esfera privada. Como apunta Žižek (2009: 23):

Aunque las crisis sacuden la autocomplacencia de la gente, obligándola a cuestionar los fundamentos de sus propias vidas, la primera reacción espontánea es el pánico que conduce a un «regreso a lo básico». Pero las premisas básicas de la ideología dominante, lejos de ser puestas en duda, se ven reafirmadas incluso más violentamente.

Lo que en última instancia refleja este relato de traición al cambio político profundo, es la coyuntura de crisis actual, donde la juventud occidental ocupa un lugar vulnerable. La percepción de desclasamiento, es decir, de pérdida en el estatus social, está fuertemente relacionada con la construcción, paralela al Estado de Bienestar o al *New Deal*, de una clase media en clave transnacional que alcanza su desarrollo personal y material gracias a su capacidad de consumo y su dignificación por medio del trabajo asalariado estable. Sin la intención de adentrarse en el debate de si la clase media es, en sí, una clase social definida bajo unos criterios socioeconómicos estrictos –es decir, *materiales*– conceptualmente ha servido como categoría simbólica representativa de una forma de vida media, donde los Estados Unidos y su *American way of life* supondrían el nivel máximo de desarrollo, el estadio óptimo de la civilización en un sentido total de la

palabra. Fuere como fuere, ante la asunción del desclasamiento y la pérdida de fe en las instituciones presentes, el escepticismo recobra importancia en la juventud occidental.

Entendemos que el peligro de esta *narrativa predominante del colapso* consiste en que, en lugar de despertarnos, nos permite *seguir soñando* (Žižek 2009: 26). El cierre del espacio ideológico, en este sentido, estaría relacionado con la naturalización del discurso de una *ideología de la no-ideología* como instrumento de poder (Méndez Rubio, 2015: 184), en el que la legitimación del orden vigente como única posibilidad nos llevaría, en consecuencia, a un futuro inevitable en el que lo único que importaría es la redención individual. En este sentido, nuestra hipótesis general se centraría en que, en última instancia, sería el mantra de la no-ideología el eje central sobre el que pivotarían tanto la trama como los personajes que dotan de sentido a la misma. Tomando esto como punto de partida, el comportamiento “pasivo” de la joven protagonista no sería si no la respuesta lógica a ese cierre ideológico; en realidad, sería la búsqueda activa de un nuevo resurgimiento capitalista donde de nuevo el sistema opere en términos de representación como una fuente de porvenir. Por tanto, esa redención individual se trataría, en el fondo, de una forma de redimir al capitalismo y la compulsión por expandirse inherente al propio sistema, cuestión que ahora se traduce en términos de pecado personal (Žižek, 2009: 44): como sucede en el relato acerca de la crisis, cuando se afirma que las causas de la misma están en la “avaricia” o en la “irresponsabilidad” de personas individuales (“hemos vivido por encima de nuestras posibilidades”). Esta “culpa”, es asumida por el capitalismo en forma de una crítica aséptica, que deja intacta las mismas relaciones capitalistas a través de la utilización de una perspectiva *espiritual*, en la necesidad de “devolver algo a la sociedad”, despolitizando los problemas (Žižek, 2009: 42). Cuando la condición humana se identifica de forma indisoluble con la condición del humano capitalista, la crisis sistémica se traduce obligatoriamente en una crisis sobre la condición humana.

En este sentido es que creemos que productos como *Los Juegos del Hambre* y otras narrativas cinematográficas *mainstream*, sobre todo las procedentes de Hollywood, se han adaptado a este relato que en apariencia asume la crítica al orden vigente, pero en realidad lo hacen vaciándola de contenido emancipador. Esta operación de *borrado*, de *desaparición del exterior* (Méndez Rubio, 2012), funcionaría entonces como una apropiación por parte de la cultura masiva de los elementos críticos y potencialmente

revolucionarios provenientes de la cultura popular. El conflicto popular/masivo se plantearía entonces en términos de imposibilidad de prácticas alternativas, de imposibilidad de salir del juego planteado debido a que nuestra supuesta naturaleza *es la que es*. La aceptación del discurso de Hobbes sobre las pasiones naturales humanas que sólo podrían ser controladas mediante la implantación de un Estado fuerte, un *Leviatán* que les pusiera freno, se vería reflejada en estas narrativas que refuerzan el cinismo actual, actitud generalizada en una juventud en relación al futuro de la humanidad y al suyo propio. Una juventud que ya no cree en la política, pero que sin embargo ha sido convencida de que las reglas del juego no se pueden cambiar, porque *son las que son*. El pragmatismo al que nos han empujado en nuestra era aparentemente *post-ideológica* es, como afirma Žižek (2009: 45), “la prueba definitiva de que estamos más que nunca inmersos” en una ideología dominante que para serlo, se apropia de las tensiones generadas en el interior de las sociedades capitalistas para resignificarlas en su propio beneficio.

Este “cierre sofocante” (Žižek, 2008: 40) del espacio de lo posible, acaba limitando nuestra capacidad de actuar sobre la realidad, convirtiendo la crisis actual en un estado permanente. Como afirma López Petit (2009: 40):

En la actualidad no existe propiamente una crisis sino una constante «fuga hacia adelante» que adopta la forma de una crisis permanente o guerra. «Fuga hacia adelante» significa, en primer lugar, que las alternativas han sido dejadas atrás, especialmente, la idea moderna de revolución. «Fuga hacia adelante» significa, en segundo lugar, que no hay futuro. La búsqueda ansiosa del futuro, inherente al desbocamiento del capital, comporta paradójicamente una radical ausencia de futuro.

Si las distopías pueden funcionar como una crítica al estado actual de las cosas, creemos que en el caso de las narrativas distópicas que se convierten en *mainstream* esta crítica queda anulada en parte debido a este cierre que convierte a la misma, en definitiva, en un espacio para la redención personal. Si el cine tiene la capacidad de actuar como un espejo en el que reconocernos como sujetos, este tipo de relatos parecen conducirnos a un estado

de aceptación pesimista de nuestra incapacidad de intervención *real*, a una aceptación pesimista de nuestra *naturaleza humana*, que nos convence de nuestra incapacidad para la reacción llevándonos al inmovilismo.

Lo anterior se ve reforzado por el miedo al retorno a un estado *primitivo* de barbarie pre-social. Miedo producto del arraigo que en nuestro imaginario tiene el mito etiológico del que parten las premisas hobbesianas y en el que Estados Unidos se posiciona como paradigma de superación del mismo, es decir, como paradigma de la civilización. Aceptación, también, de que es justamente nuestra civilización (la *única* civilización) la que nos conducirá inevitablemente a tal barbarie y que nada podemos hacer para cambiarlo porque vivimos en *el mejor de los mundos posibles*. Como diría Méndez Rubio (2012: 19), “la angustia constitutiva de un mundo que se sabe imposible, y que tal vez por esa misma razón expresa una y otra vez su obsesión por reclamar como sea alguna otra (im)posibilidad”.

En resumen, las hipótesis se enmarcarían en las siguientes fundamentaciones teóricas:

- Más allá de los elementos simbólicos o estéticos aparentemente transformadores o revolucionarios que se dan en un film, el proceso mismo de adecuación a los parámetros del *mainstream* cinematográfico, es decir, al funcionamiento de las industrias culturales en un contexto de globalización capitalista, conlleva necesariamente la pérdida de un acercamiento crítico. De esta manera, el visionado de la película se convertiría en un ritual de evangelización capitalista donde el espectador espera, a cambio de un intercambio monetario, por un lado, huir ilusoriamente y temporalmente del cierre ideológico de su realidad cotidiana y, por el otro, sentir las virtudes del capitalismo en su condición de consumidor medio con acceso a los bienes de entretenimiento masivos, encargados de proyectar ese espacio virtual de cultura global.
- El sustrato cultural que construye al consumidor habitual de este tipo de bienes de entretenimiento es el que encuentra su centro de gravedad en el *American way of life*, que no es otra cosa que el intento exitoso de dibujar a través del acceso al consumo la idea de un ciudadano medio, de una clase media, que sólo se imagina a sí misma en el seno de un capitalismo exitoso, que actualmente toma forma de

democracia liberal. Se trata de la construcción de una noción de clase más allá de los conflictos materiales que, en términos marxistas, serían los elementos constituyentes de la misma.

- En este sentido, cabe esperar que las inquietudes y demandas sociales latentes en la población que se percibe a sí misma como clase media, aparezcan en los productos de la cultura masiva. Ante el cierre ideológico del que habla Žižek y la pérdida del espacio que antes ostentaba la cultura popular, estas demandas sociales sólo encuentran vehículo para su propagación en los términos que propone el sistema, siendo este el que, paradójicamente, genera esas contradicciones. Esta sería una de las características que definiría este último estadio del capitalismo: la expansión estéticamente neutra, a partir de la clausura de la dicotomía con la caída del Muro de Berlín, de esta ideología por el mundo.
- Esto explicaría que la ciencia ficción distópica post-apocalíptica sea uno de los géneros más utilizados a raíz de la Crisis de 2008 para atraer al público juvenil a la gran pantalla. Además de la ya mencionada *Los Juegos del Hambre*, otros ejemplos de estas “distopías juveniles” los podemos encontrar en las películas *Mañana, cuando la guerra empiece* (Beattle, 2010), *In Time* (Niccol, 2011), *Mi vida ahora* (McDonald, 2013), *El juego de Ender* (Hood, 2013), la saga cinematográfica *Divergente* (Burguer, 2014), *El corredor del laberinto* (Ball, 2014) o *Tomorrowland* (Bird, 2015). Teniendo en cuenta que una parte de la población siempre ha vivenciado el capitalismo como una crisis absoluta (los más desfavorecidos), en el imaginado mundo occidental los jóvenes ocupan la posición vulnerable en un sistema en decadencia, que cada vez más se percibe como tal por este colectivo. En respuesta a ese cierre ideológico y a ese proceso de vaciamiento de expectativas, la pérdida de sentimiento de pertenencia a la sociedad (la anomia) se generaliza, siendo aprovechada por el cine *mainstream* para proyectar a través de sus productos un escenario futuro en el que se confirman los temores presentes de que el capitalismo es la única opción viable y de que, por ende, la lógica de la supervivencia no radica en la noción de sociedad, de cesión del propio bienestar al bien común, sino en la salvación personal a través de la

competencia. Es habitual observar en este tipo de films el arquetipo del joven guerrero dispuesto a asesinar para sobrevivir.

- Cuando estas películas se enmarcan dentro del subtipo de la ciencia ficción social, como ocurre en el caso de *Los Juegos del Hambre*, y por tanto introducen de forma más explícita las contradicciones del sistema capitalista en la narración, entonces estos jóvenes guerreros acaban conformándose como el brazo armado de un movimiento más amplio dirigido por adultos. Es entonces cuando aparece la metáfora de la traición y el cierre ideológico opera instando a la juventud al conformismo, a la reforma y a la toma progresiva de las riendas del único sistema posible. En este caso, la renovación de las élites y el cambio estético que deviene de la legitimación del orden cultural propio de la juventud, es decir, la herencia del sistema, sustituye a las demandas iniciales de un cambio más profundo.
- El trasfondo histórico sobre el que transcurren estas narraciones sería el de la reaparición del proceso civilizatorio; la exaltación de los Estados-nación en forma de democracias liberales como único elemento de arraigo frente a la liquidación de la idea de un mundo gobernado por una globalización benévola, que habría de cristalizar en una serie de instituciones de gobernanza mundial en pro de la paz. Ante el fracaso de esta idea, la recategorización del mundo sobre la dicotomía civilización/barbarie, evoca el miedo a un nuevo choque de civilizaciones. En esta coyuntura, la creación mediática de una otredad bárbara y el realineamiento cultural de las naciones occidentales en la órbita de los Estados Unidos en torno al concepto desvirtuado de democracia, así como la pérdida de legitimidad de los propios Estados-nación, evocan una doble crisis en la que el individuo es seducido por la idea de la *tabula rasa*: la idea de que la modernidad se está agotando y de que es necesario una purga a gran escala y la consiguiente refundación.

Metodología

Este proyecto se enmarcará en el ámbito de los Estudios Culturales. Aunque entendemos la cultura como un todo complejo, no pretendemos olvidar las bases materiales que la

hacen posible, es decir, el modo de producción sobre el que esta cultura se asienta; el sistema capitalista de consumo, en nuestro caso. Como recuerda Eagleton (2001: 19), “somos seres culturales, pero también somos parte de la naturaleza sobre la que ejercemos nuestro trabajo”. En definitiva, entendemos que en el contexto del capitalismo avanzado, las relaciones entre cultura y globalización están basadas en realidades materiales, por un lado, y al mismo tiempo abstractas, “heterogéneas pero al mismo tiempo unificadas por un sustrato constitutivo de la vida en común” (Méndez Rubio, 2012: 35). Como apunta en otra de sus reflexiones Méndez Rubio (2015: 103):

En la era del “divide y vencerás”, la relevancia estratégica de la cultura de la imagen como sustituto de la interacción dialógica obliga a seguir pensando abiertamente aquello que va quedando ensombrecido, esto es, la condición de la cultura como práctica social, así como a explorar las condiciones de producción de la imagen más allá de una lectura economicista del régimen de oligopolio con que funciona la industria de la cultura masiva.

Por lo tanto, nuestro enfoque será transdisciplinar, abarcando ámbitos como el de la semiótica, la filosofía, la historia, la psicología y la sociología, entre otros, y atendiendo especialmente a las relaciones del texto con el contexto, con el fin de abordar la producción social de sentido y la construcción de identidades en el lugar del receptor. Mediante un acercamiento interdisciplinar a un objeto de estudio tan complejo, pretendemos establecer de la forma más esclarecedora posible las relaciones entre la audiencia y los usos que ésta establece con los productos de la cultura de masas, en este caso concreto, con el cine distópico de ciencia ficción.

Al tratarse de productos audiovisuales, centraremos nuestra metodología en el análisis textual de los filmes propuestos. Recurriremos a esta metodología de estudio atendiendo tanto al papel del autor como al del espectador como fuentes en el proceso de significación. Nuestra labor investigadora se basará, por tanto, en el análisis de los significantes propuestos por los distintos filmes, así como en el proceso de producción de sentido, anclando siempre el análisis al texto.

En este sentido, nos atenderemos a lo planteado por Metz (2001: 48), acerca de la búsqueda un «latente», que creemos va más allá del guion en un texto fílmico. Por esto, al tratarse de una saga cinematográfica, optamos por tomar al conjunto de las cuatro películas como un significante, como síntoma clave “para entender los procesos de crisis y transformación social en curso” (Méndez Rubio, 2016: 24). Citando a Metz:

(...) el significante fílmico es tan indicativo como su significado en cuanto a las significaciones latentes en la película, el material aparente se deriva por entero de una lectura sintomal.

En resumen, nos centraremos tanto en la forma como en el contenido para intentar desentrañar su «sentido verdadero». Para esto, siguiendo las reflexiones de Lotman, manejaremos el texto teniendo en cuenta las conexiones extratextuales que el mismo presenta, entendiendo las mismas “como la relación del conjunto de elementos fijados en el texto respecto al conjunto de elementos del cual se efectuó la elección del elemento empleado dado” (Lotman, 1982: 69). En otras palabras, entenderemos el texto en sus relaciones sintagmáticas, semánticas y paradigmáticas, pero también como el resultado de la negociación entre cada uno de los participantes en el proceso comunicativo, es decir, en el proceso de producción de sentido. Para el análisis de este proceso negociador, nos valdremos del concepto de *hegemonía* propuesto por Gramsci (2011), ya expuesto en nuestro marco teórico.

Estudiaremos, centrándonos en los conceptos de *distopía* y *cine de masas* presentados en el marco teórico, los procesos de mediación y reproducción social con lo que dichos filmes cumplen su rol en la transformación cultural. La observación de aspectos vinculados a la identificación espectral serán abordados desde diferentes disciplinas que atiendan a los aspectos psicológicos relacionados tanto con el individuo como con las masas, así como también a las características específicas que nos ayudarán a definir el lugar de la recepción de los largometrajes, tales como el contexto histórico, social y económico de las sociedades a analizar.

Por último, analizaremos la relevancia de dichos productos dentro del marco de la Industria Cultural norteamericana y mundial. Con esto, pretendemos comprender las dimensiones del estudio y contextualizar el mismo dentro de las dinámicas económicas, sociales y políticas a escala global.

El cine *mainstream* y la industria hollywoodense

Nuestra tesis deberá tomar en cuenta el funcionamiento de la industria cinematográfica, especialmente en los Estados Unidos, tomando como centro la producción que podríamos denominar bajo el nombre de *mainstream* dentro de éste ámbito. El término *mainstream*, entendido como corriente principal en la cultura de masas, está íntimamente ligado al desarrollo de las Industrias Culturales y por tanto, en el tema que nos ocupa, al nacimiento y evolución del cine como industria.

El concepto de *Industria Cultural* fue desarrollado por Adorno y Horkheimer a mediados de los años cuarenta, para referirse a la producción en masa de bienes culturales en el capitalismo. Martín Barbero (1991: 48), observa que para los dos teóricos de Frankfurt la experiencia totalitaria les había aportado la visión de conjunto sobre las implicaciones políticas y culturales de la economía capitalista y su tendencia a la totalización. En palabras de Martín Barbero (1991: 50):

(...) lo que contextualizó la escritura de ese texto es tanto la Norteamérica de la democracia de masas como la Alemania nazi. Allí se busca pensar la dialéctica histórica que arrancando de la razón ilustrada desemboca en la irracionalidad que articula totalitarismo político y masificación cultural como las dos caras de una misma dinámica.

Así, Adorno y Horkheimer (1998: 166), se refieren a la estandarización que supone la entrada de los bienes culturales en la economía de consumo, sacrificando así “aquello por lo cual la lógica de la obra se diferenciaba de la lógica del sistema social”.

En el desarrollo de este trabajo, nuestras alusiones al concepto de *Industria Cultural* irán vinculadas a los modos de producción de la cultura de masas en el panorama actual (centrándonos en el caso del cine de masas hollywoodense) y, en concreto, a lo que se conoce como *cultura mainstream*. Martel (2011: 22) intenta definir en pocas líneas lo que aquí consideraremos bajo esta expresión:

La palabra *mainstream*, difícil de traducir, significa literalmente «dominante» o «gran público», y se emplea generalmente para un medio, un programa de televisión o un producto cultural destinado a una gran audiencia. El *mainstream* es lo contrario de la contracultura, de la subcultura de los nichos de mercado; para muchos, es lo contrario del arte.

González Pascual (2010: 56) caracteriza este concepto de la siguiente manera:

El *mainstream* se vincula con lo *kitsch*, entendiendo este concepto como una corriente mecánica que opera con fórmulas preestablecidas, capaz de cambiar de acuerdo a la moda de cada momento, pero siempre rememorando lo mismo, eludiendo el análisis, y simplificando el proceso cognitivo para alcanzar experiencias indirectas, es decir, a sensaciones falsificadas.

Teniendo lo anterior en cuenta, lo *mainstream* en el ámbito cinematográfico, dentro del contexto de un mundo globalizado, estaría representado por el cine destinado a grandes públicos producido en Hollywood, siendo Estados Unidos el centro de producción dominante dentro de lo que Žižek (2009: 62) denomina «capitalismo cultural». Tomando la definición de Martel, podríamos entonces definir el cine *mainstream* hollywoodense

como la corriente de representación dominante, procedente de Estados Unidos, que establece los criterios y pautas a seguir para conseguir el éxito en términos económicos y comerciales de sus productos culturales.

En este sentido, González Pascual (2010: 53) considera que el cine *mainstream* entraría dentro de lo que McLuhan denomina *medios calientes*, de «alta definición», es decir, que proporcionan un alto grado de información y extienden un único sentido, dejando menor capacidad al público para participar completando el mensaje (McLuhan, 1996: 43-44). En contraste a esto tendríamos los *medios fríos*, como la escritura o el teléfono, en las que la «baja definición», es decir, la menor cantidad de información, hace que se requiera de un mayor grado participativo por parte del lector-espectador. En resumen, la diferencia entre los medios calientes y fríos radicaría en el esfuerzo de decodificación por parte del lector, que se tornaría casi nulo en el caso de los medios de *alta definición*. La consecuencia de esto, según McLuhan, es que para que la experiencia extraída de un medio caliente pueda ser asimilada, primero debe pasarse a un estadio muy frío, debido a que la alta definición de los medios calientes engendran una especialización y fragmentación tal que el lector debe *olvidarla* o *censurarla* para aprenderla. Según González Pascual (2010: 53), el paso a este estadio frío cuando toda la producción cultural mediática se encamina a ser caliente y satisfacer la ideología dominante, abre un conflicto en el que lo pendiente de aprender se vuelve superficial, imposibilitando cualquier análisis crítico. Lo que queremos decir es, siguiendo este esquema, que el cine *mainstream* de Hollywood parece dificultar un acercamiento crítico y/o participativo por parte del lector-espectador.

Lo que intentamos esbozar, a modo de una hipótesis que se desprende de las ya mencionadas en este trabajo, es que las dinámicas propias de la industria cinematográfica de Hollywood condicionan la forma y el contenido de los productos culturales y que, por lo tanto, no cabe esperar que los mismos pongan en cuestión (al menos no de forma evidente) el sistema económico, político y cultural sobre el que se sustenta su modelo de negocio. Esto no entra en contradicción, aunque pueda parecerlo, con que los usos y prácticas que los lectores-espectadores realicen del producto concreto sean necesariamente acríticos. En esto, nos alejamos de las posturas de los teóricos críticos que atribuyen un poder casi absoluto a los medios de comunicación, como Adorno y

Horkheimer, y nos acercamos a las posturas que Martín Barbero (1991) atribuye a Benjamin, poniendo nuestra atención sobre todo en la experiencia de las masas, en la percepción y el uso de la cultura por parte de estas (Martín Barbero, 1991: 57). Creemos que, en términos de hegemonía, el cine *mainstream* cuenta sin dudas con una considerable ventaja en la batalla cultural que, sin embargo, no está cerrada y que por lo tanto debemos atender a los posibles usos del texto en relación con su contexto, para de esta forma abordar el problema que nos ocupa, que es el de la producción de sentido. Se trata, por tanto, de entender al público receptor no de forma pasiva y acrítica, sino como responsable final en el proceso de lectura, entendida esta como “proceso ininterrumpido de producción/transformación” (Talens, 1986: 22). Como señala Martín Barbero (1991: 62):

(...) la experiencia social puede tener dos caras: un oscurecimiento, un empobrecimiento profundo, y al mismo tiempo no perder su capacidad crítica y de creatividad.

Creemos que considerar al público en estos términos puede ayudarnos a comprender las apropiaciones que el cine *mainstream* de Hollywood hace de elementos de la cultura popular, en especial en su país de origen (Estados Unidos), y cómo estos elementos son *absorbidos* y reinterpretados con el fin último de legitimar y reforzar la cultura oficial, es decir, el discurso dominante.

Como indica Carmona (2005: 35), “en el capitalismo, espectáculo e industria se funden a partir de la instrumentalización económica del primero”. Es por esto que en nuestro análisis atenderemos a estas dos dimensiones; por un lado, a la del funcionamiento y estructura de la industria cinematográfica en nuestros tiempos y sus implicaciones como aparato ideológico; por el otro, al rol que esta industria cumple en la arena cultural, es decir, en la pugna por la hegemonía. Reparar en estos aspectos puede conducirnos a esbozar algunas conclusiones sobre el rol que el cine de masas hollywoodense tiene a la hora de contribuir a la creación de imaginarios colectivos. A modo de recapitulación, la

siguiente cita de Company (2014: 26) resume el enfoque que abordaremos en las próximas páginas:

El correlato que el filósofo de Cagliari [Gramsci] establecía entre monstruosidad y fascismo es perfectamente homologable con la situación política actual donde la dictadura económica de los mercados enmascara las diferencias de clase y la superficialidad cinematográfica y massmediática es la mejor adormidera para los oprimidos.

Se trata, por tanto, de desentrañar los mecanismos que el cine *mainstream* pone en marcha a fin de “comprender mejor nuestros miedos y el lugar histórico y psicológico del que proceden” (Company, 2014: 27). No se trata aquí de determinar si lo que consideramos por *mainstream* puede o no entrar dentro de la categoría de *arte*, debate que podría ubicarse mejor en el ámbito de la crítica cultural (de cine, de teatro, etc.), sino de comprender cuáles son las tensiones que se plantean dentro de la cultura de masas cuando nos enfrentamos a un mundo globalizado y en crisis, es decir, cuando el centro comienza a ser desplazado y se empieza a abrir la perspectiva de un mundo *multipolar*, poniendo aparentemente en cuestión los relatos *dominantes* en términos de hegemonía.

Hollywood en la era de la globalización

Para comprender mejor lo anteriormente planteado, creemos necesario realizar un breve repaso de algunas cuestiones referentes a la industria cinematográfica, en términos de su nacimiento y evolución. No ahondaremos aquí en cuestiones específicas: no pretendemos establecer una cronología detallada de todos los hechos implicados en los comienzos de la industria, sino comprender las implicaciones que la configuración y estructura de la misma tiene en términos ideológicos en el contexto de la globalización.

Nos apoyamos en Burch (2008: 16) para afirmar que no hay nada de natural ni de eterno en el lenguaje cinematográfico, sino que “tiene una historia y (...) está producido por la Historia”. Es a partir de esta reflexión sobre los inicios de lo que el autor denomina *Modo de Representación Institucional* (MRI) desde donde pretendemos abordar el desarrollo de este apartado. Citando a Burch (2008: 17), entendemos que:

(...) este modo de representación, del mismo modo que no es ahistórico, tampoco es neutro (...), que produce sentido en y por sí mismo, y que el sentido que produce no deja de tener relación con el lugar y la época que han visto cómo se desarrollaba: el Occidente capitalista e imperialista del primer cuarto del siglo XX.

Burch se refiere así al nacimiento de la época clásica en Hollywood y al establecimiento de unos criterios que regirían durante décadas la producción cinematográfica de los grandes estudios. Este sistema de producción, basado en una estructura oligopolista favorecida por estrategias de concentración vertical, la estandarización del estilo narrativo, la división y especialización del trabajo y la producción en serie (Pardo, 2011: 43), consiguió acaparar los mercados mundiales durante la primera mitad del siglo XX. En el caso europeo, esto llevó a la necesidad de crear sistemas de ayudas económicas para promover un cine propiamente europeo o nacional (Pardo, 2011: 48). Con un sistema de producción y consumo ya consolidado bajo los estándares estadounidenses, este intento de relocalización del cine fracasó, generando un doble sistema de producción en el que mientras Europa se dedicaba a generar un cine a gusto de las élites sociales nacionales, Estados Unidos copó el ámbito del cine *mainstream*.

El principio del fin de este modo de representación del que habla Burch, podemos situarlo en los años sesenta y setenta del siglo XX, con el nacimiento del denominado “Nuevo Hollywood”. Estas décadas trajeron consigo cambios significativos en la industria cinematográfica hollywoodense. El “Nuevo Hollywood”, con *Bonnie and Clyde* (Penn, 1967) como una de sus precursoras, combinaba el éxito comercial con la controversia en el ámbito de la crítica, inaugurando una época en la que nuevos temas y nuevas formas de producción irrumpían en la meca del cine, bebiendo del espíritu de las nuevas

generaciones que parecían reclamar nuevos relatos. La conocida como *Golden Age* del “Nuevo Hollywood” coincidió con uno de los períodos más convulsos de la sociedad estadounidense desde la Gran Depresión. Como indican Elsaesser, King & Horwath, (2004: 37):

Between the assassination of Martin Luther King in April 1968, and Richard Nixon’s resignation in August 1974, America underwent a period of intense collective soul-searching, fuelled by open generational conflict, and no less bitter struggles around what came to be known as ‘race’ and ‘gender’. The protests against the Vietnam War, the Civil Rights movement and the emerge of feminism gave birth to an entirely different political culture, acutely reflected in a spate of movies that often enough were as unsuccessful with the mass public as they were audacious, creative and offbeat, according to the critics.

Este proceso no está desconectado de otros, como es el de la consolidación de la juventud como actor político y social, y sobre todo en su rol de consumidor en el naciente capitalismo de consumo. Los “jóvenes airados” de los años cincuenta prepararían el terreno para una nueva generación, formada por los hijos privilegiados de las clases medias, dispuesta a librar un combate abierto con el poder político y el orden moral burgués (Solé Blanch, 2007: 255). Las nuevas formas de expresión juveniles, que tuvieron su eco especialmente en la literatura, la música *pop* y el cine *independiente* o *de autor*, se reflejaron en unas industrias culturales que vieron una oportunidad de explotar nuevos nichos de mercado, apoyados en la cultura popular y en el nuevo espíritu reivindicativo de la época. Lipovetsky (2009: 20) subraya el vínculo entre este nuevo cine y la “nueva revolución de los valores individualistas” en las democracias avanzadas de occidente. Para él, el surgimiento de esta nueva generación,

Es inseparable de una nueva modernidad individualista, la que traen la sociedad de consumo, sus valores y sus enemigos: felicidad, sexualidad, juventud, autenticidad, placeres, libertad, rechazo de las normas convencionales y rigoristas.

Pero incluso antes, en el plano económico y político, otros hechos influyeron en la nueva configuración de la industria. En 1948, la sentencia del Tribunal Supremo de los Estados Unidos contra la *Paramount Pictures*, una de las llamadas *majors*, consideró ilegal el monopolio de producción-distribución-exhibición en la industria cinematográfica. Este hecho provocó el fin del sistema de producción fordista en el cine, marcando el final también de la época clásica (González Pascual, 2010: 94). A principios de los años sesenta y también mediante sentencia judicial, se pone fin al *Código Hays* impulsado por los sectores conservadores en los Estados Unidos, siendo éste remplazado por el sistema de clasificación por edades de la *MPAA* en 1968.

La década de 1960 marcó también el inicio del proceso de desregulación. Durante esta década, algunas de las históricas *majors* hollywoodenses en precaria situación financiera son vendidas a grandes corporaciones ajenas en muchos casos a la industria del entretenimiento (Pardo, 2011: 48). Los casos de *Universal*, adquirida por *Music Corporation of America* (MCA) en 1962 o *Paramount*, por *Gulf & Western* en 1966, son algunos ejemplos de esto. Este proceso alcanzaría su punto álgido en los años ochenta, cuando la tendencia a la concentración dio a luz las primeras fusiones y la creación de grandes grupos de comunicación. Como apunta Pardo (2011: 50):

Esta vez los motivos no eran tanto de índole económica, sino más bien estratégica, dado el inminente panorama multimedia. Más en concreto, el desarrollo más significativo de las empresas de entretenimiento durante estos años, en términos de organización y modelo de negocio, se dirige hacia la creación de sinergias y la diversificación de actividades empresariales.

En la década de 1980, la generalización del libre mercado y la expansión de los capitales así como el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación, aceleraron el proceso de globalización económica. La desregulación del sector audiovisual durante la era Reagan, propició fusiones a gran escala como las de las productoras *Time Inc.* y

Warner Communications, que anunciaban de esta forma la formación de la nueva compañía (Time Warner, 1990: 2-3):

In the Eighties we witnessed the most profound political and economic changes since the end of the Second World War. As these changes unfolded, Time Inc. and Warner Communications Inc. came independently to the same conclusion: Globalization was rapidly evolving from a prophecy to a fact of life. No serious competitor could hope for any long-term success unless, building on a secure home base, it achieved a major presence in all of the world's important markets. With this goal in mind, Time and Warner began discussion on joint ventures. The more we talked –and the more we learned about each other– the more obvious it became that the most significant and exciting possibility was a synthesis that would lift us to a position neither could achieve alone.

Como señala González Pascual (2010: 94), el nacimiento de este conglomerado “es una consecuencia lógica y paradigmática del nuevo orden económico”. El éxito económico que supuso para *Time-Warner* el estreno del *Batman* de Tim Burton en 1990, constituyó un ejemplo de cómo optimizar el nuevo *blockbuster* a través de los ingresos del *merchandising*, ventas de vídeo, *laserdisc* y discos compactos con la banda sonora original (González Pascual, 2010: 95).

El cine producido en Hollywood pasó así a ser copado por las grandes industrias de entretenimiento, *clusters* empresariales más grandes capaces de invertir mucho más dinero en la producción de un cine más “espectacular”, así como de diversificarse y expandirse en el mercado global aprovechando la subcontratación, inversión o compra de las industrias cinematográficas alrededor del mundo. Por tanto, el cine deja de ser un sector dedicado exclusivamente a la producción de filmes para la gran pantalla, convirtiéndose en un subsector más dentro del amplio campo de las industrias de entretenimiento, del sector audiovisual en un sentido más genérico, donde la variedad de formatos, temáticas y subculturas generan tipologías de consumo heterogéneas a las que sólo tienen acceso las grandes corporaciones capaces de afrontar los gastos económicos y acceder a los ingresos que suponen los nuevos sistemas de difusión y de diversificación

económica, de publicidad y de *merchandising*. En definitiva: un cine para todos los gustos.

La «edad del entretenimiento», como la denominó Janet Wasko (1994: 102), se caracteriza por el uso que las *majors* hicieron de las nuevas tecnologías de la información para el desarrollo de productos de consumo centrados en el ocio (González Pascual, 2010: 96). Así, durante los años noventa, veríamos cómo el “Hollywood Corporativo” (*Conglomerate Hollywood*) remplazaba al Nuevo Hollywood, con nuevas fusiones que configuraban nuevos gigantes mediáticos (*AOL Time-Warner, Sony-Columbia, News Corporation-Fox, Viacom-Paramount*, entre otras) que se hicieron con el control de los estudios de Hollywood, convirtiéndose en “la fuerza dominante de una industria del entretenimiento en clara y rápida expansión global” (Pardo, 2011: 50).

Según afirma Lipovetsky (2009: 22), los cambios que vive la industria hollywoodense durante estos años, trastocarían “todas las dimensiones del universo cinematográfico”: la producción, la promoción, la distribución y el consumo se verían afectadas de forma global. Lejos de significar la muerte del cine, el proceso de *pantallización*, que comienza a mediados del siglo XX con la aparición de la televisión y alcanza hasta nuestra época con Internet y los dispositivos móviles, parece apuntar a una difusión del “espíritu del cine”, a una *cinemanía* general que fagocita con su estética áreas enteras de la cultura de la pantalla (Lipovetsky, 2009: 25). Este autor se referirá a este fenómeno mediante el nombre de “pantalla global” (Lipovetsky, 2009: 23):

(...) la pantalla global designa (...) el estado del mundo-cine en la época de la globalización económica y de la internacionalización de las inversiones extranjeras. Aunque la presencia de capitales extranjeros en la escena hollywoodense no es un fenómeno nuevo, la época actual representan un punto decisivo a causa de su intensificación.

En efecto, durante esta época muchas productoras de Hollywood pasan a formar parte de grupos empresariales europeos, australianos y japoneses. La financiación extranjera de

películas estadounidenses también se vuelve más significativa: el 32% de las 30 películas más taquilleras de 2001 fueron en parte financiadas mediante inversiones extranjeras (Lipovetsky, 2009: 23). La internacionalización de capitales lleva a que parte del cine producido en Hollywood esté financiado con dinero extranjero mientras parte de la producción extranjera está financiada con dinero estadounidense. Volviendo a Lipovetsky (2009: 24):

(...) el cine planetarizado se hace con parámetros «taquilleros» y transnacionales, pero también con mescolanzas y batiburrillos, con elementos cada vez más revueltos, más multiculturales. (...). Así como la esfera comercial penetra en todos o casi todos los dominios de la vida, tampoco el cine se cierra ya a ninguna identidad, a ninguna experiencia.

En la misma línea, Pardo (2009: 52), afirma que la primera década del siglo XXI se encuadra en los albores de una radical transformación de la industria audiovisual, marcada por la globalización y la digitalización. Según este autor, aunque la supremacía de los Estados Unidos en el sector continúa siendo evidente (Estados Unidos produce el 80% del cine, el 70% de la ficción televisiva y el 50% de la música discográfica distribuidos en el mundo entero), no debemos olvidar que las grandes corporaciones americanas están participadas por intereses no americanos. Pardo (2009: 52) resume así las características de la industria cinematográfica actual:

(...) la internacionalización del talento, del capital y de las estructuras de producción; el diseño de películas internacionales por su planteamiento, sus ingredientes o los lugares de rodaje, así como la creación de franquicias que permitan la explotación comercial multiplataforma; los estrenos mundiales simultáneos, apoyados en vastas campañas internacionales de marketing y distribución; y, en fin, la consolidación de un mercado global y de un espectador cinematográfico de perfil internacional.

En las páginas que siguen intentaremos esclarecer las implicaciones que estas transformaciones tienen sobre la reproducción de determinados valores, modos de vida y visiones del mundo. Como advierte Méndez Rubio (2015: 96), habrá que prestar atención a los filtros ideológicos que operan no sólo en los contenidos de los medios masivos, sino también “a través de las formas perceptivas propuestas por el sistema audiovisual”.

El conflicto popular/masivo en el cine mainstream contemporáneo

Según señala González Pascual (2010: 64), “el *mainstream* promueve el sueño americano, sus mitos y sus ideologías dominantes”. Aunque concordamos con esta afirmación, cabe recordar aquello que advertía Žižek (2009: 41), acerca de que “no es suficiente con afirmar que las primitivas clases bajas han sufrido un lavado de cerebro por parte del aparato ideológico, de modo que ya no son capaces de identificar sus auténticos intereses”. Lejos de caer en simplificaciones, pretendemos comprender aquí los complejos mecanismos y factores que entran en juego en el ámbito del cine de masas hollywoodense, con el fin de dotar de base teórica a la tesis expuesta por González Pascual. Para esto, recurriremos al concepto de hegemonía planteado por Gramsci, definido en nuestro marco teórico como un proceso inacabado, el terreno en el que se libra la batalla político-cultural por el sentido común. Creemos que el análisis del papel del cine en esta disputa nos ayudará a abordar mejor la afirmación hecha al principio de este apartado.

Partimos de las reflexiones acerca de una *ideología de la no-ideología* (Méndez Rubio, 2015: 184) para comprender cómo la cultura masiva se presenta “acorazándose en una oficialidad pública que la naturaliza como instrumento de poder”. Sin embargo, a pesar de que como Rossi-Landi (1980: 230) asumimos que todos estamos “hundidos hasta el cuello” en la falsa consciencia y en la ideología, será nuestra tarea recordar constantemente que, como dice Žižek (2009: 45), “la ideología es siempre un campo de lucha”. Por lo tanto, pese a las dificultades, la ideología deberá funcionar para nosotros

como “condición de posibilidad” para la intervención política sobre y desde un mundo que sólo puede entenderse en clave de conflicto (Méndez Rubio, 2015: 173).

En estos términos se hace necesario recurrir entonces al análisis de las tensiones entre lo popular y lo masivo, así como a las alianzas entre cultura masiva y alta cultura. Méndez Rubio (2015: 203), apunta a tres *modos culturales*, que vale la pena aquí considerar para comprender a qué nos referimos con estas tensiones:

- 1) *Alta cultura*: entendida como las aquellas fórmulas culturales que son producidas *tendencialmente* por minorías para minorías. De esta forma, se establece una relación tendencialmente unidireccional entre emisor y receptor, desplegando “filtros (económicos, políticos, simbólicos) para delimitar una separación estable entre dentro y fuera, interior y exterior”, es decir, entre “quien puede y quien no puede acceder a ese espacio legitimado” (Méndez Rubio, 2015: 203-204).
- 2) *Cultura masiva*: se trata de una cultura que continúa reservando su producción a minorías especializadas, aglutinadas en empresas de proyección transnacional “que, a su vez, tienden a aglutinarse formando conglomerados oligopólicos o megafusiones, cuyo radio de difusión les permite (...) llegar hasta mayorías sociales” (Méndez Rubio, 2015: 204). El cine *mainstream* que aquí nos ocupa entraría dentro de este modo cultural. También aquí se producen relaciones unidireccionales, aunque en este caso con resistencias, respuestas más o menos silenciosas generadas de la interpelación a un otro “que muchas veces forma parte de los desdoblamientos de la propia estructura lingüística y psicológica del emisor” (Méndez Rubio, 2015: 204).
- 3) *Cultura popular*: entendida en el sentido *gramsciano* de “cultura que contrasta con la sociedad oficial”, como “práctica o espaciamento subalterno” (Méndez Rubio, 2015: 205). *Emisor* y *Receptor* son entendidas aquí como funciones intercambiables, estableciendo un espacio comunicativo no necesariamente centrado ni jerarquizado.

Continuando con las reflexiones de Méndez Rubio (2015), las tensiones entre popular y masivo cobran un cáliz especial en el terreno de la *cultura de la imagen* o de la *sociedad del espectáculo*. Considerando la hegemonía como proceso dinámico, podríamos afirmar que, coyunturalmente, lo masivo se viene identificando cada vez más con lo hegemónico, a la vez que lo popular continúa en su largo proceso de desaparición y/o de relegación a la subalternidad:

Como proyecto de control democrático, la cultura masiva delimita un territorio omniabarcable, y que exige al resto de modos de producción cultural (de élite, popular...) que se adapten a sus parámetros si pretenden sobrevivir. En este sentido, la más importante victoria de lo masivo quizá no sea, ingenuamente, la eliminación de todo conflicto sino, más bien, como sugiere Debord (1999b: 16), hasta qué punto ha establecido “las condiciones en las que necesariamente se ha de jugar de ahora en adelante el conflicto en la sociedad”. (Méndez Rubio, 2015: 95).

De esta forma, lo masivo implica una operación de *borrado*, de *desaparición* de la alteridad. La realidad se totaliza así como imperativo de hegemonía, haciendo desaparecer todo exterior mediante la institucionalización y naturalización de la hegemonía de la cultura masiva. En el caso de los productos audiovisuales, la omisión, al menos explícita, de la ideología, parece un prerrequisito para que estos alcancen una dimensión *mainstream*, que por otro lado sigue siendo la aspiración evidente de una mercancía. Dicho de otra manera, esta *ideología de la no-ideología*, en nuestra época, encuentra uno de sus principales apoyos en la cultura masiva y, más específicamente, en los medios de comunicación masivos.

En este sentido, el cinismo característico de esta etapa de crisis, en la que la mayor parte de las personas creemos *no* creer en la ideología, sería producto también de esta completa inmersión en la ideología dominante, de forma que “sólo imaginamos que no «creemos realmente» en nuestra ideología”, pero a pesar de ello, continuamos practicándola (Žižek, 2009: 7).

Así es, verdaderamente, como funciona la ideología actualmente: nadie se toma en serio la democracia o la justicia, todos somos conscientes de su corrupta naturaleza, pero participamos en ellas, desplegamos nuestra creencia en ellas porque asumimos que funcionan incluso aunque no creamos en ellas. (Žižek, 2009: 60-61).

Es aquí donde creemos que el conflicto popular/masivo se juega en nuestros días. No es extraño encontrar en los medios masivos ejemplos de esto: la serie de televisión británica *Black Mirror* (Brooker, 2011) o la norteamericana *Mr. Robot* (Esmail, 2015) denuncian los usos de la tecnología en nuestros días mientras se valen de los mismos dispositivos denunciados para promocionarse y, en el fondo, siguen dependiendo de su éxito en términos de audiencia como vehículo hacia el cumplimiento de su objetivo comercial. Si como hemos visto, los medios masivos, como la televisión o el cine, *borran* cualquier exterior (Méndez Rubio, 2012: 19), habrá entonces que observar qué es lo que sucede con aquellos aspectos o elementos supuestamente alternativos que nos proponen los productos de esa misma cultura masiva. Como sugiere Méndez Rubio (2015: 100):

Cuando la cultura se fragua en la matriz alternativa, pese a precaria, como es el caso de ciertos indicios de lo popular como táctica de relación horizontal y descentrada, entonces lo masivo sólo tiene dos reacciones previstas: o bien la indiferencia (...) o bien la integración filtrada en sus propios paradigmas.

La cultura popular es entonces reenmarcada y etiquetada para su puesta en escena, *desapareciendo* en el interior de una cultura masiva que pretende totalizar el espacio de lo cultural, volviendo inofensivos de cara al receptor aquellos elementos de apertura que lo popular podría plantear. En este sentido, parece pertinente plantear aquí la noción de *capitalismo cultural* propuesta por Žižek (2009: 67):

Las protestas anticapitalistas de la década de los sesenta añadieron a la crítica estándar de la explotación socioeconómica nuevos temas de crítica cultural: la alienación de la

vida diaria, la mercantilización del consumo, la falta de autenticidad de una sociedad de masas en la que nos vemos obligados a «llevar máscaras» y estamos sometidos a opresiones sexuales y de otro tipo, etc. El nuevo espíritu del capitalismo recuperó triunfalmente la retórica igualitaria y antijerárquica de 1968, presentándose a sí mismo como una victoriosa rebelión libertaria contra las opresivas organizaciones sociales características tanto del capitalismo empresarial como del Socialismo Realmente Existente; un nuevo espíritu libertario personificado por capitalistas «serenos» e informales, como Bill Gates y los fundadores de las heladerías Bend & Jerry.

Este «nuevo espíritu del capitalismo» (Boltanski y Chiapello, 2007: 4) es lo que parece planteárenos en las películas del *mainstream* estadounidense, especialmente en el género distópico procedente de las grandes *majors* de Hollywood. Aquel «espíritu del 68» que consiguió colarse en el *Nuevo Hollywood* promovió la aparición de relatos alternativos que con el tiempo fueron asimilados por la industria, produciendo una nueva forma de “pseudoactividad despolitizada (nuevos estilos de vida, etc.), hacia la forma misma de la pasividad social” (Žižek, 2009: 71).

A partir de ese momento, los elementos de protesta y movilización, de crítica a ciertos comportamientos propios de las formas de vida capitalistas, fueron integradas en una especie de *estética del inconformismo*, donde lo subversivo pasaba a ser mercantilizable a través de su conversión en una especie de crítica cínica, autocomplaciente, que con el tiempo se ha constituido en un género en sí mismo; como por ejemplo sucede en las comedias cinematográficas y/o televisivas donde el estilo de vida americano y la crítica al mismo conviven sin problemas (y donde *Los Simpsons* parecen constituirse como modelo a seguir). Este proceso de despolitización también reconfiguraría el propio concepto de libertad de expresión, que pasaría a ser simplemente un elemento justificativo con el que el capitalismo cultural abre las puertas a cualquier temática posible, vendible, mientras se haga con los mismos mecanismos que él arbitra.

El pragmatismo ideológico que hoy vemos reflejado en el cinismo característico de las sociedades de nuestra época, convencidas de que no hay alternativas posibles, de que vivimos en el mejor de los mundos posibles, tiene que ver por un lado, con las formas de alienación. Pero estas formas de alienación están a su vez relacionadas con la Historia y,

en consecuencia, con las condiciones materiales que han hecho que la misma se mueva hacia uno u otro lugar. Si es cierto, tal y como nos repite la cantinela neoliberal de personajes como Margaret Thatcher, que “la sociedad no existe”, las consecuencias de tal afirmación se traducen, entre otros elementos, en que nuestro orden simbólico ya no sólo está regido por las relaciones entre sujetos sino, sobre todo, del sujeto consigo mismo. El superyó del capitalismo tardío, por tanto, es sustituido por un *Padre Primordial obsceno* (Žižek, 1994: 228) que nos invita a emularlo con el fin de satisfacer nuestros deseos y alcanzar así la felicidad individual. El auge de los libros de autoayuda, los eslóganes publicitarios, el *emprendedurismo* en boga, etc., parecen venir a confirmar esto. Planteándolo de forma inversa se trataría, en definitiva, de evitar el sufrimiento y para hacerlo, el goce individual que se canaliza también a través del consumo, se propone como una herramienta casi fundamental. Ahí es donde podemos considerar que la alienación no es un proceso absoluto; existe cierto grado de conciencia en todo individuo de que la vida humana en capitalismo no es primordial para la propia supervivencia del sistema. Pero es precisamente esto lo que constituye un hecho legitimador a los diversos tipos de actitudes individualistas, que entienden que su falta de empatía no tendrá un efecto real sobre el propio funcionamiento del orden social que habita. Esta es la forma en la que actúa el capitalismo cultural, mostrándonos a través de su aparato mediático cuál es la forma de vida a desarrollar para aprovechar los momentos de auge económico y cuál es la forma de vida a desarrollar para evitar las carencias materiales propia de la crisis; la misma forma de vida, la que niega toda ideología por ser esta funcional a su propia forma de vida, fuente de disturbio, síntoma de mal comportamiento en una sociedad de individuos. En este sentido, el mito de la sociedad permisiva en occidente tiene que ver también con nuevas formas de control que nacerían de negar aquello que Dostoievski respondía a Nietzsche a propósito de la muerte de Dios (“Si no hay Dios, todo está permitido”). Por el contrario, estas nuevas formas de control se verían reflejadas en la famosa respuesta de Lacan, años más tarde: *si no hay Dios, nada está permitido*. Se trataría, por tanto, del mandato de un goce que encierra en sí mismo su propia imposibilidad, pues como señala Žižek (1994: 219):

En el preciso momento en que alcanza la autonomía, en que suspende la autoridad de las leyes heterónomas y externamente impuestas, el sujeto se ve, así, forzado a confrontar con un Amo mucho más severo cuyo mandato lo descentra desde adentro. Una inversión homóloga tiene lugar en el dominio de los placeres: el renunciamiento mismo a ellos provoca un plus de gozar paradójico, un “goce en el dolor”, en el displacer, bautizado por Lacan *jouissance*, el goce “imposible”/traumático/doloroso más allá del principio del placer.

Si la Ley, como concluye Žižek (1994: 219) a partir de las reflexiones de Lacan, es el superyó, “un mandato al goce imposible de cumplir”, entonces podemos decir que – especialmente– en momentos de crisis como el actual, la única forma de ser felices pasa, en definitiva, por renunciar a la felicidad: es decir, por ignorar esa Ley. Volviendo a Žižek (2009: 32):

El verdadero problema se encuentra (...) en cómo mantener con vida la fe de la gente en el capitalismo, cuando la inexorable realidad de una crisis ha aplastado brutalmente semejantes sueños. De aquí viene la necesidad de un pragmatismo realista «maduro»: hay que resistir heroicamente los sueños de perfección y felicidad y aceptar la amarga realidad capitalista como el mejor (o el menos malo) de todos los mundos posibles.

Esto parece ser especialmente visible en una juventud que ya no puede posponer más el goce, su acceso a la felicidad, y que para conseguirlo se ve legitimada a no contemplar la sociedad en su toma de decisiones, a convertirse en un sociópata: en lugar de asumir la imposibilidad del goce, así como la falacia o mito capitalista que lo constituye, y de sentirse por tanto reconocido con el resto de sujetos como seres igualmente oprimidos y defraudados, el sociópata emprende un camino hacia el aislamiento y la despolitización, hacia el cinismo. La juventud acaba así identificando la sociedad capitalista, que genera sujetos individualistas, con cualquier noción de sociedad posible. Mensajes como estos pueden verse en multitud de productos audiovisuales actuales aparentemente “antisistema”; valga como ejemplo el sermón que Elliot, el protagonista de la serie

televisiva *Mr. Robot* (Esmail, 2015) , imagina soltar a Krista, su psicoanalista, en una sesión de terapia:

Krista: ¿Qué es lo que tanto te decepciona de la sociedad?

Elliot: No lo sé. Es porque todos pensamos que Steve Jobs era un gran hombre a pesar de que sabemos que hizo miles de millones a costa de niños. O puede que sea porque todos nuestros héroes son un fraude. El mundo en sí mismo es una gran mentira. Nos boicoteamos unos a otros con nuestros comentarios de mierda disfrazándonos con perspicacia. Nuestra red social finge ser algo íntimo. ¿O es que votado por eso? No con nuestras elecciones fraudulentas, sino con nuestras cosas, nuestras pertenencias, nuestro dinero. No digo nada nuevo. Todos sabemos por qué hacemos lo que hacemos. No porque *Los Juegos del Hambre* nos haga felices sino porque queremos estar sedados, porque resulta doloroso no fingir, porque somos cobardes. ¡Sociedad de mierda!

En el mundo Occidental, con Estados Unidos como paradigma, el capitalismo cultural ha establecido una normatividad *natural* donde la ideología como praxis se ha relacionado con las alternativas al propio capitalismo; esto es, a los totalitarismos. De esta manera, la propia noción de ideología, de praxis social prospectiva, de búsqueda de otras formas de vida, ha quedado absolutamente relegada al plano teórico. En ese sentido, el cierre aparente de la realidad se da en el terreno de la representación democrática, donde todo es aparentemente debatible. La trampa reside en que representación y realidad no son escenarios independientes. Como diría López Petit (2009: 15), esto es lo que constata la destrucción de los relatos alternativos:

Porque la realidad ha llegado a coincidir con el capital, «la realidad es la realidad». El mundo está cerrado porque es enteramente capitalista, y es capitalista porque está completamente cerrado.

La omisión de la consciencia ideológica en la edificación del propio sistema revierte así en una propia limitación en la representación, donde en realidad la disidencia ocupa un lugar necesario en la proyección de una estética de lo alternativo. La democracia, por ende, se constituye como la estética fundamental de cualquier organización social que se quiera dar a conocer al resto de mundo como legítima, más allá de cualquier intento material de generar modos de vida sanos y justos. Aceptando que la democracia es una ficción y más allá del debate de qué precede a qué, debemos de ser conscientes de que, en consecuencia, nuestra realidad material es en parte producto de una ficción.

¿Cómo se traduce esto en el cine *mainstream*? La mirada, como indica Méndez Rubio (2016: 22) “activa modalizaciones de la subjetividad que no están cumplidas ni cerradas, que movilizan el deseo”. En este sentido, entendemos que dentro de las dinámicas de *pantallización* general de la sociedad contemporánea (Méndez Rubio, 2016: 24):

(...) la pantalla de cine (...) funciona culturalmente como un proyector y también como un espejo o espacio donde lo simbólico se retrotrae hasta su condición fundante, formativa, esto es, no tanto imaginativa como imaginaria.

El cine de masas estadounidense y, en especial, las distopías cinematográficas producidas por las *majors* de Hollywood, quedan así enmarcadas dentro de éstas dinámicas. La totalización o cierre del espacio ideológico, la *naturalización* del discurso, funcionan aquí reforzando la idea de un futuro explicado mediante un presente en el que la otredad se reduce a un conflicto entre héroes y villanos, entre buenos y malos, de forma que el debate se traslada a la naturaleza de la condición humana (*homo homini lupus*) dejando de lado los elementos que quizás pudiesen servir a la hora de explicar cómo hemos llegado hasta tales mundos representados. Las distopías se encuadran así perfectamente en las reflexiones de Žižek sobre la falacia de la sociedad permisiva y en el capitalismo cultural. Porque como el mismo autor recuerda “las ideas dominantes no son NUNCA directamente las ideas de la clase dominante” (Žižek, 2008: 21), sino que la ideología dominante es el resultado de una tensión entre una parte oprimida y la otra opresora. Así

es cómo el espacio de la representación, la realidad, acaba por cerrarse, por totalizarse. Si la «realidad es la realidad», como insiste López Petit, nuestros esfuerzos no deberían ser (al menos no solamente) los de pugnar por la hegemonía en esa representación falaz sino los de demostrar que esa representación es falaz, y que por tanto la tolerancia a nuestro mundo no es sino la aceptación sumisa de una masacre permanente.

De las distopías antiestatalistas al capitalismo como escenario

La distopía literaria tras la Segunda Guerra Mundial

La novela distópica que se comienza a publicar tras la Segunda Guerra Mundial inauguraría nuevas temáticas que se sumarían a las críticas a los totalitarismos ya abordadas en décadas anteriores. En este sentido, aunque la célebre *1984* de Orwell fue publicada en la inmediata posguerra (1949), la misma continúa la tradición anterior de novelas como *Nosotros* (1921) o *Un mundo feliz* (1932). Para Jameson (2009: 239), durante esta época existe una relación intrínseca entre la utopía y el socialismo:

A buen seguro, la gradual asimilación del socialismo por la utopía (y viceversa) fue una evolución histórica, que no necesita parecer permanente ante una nueva fase del capitalismo.

En ese sentido, las distopías estadounidenses posteriores a la Segunda Guerra Mundial constituirían principalmente el anti-relato de ese socialismo utópico de carácter estatalista (Jameson, 2009: 240):

(...) es cierto que la Guerra Fría complicó inmensamente el problema de la representación utópica al poner en primer plano la ambigüedad ideológica del Estado moderno.

Sin embargo, podemos encontrar ejemplos de nuevas temáticas y preocupaciones en los famosos relatos de Isaac Asimov, como *Nightfall* (1941), donde el autor expone la tesis de la historia cíclica, abordando la cuestión del progreso como un proceso fundado desde la barbarie y predispuesto para la barbarie. Como apunta Jameson (2009: 119), en esta historia se cuenta cómo la población del planeta Lagash “cae en la barbarie y la locura cada dos mil milenios y medio”, reinventando la civilización la ciencia y la tecnología, “para con el tiempo volver a enfrentarse a la siguiente catástrofe cíclica”.

La novela de Pohl y Kornbluth, *Mercaderes del espacio* (1953), también sirve como caso paradigmático dentro de las novelas distópicas de posguerra, constituyéndose como un ejemplo de lo que podríamos denominar *distopía capitalista*. Concebida en pleno auge del capitalismo de consumo, la novela refiere a “la comercialización en el espacio exterior de productos a los que la población se había vuelto sistemáticamente adicta” (Jameson, 2009: 120). La novela supondría el paso de las distopías clásicas, centradas en la reacción al autoritarismo, a la crítica abierta al capitalismo, tal y como afirma García-Teresa (2008: 32):

Frente a las primeras distopías, *Mercaderes del espacio* se centra en la sociedad de consumo. No es una sociedad autoritaria, que personaliza la opresión, salvo por la autoridad brutal del dinero y de la mercancía y de la «calidad» del consumo (...). La vida está condicionada por el consumo; el consumo determina la vida a su antojo.

Aunque Ray Bradbury había abordado ya, en *Crónicas Marcianas* (1950), el escape de un planeta Tierra al borde del apocalipsis, el autor no pretendía realizar una crítica al capitalismo, sino ridiculizar el racismo y la guerra a través de la utilización del humor absurdo (Abad, 2013). Si bien es cierto que la obra de Bradbury marca una diferencia

con obras anteriores de la ciencia ficción, alejándose de las llamadas *space operas*, *Mercaderes del espacio* aborda de forma mucho más explícita diversos elementos constitutivos de la sociedad de consumo, tales como el condicionamiento de la publicidad, el poder de las multinacionales, la situación de casi esclavitud de los trabajadores de las naciones empobrecidas, la degradación ambiental o la ausencia de derechos y la represión (García-Teresa, 2008: 32).

Los ejemplos anteriores sirvieron de puntapié inicial para la corriente que en los años sesenta y setenta se denominaría “Nueva Ola” (*New Wave*) de la ciencia ficción. Este movimiento tuvo lugar a ambos lados del Atlántico e impactó al género por completo: los autores de la *Nueva Ola* adoptaron y desarrollaron nuevas técnicas literarias y se centraron en la llamada ciencia ficción “blanda”, abarcando temas más relacionados con la psicología y la sociología que con las ciencias “duras”, como la física o la astronomía (Higgins, 2013: 1). Algunos de los autores más representativos de esta *Nueva Ola* fueron J. G. Ballard, Samuel R. Delany, Ursula K. LeGuin, Joanna Russ o Philip K. Dick. El movimiento funcionó como una especie de reacción a la tradición del *pulp* y a la llamada *Edad de Oro* de la ciencia ficción, época que estos autores consideraban agotada y que debía ser superada.

Los cambios tecnológicos que acompañaron la década de los sesenta en occidente, trajeron consigo el debate acerca de las consecuencias del uso de las nuevas tecnologías; mientras que por un lado los más optimistas consideraban que los avances tecnológicos propiciarían la exploración de nuevos mundos (la llegada del ser humano a la Luna en 1969 alentaría este pensamiento), por el otro, se dejaba ver la preocupación acerca de los mismos y cómo estos podrían desencadenar nuevos conflictos, como sucedió durante las anteriores guerras mundiales (Higgins, 2013: 1). Los años de Guerra Fría acentuarían esta última preocupación que, sumada al creciente pesimismo sobre la condición humana tras el trauma de la guerra y la utilización de la bomba atómica sobre población civil, colaboró a aumentar el miedo a que la nueva tecnología cayera en manos del *enemigo*.

También las transformaciones sociales y políticas influenciaron a este nuevo movimiento. El surgimiento de las llamadas contraculturas juveniles que rechazaban el conservadurismo y el conformismo social, así como el movimiento por los Derechos

Civiles en los Estados Unidos, el ecologismo, la segunda ola del movimiento feminista y el movimiento por los derechos de las personas homosexuales, evidenciaron la tensión social en occidente. La ciencia ficción comenzará entonces a centrarse en temáticas más relacionadas con el conflicto social, la crisis y el declive de occidente, así como en cuestiones como la crítica al colonialismo, la raza, el género y la problemática de la degradación del medio ambiente (Higgins, 2013: 4). Sobre este último tema podemos citar como ejemplos *La trilogía del desastre*, de John Brunner, compuesta por las novelas *Todos sobre Zanzíbar* (1968), *Órbita inestable* (1969) y *El rebaño ciego* (1973) (Abad, 2013).

La juventud como nuevo sujeto social también fue un tema abordado por estos nuevos autores en novelas como *La fuga de Logan* (Nolan, 1967). En la novela, se aborda el creciente culto a la juventud que en estos años se hacía más que evidente. El movimiento feminista también se valió del género distópico para realizar su crítica y destacar la importancia del feminismo; *El cuento de la criada* de Margaret Atwood (1985) o *Lengua Materna* de Suzette Haden Elgin (1984) constituyen dos claros, aunque tardíos, ejemplos de esto. Las obras de Dick, *Los simulacros* (1964) y *El doctor Moneda Sangrienta* (1965), recurren a la representación del mal que es encarnado, en la primera, por una gran empresa y, en la otra, por una ciencia maligna o perversa que “emblemáticamente representa la invención de la bomba atómica” (Jameson, 2009: 411). Según Jameson, ambas novelas exponen “la purga utópica de un mundo caído e históricamente corrupto mediante una sobrecarga culminante final, una explosión suprema más allá de la cual emergen los esbozos de un orden social nuevo y más sencillo” (Jameson, 2009: 411). Por su parte, *Rascacielos* (Ballard, 1975) aborda el conflicto de clases, en este caso representando la sociedad a través de una comunidad que vive en un rascacielos sin contacto con el exterior, y donde los abusos de poder y los comportamientos salvajes son la norma (Abad, 2013).

Ya en los años ochenta, el surgimiento del llamado *ciberpunk*, inspirado en la novela *Mercaderes del espacio*, bebería de esta tradición distópica iniciada por Pohl y Kornbuth para abordar la crítica al sistema capitalista. Según señala Erreguerena Albateiro (2011: 18), el *ciberpunk* encontró en la distopía el dispositivo narrativo más adecuado para enmarcar sus relatos. Aunque fue el editor y crítico Gardner Dozois quien popularizó el

término, el mismo fue acuñado por primera vez por Bruce Bethke, cuya historia *Cyberpunk* fue publicada por primera vez en la revista *Amazing*, en 1983. El sufijo *punk* estaría relacionado con las historias de vida callejeras a las que hacen referencia estas novelas (Butler, 2001: 9). Podría considerarse a *Neuromante* (Gibson, 1984) como la precursora de éste subgénero que ubica sus historias en un futuro cercano, dominado por la alta tecnología que incluye ordenadores, redes e híbridos entre el humano y la máquina (Butler, 2001: 9). Otros ejemplos de esta corriente los constituyen novelas como *Snow Crash* (Stephenson, 1992), *Leyes de mercado* (Morgan, 2004) o *Una súper triste historia de amor verdadero* (Shteyngart, 2011).

El *ciberpunk* daría lugar a otros subgéneros similares a partir de la década de 1980 que, según los temas tratados, recibieron las denominaciones de *biopunk* (centrado en la biotecnología), *nanopunk* (inspirada en la nanorobótica) o *steampunk* (que incluye tecnología inspirada en la estética del siglo XIX).

En nuestros días, el género distópico continúa siendo un recurso habitual para representar las problemáticas del presente y también como producto de entretenimiento. El caso aquí propuesto para el análisis, la saga cinematográfica de *Los Juegos del Hambre*, constituye un ejemplo de cómo la industria audiovisual actual apela a éste género literario para conseguir productos exitosos, en especial entre el público juvenil. La trilogía literaria de Collins, publicada entre 2008 y 2010, constituyó un gran éxito de ventas² entre un público juvenil que comenzaba a sentir, de forma cada vez más directa, las consecuencias de la crisis económica. Esto, sumado a la irrupción de las estrategias *transmedia* durante los últimos años, ha colaborado a la creación de todo un universo que gira entorno a la saga literaria y cinematográfica, abarcando redes sociales, videojuegos y páginas web que amplían el mundo de ficción para los lectores-espectadores. Otros casos similares a este podemos encontrarlos en las novelas distópicas juveniles de John Marsden, *Mañana, cuando la guerra empiece* (1993), llevada al cine en 2010, así como en la trilogía *Divergente* (Roth, 2011-2013), cuya adaptación a la gran pantalla comenzó en el año 2014.

² “CHILDREN'S BEST SELLERS: CHAPTER BOOKS”, en *The New York Times*, 02/11/2008. [Recurso web: <http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=9405E6D7133AF931A35752C1A96E9C8B63>]

Como indica Jameson (2009: 230), el miedo a la ausencia de grandes acontecimientos históricos que den sentido a la vida humana que siguió a la caída del Muro de Berlín y el surgimiento del relato sobre el “fin de la historia”, provocaría también la aparición de nuevas antiutopías:

Dichas ausencias (...) siempre nos pondrán en la senda del reproche al aburrimiento que es, en realidad, uno de los temores más profundos que motivan el antiutopismo político, a saber, el “fin de la prehistoria” marxiano conducirá a un mundo en el que exista poco más que “nacimiento, cópula y muerte”.

Paradójicamente, si tenemos en cuenta que precisamente la cuestión del Estado es la que le da cuerpo a la distopía, podemos entender que nuestra coyuntura actual arroja una paradoja que ha ido cociéndose a fuego lento en el seno de la modernidad, y que tiene que ver con el problema hobbesiano, por un lado, y con el dilema revolucionario, por el otro. Esto es, que el único lugar y tiempo donde tenemos conciencia de que ocurre el acontecimiento histórico, y por ende la posibilidad de avanzar en términos históricos y temporales, es en el seno del Estado-nación y en el momento de la revolución. Incluso en la sociedad norteamericana, donde el *American Way of Life* propone una protección del individuo frente a los intereses públicos, se tiene la certeza que la reproducción del capitalismo y de la hegemonía de los Estados Unidos en el mismo requiere de la injerencia, la actividad militar y el asistencialismo de la Administración.

Esto explicaría la base sobre la que opera la distopía norteamericana actualmente, la cual ha ido reubicando el terreno de la distopía desde las representaciones sobre el totalitarismo estatalista a un nuevo estado en el que lo propio, la explotación laboral intrínseca a la desregulación de la economía y la pérdida de capacidad negociadora en el mercado laboral por parte de la mayoría, tampoco es válido.

Esto es que, agotadas en buena medida las alternativas creíbles al capitalismo de desregulación financiera y vetados categóricamente los términos revolucionarios, la confrontación de las, ya no utopías. sino vagas ideas de futuro en términos electorales se

da ahora entre; a) la necesidad de un episodio de violencia masivo; el belicismo de Trump, que omite en su discurso los ideales humanistas de los Derechos Humanos y propone una cruzada en términos épicos contra un Otro magnificado; b) la continuidad y el rearme; el mandato de Clinton, que mantiene un doble discurso asistencialista y justicialista, hacia el interior, y de odio e inseguridad hacia el otro magnificado; c) la única alternativa aparente a la distopía; el proyecto de gobierno de Sanders, que sin embargo sigue encarnando el asistencialismo del *New Deal* reciclado por Obama, pero que no obstante propone un cambio de modelo productivo y una puesta en valor de las ideas radicales.

Descartada a estas alturas la última opción, parece que la sociedad norteamericana se prepara en términos epistemológicos para acoger de buen agrado una nueva confrontación a nivel mundial. Cabe hacer mención también a la reciente victoria de Hillary Clinton sobre Bernie Sanders, en las últimas primarias del Partido Demócrata. Tras su derrota, Sanders, que presentaba un perfil más *radical* (con todo lo que este término representa en el contexto político estadounidense) y contaba con el apoyo de muchos de los movimientos juveniles transformadores de los Estados Unidos, debió brindar su apoyo a Clinton en un acto que fue visto como una “traición” por parte de muchos jóvenes.

Aunque somos conscientes de que esta extrapolación de los discursos políticos antagónicos en términos de confrontación de partidos no es capaz de ofrecernos una visión analítica profunda de la sociología del país, consideramos que sí es válida para entender que la desaparición de los relatos utópicos (y el aparente *auge* de las distopías juveniles) coinciden con la deslegitimación de los mitos fundacionales vinculados a la Revolución Francesa y la Revolución Norteamericana y con la necesidad de refundación a través del filtro de la barbarie.

Distopía y cine: una revisión histórica

Habiendo repasado brevemente la historia del género literario de la distopía y ya establecidos los elementos y criterios que la definen, creemos necesario realizar una revisión acerca del mismo en su vertiente cinematográfica, que abarque no sólo la

industria hollywoodense sino también la del resto del mundo, para entender las peculiaridades y características de la distopía en la gran pantalla.

Sin dudas, podemos considerar “Metrópolis” (*Metropolis*, Lang, 1927) como la película inaugural del género distópico. Dentro de la línea de las distopías estatistas que hemos mencionado en el anterior apartado, el largometraje de Lang muestra la preocupación de su época sobre el autoritarismo, la desigualdad social y la deshumanización del trabajo mecanizado. Como apunta Velázquez Serna (2009: 142), el film, basado en la novela homónima de Thea Von Harboy, representa una de las grandes obras de la *Edad de Oro* del expresionismo alemán y ha servido de inspiración para obras posteriores, como *Blade Runner* (Scott, 1982) o “El quinto elemento” (*The Fifth Element*, Besson, 1997). Como afirma Erreguerena Albateiro (2011: 25):

Metropolis es más que una cinta futurista con impresionantes decorados Art Decó. Representa una síntesis de la propuesta expresionista que colocó al cine alemán a la vanguardia de la producción cinematográfica de 1920, incorpora una propuesta estética subversiva, opuesta al naturalismo imperante en el cine estadounidense.

La superproducción alemana marcaría las características de muchas distopías posteriores, que se centrarían en la crítica a los mismos temas: el poder central de un gobierno autoritario, la sociedad de clases, la mecanización del trabajo, el uso de la tecnología para la explotación de los trabajadores y la superpoblación.

Al otro lado del Atlántico, en los Estados Unidos, Charles Chaplin abordaría algunos de estos temas en la película “Tiempos modernos” (*Modern Times*, 1936). El film centra su crítica en la enajenación y la deshumanización del trabajo, representando el desánimo generalizado que siguió a la Gran Depresión en los Estados Unidos (Erreguerena Albateiro, 2011: 26).

Las décadas siguientes estuvieron caracterizadas por un aumento de la popularidad del género de la ciencia ficción, debido en gran parte al comienzo de la exploración del espacio y el desarrollo de nuevas tecnologías. Como ya hemos podido observar, el período

que va desde finales de los años treinta hasta mediados de los sesenta ha recibido el nombre de *Edad de Oro* de la ciencia ficción, tanto en la literatura como en el cine. Como señala Cornea (2007: 30), este auge del género dejó una serie de clásicos cinematográficos realizados sobre todo en la década de 1950, asociados en su mayoría a producciones de bajo presupuesto conocidas bajo la etiqueta de *serie B*. El comienzo del declive del sistema de estudios de Hollywood, unido a la creciente demanda de productos destinados a la población juvenil y a la popularización de los aparatos televisivos, obligó a muchas pequeñas productoras a centrarse en la producción de películas baratas y de rápida realización, con el fin de poder competir con las grandes productoras hollywoodenses, que bebían mucho de la tradición y el público de las llamadas revistas *pulp* y cómics de los años cuarenta y cincuenta (Cornea, 2007: 31). Sin embargo, algunos de los títulos distópicos más célebres de ésta época son sin dudas “Ultimátum a la Tierra” (*The Day the Earth Stood Still*, Wise, 1951) o “La Guerra de los Mundo” (*War of the Worlds*, Haskin, 1953), ambas producidas por *majors* de Hollywood con considerables presupuestos (Cornea, 2007: 30).

Muchos de estos films mostraban también la creciente preocupación por los posibles malos usos de las nuevas tecnologías que, como ya hemos podido observar en capítulos anteriores, se vieron exacerbados por la utilización de la bomba atómica y el aumento de las tensiones entre la Unión Soviética y los Estados Unidos que siguió a la Segunda Guerra Mundial. Así, la mencionada *War of the Worlds* retomó elementos de la novela de H. G. Wells así como también del programa de radio de Orson Wells, planteando una crítica social en la que nada, ni siquiera la bomba de hidrógeno, es capaz de detener a los invasores (Erreguerena Albateiro, 2011: 28). Mientras en la obra de Wells podía observarse una crítica al colonialismo europeo, en la película la crítica está claramente dirigida hacia el miedo a una invasión que podría destruir al mundo capitalista.

Las adaptaciones cinematográficas de obras de la literatura distópica toman fuerza durante ésta época, con otros clásicos como *1984* (Anderson, 1956). La primera adaptación cinematográfica de la obra de Orwell fue llevada a la pantalla como una historia futurista, en la que se critica el excesivo poder estatal que puede manipular y controlar a la población, inaugurando así la eterna representación que vincula el estatalismo con el totalitarismo. El miedo al socialismo es por tanto claramente

observable en esta producción que toma como preocupación principal la pérdida de libertades frente a un Estado autoritario (Erreguerena Albateiro, 2011: 30). Según señala Velázquez Serna (2009: 143), Orwell nunca ocultó que su intención no era realizar tanto una reflexión sobre el futuro sino sobre su tiempo, los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial en una Inglaterra sumida en el hambre y la pobreza.

Durante el desarrollo del anterior apartado, pudimos observar que los años sesenta supusieron la introducción de nuevas temáticas en el subgénero así como la aparición de la distopía capitalista en la literatura, abandonando progresivamente la crítica al estalinismo y al fascismo, tan frecuente en obras anteriores. Esto supondría los primeros atisbos, más allá de la órbita socialista, de considerar al capitalismo como una forma de totalitarismo y, por tanto, también representable en términos distópicos. En el panorama cinematográfico, donde los sesenta significaron la aparición de nuevas cinematografías enmarcadas en lo que se daría a conocer como el “Nuevo Hollywood”, la *Nouvelle Vague* francesa o la *British New Wave*, esto es también claramente observable.

La expansión contracultural que se vivió en la juventud de clase media occidental, propició la aparición de obras como “El muelle” (*La Jetée*, Marker, 1962) y *Alphaville* (Gordard, 1966). En ambas, los saltos temporales y los guiños al pasado constituyen elementos auto-reflexivos y diferenciadores respecto al cine distópico norteamericano, más preocupado por cristalizar los miedos de la Guerra Fría (Jackson-Martín, 2013: 27). También *Fahrenheit 451* (Truffaut, 1966), adaptación de la obra de Ray Bradbury del mismo nombre, se inscribe en esta tendencia. Aunque el planteamiento del film evoca temas ya vistos en distopías anteriores, como la crítica al autoritarismo y sus consecuencias, Truffaut introduce una serie de elementos que conducen el dedo acusador hacia la modernidad misma. De esta forma, como señala Jackson-Martin (2013: 30), “Truffaut se adelanta a registros propios de la posmodernidad durante los años 60”, introduciendo en el film varias citas al pasado que funcionan como “un siniestro eterno retorno de lo mismo” frente a la obsolescencia propia del capitalismo industrial:

El hecho de que el pasado se haga presente en *Fahrenheit 451* desborda el guiño inicial del director a fin de provocar la perplejidad en el público. Una de las características

principales del capitalismo industrial es el consumismo compulsivo y la eliminación de las mercancías tras cumplir con su valor de uso o bien por el proceso de obsolescencia programada. La conmoción derivada de la aparición de objetos situados fuera de la circulación, definitivamente pretecnológicos –como una navaja antigua de barbería, un teléfono de principios de siglo o una lámpara de mesa similar a un quinqué– tan solo puede explicarse desde su mismo extrañamiento.

La arquitectura propuesta en el film por Truffaut supone también un ejemplo de esto mismo. Mientras el espectador podría esperar encontrar edificios futuristas propios de las grandes urbes del mundo, Jackson-Martin (2013: 31) observa como el director nos propone una vivienda de madera que evoca al estilo Tudor:

(...) los ejemplos de arquitectura moderna exhibidos en *Fahrenheit 451*, anodinos a primera vista, pueden leerse como ruinas de la modernidad, como fósiles de un proyecto utópico transformado en distopía al poco de haber cristalizado.

En este ejemplo, podemos ver cómo el texto fílmico puede servir para aportar una mirada nueva sobre el texto literario, que puede o no modificar su sentido, pero que sin dudas sí añade información o adopta un nuevo enfoque sobre el mismo para enriquecer (aunque no siempre necesariamente) la crítica.

También “El planeta de los simios” (*Planet of the Apes*, Schaffner, 1968) podría ser interpretada como una crítica al racismo y la discriminación de la sociedad estadounidense, enmarcada en el convulso escenario mundial de 1968 (Erreguerena Albateiro, 2009: 31). Sin embargo, como apunta McCullough (2001: 52), el protagonismo de Charlton Heston –en el papel de Taylor, el “perseguido” hombre blanco– y la ayuda que éste recibe por parte de algunos de los simios, sepultaría la intención crítica de Schaffner reduciendo el conflicto a una cuestión de valores *humanos*: los espectadores del film quedarían así invitados a ver una historia sobre diferentes “tipos” de humanos y no sobre diferentes “especies”. Por otra parte, continúa McCullough, teniendo en cuenta

el contexto político y social en el que la película es producida (conflicto racial, lucha anti-imperialista...), la caracterización de aquellos simios más recelosos y desafiantes con Taylor como seres primitivos y salvajes, dejaría entrever un subtexto en el que parecería identificarse a los simios con humanos no-blancos. Aunque nuestra intención aquí no es entrar en el debate acerca de esta película concreta, parece al menos interesante el enfoque que algunos estudiosos de la misma han hecho en este sentido. Así, para autores como McCullough (2001: 53) el personaje de Heston representaría la “civilización” (blanca y occidental) frente a la “barbarie” (salvaje y oscura).

Otro célebre ejemplo del cine distópico durante esta misma época lo constituye “2001: Una odisea del espacio” (*2001: A Space Odyssey*, Kubrick, 1968). En la película se plantea una visión sobre el ciclo de la historia humana desde la aparición del *homo habilis* hasta el modelo de hombre actual evolucionado (Ortiz Sarkis, 2009: 372). Al igual que sucede en *El Planeta de los Simios*, el debate sobre el significado de este texto fílmico es también fuente de polémica. Aunque, como ya hemos señalado, no pretendemos detenernos en la controversia generada a partir de las películas aquí citadas, en este caso creemos interesante citar algunos argumentos que pueden ayudar a entender la complejidad de abordar el género distópico como una representación cerrada y siempre crítica del presente.

Así, mientras autores como Erreguerena Albateiro (2009: 33) cuestionan que exista un único significado para el famoso monolito negro que ha despertado numerosas elucubraciones, McCullough (2001: 53) sugiere la importancia de que, aunque de forma inconsciente, la otredad sea representada como algo monolítico, inservible y negro. Según este último autor, el paralelismo entre la obra de Schaffner y la de Kubrick tiene que ver con la posición política que ambas asumen de forma inconsciente y que queda expuesta en forma de crisis en la narración: al igual que sucede con la *Estatua de la Libertad* (símbolo de la tolerancia de occidente), el monolito en *2001* representaría una historia que permanece reprimida pero que amenaza con hacer estragos en el orden de las cosas.

Por otra parte, Ortiz Sarkis (2009: 372) entiende que en la película de Kubrick existe una visión muy pesimista de la condición humana, en la línea con lo que hemos apuntado en

capítulos anteriores sobre la cuestión hobbesiana. Aunque no compartimos las conclusiones del autor, que coincide con Kubrick en su visión acerca de una supuesta “maldad” inherente al ser humano, creemos interesante el enfoque dado al estudio del film, el cual considera inscrito en la visión de los teóricos realistas como Maquiavelo y Hobbes. Según Ortíz Sarkis (2009: 375), esto queda graficado en la película con la imagen de Caín, señalándonos como descendientes de éste y, por tanto, como seres carentes de bondad y generosidad.

Este enfoque sobre la violencia y maldad fue también abordado por Kubrick en otro de los clásicos de este período, “La naranja mecánica” (*A Clockwork Orange*, 1971). El film podría no ser reconocido como una distopía inmediatamente, debido a que el elemento más característico de este género (la presencia de un Estado opresor y totalitario) no aparece claramente identificado en la misma. Sin embargo, según apunta Berg (2008: 42), la película habla sobre el declive de la socialdemocracia británica, así como del lento desvío hacia el totalitarismo de los gobiernos aparentemente democráticos. La adaptación cinematográfica de la obra de Burgess (1962), ha sido tomada por algunos autores como parte de una trilogía compuesta también por *2001* y “¿Teléfono rojo? Volamos hacia Moscú” (*Dr. Strangelove*, 1964), en la que Kubrick realiza una serie de fábulas admonitorias ubicadas en un futuro desolado y deshumanizado (Chapman, 2013: 94).

Los años setenta supondrán la consolidación del género distópico dentro del cine más comercial. Para Jackson-Martin (2013: 35), el aumento del interés en este tipo de películas tiene que ver con el escenario político y social que siguió a las primaveras del 68, con el colapso de las ideas revolucionarias, los conflictos derivados de la Guerra Fría y la crisis del petróleo de 1973. Como ejemplos, podemos citar “El último hombre vivo” (*The Omega Man*, Sagal, 1971), *THX 1138* (Lucas, 1971), “Naves silenciosas” (*Silent Running*, Trumbull, 1972), *Zardoz* (Boorman, 1974) o “Mad Max, el guerrero de la carretera” (*Mad Max*, Miller, 1979). Vale también la pena detenerse brevemente en la película de Fleischer, “Cuando el destino nos alcance” (*Soylent Green*, 1973) basada en la novela escrita por Harry Harrison en 1966, *¡Hagan sitio!, ¡hagan sitio!*. En 1968, el investigador Paul R. Ehrlich publicaba *The Population Bomb*, un estudio que predecía una hambruna masiva que tendría lugar durante los años setenta y ochenta debido a la superpoblación mundial. Ehrlich realizaba así un llamamiento a buscar una manera de

limitar el crecimiento demográfico. La obra sirvió como fuente de inspiración para varios films distópicos. El film de Fleischer, de nuevo protagonizado por Charlton Heston, situado en un Estados Unidos superpoblado que sufre las consecuencias del colapso económico y medioambiental, se enmarca dentro de esta tradición. Sin embargo, según señala Berg (2008: 40) filmes como *Soylent Green* difieren de la visión de Ehrlich al empatizar con personajes que se rebelan contra las restricciones de población y plantear un desenlace donde se muestra el despertar de las masas a la horrible verdad. Lo mismo sucedería en películas como “Edicto Siglo XXI: Prohibido tener hijos” (*Z.P.G.*, Campus, 1972) o “La fuga de Logan” (*Logan’s Run*, Anderson, 1976). Para Berg, pese a que las distopías medioambientales plantean nuevas problemáticas y preocupaciones, eventualmente acaban revelando su obsesión con los mismos miedos planteados por las distopías “tradicionales”, como el control monolítico ejercido por una organización sobre una población reacia e ignorante (Berg, 2008: 40).

Durante los ochenta, las distopías que refieren al colapso del capitalismo se enmarcan, muchas de ellas, en el movimiento conocido como *ciberpunk*. La más conocida de ellas es sin dudas *Blade Runner* (Scott, 1982), basada en la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* de Phillip K. Dick (1968). Situada en Los Ángeles en el año 2019, la película supone una de las exploraciones mejor articuladas sobre el modelo ciborg de trabajador postfordista (Heffernan, 2000: 150). Cuando la prueba Voight-Kampff revela que el personaje de Rachael es de hecho un ciborg o “replicante” que no tiene conciencia de serlo, el protagonista del film, el policía Rick Deckard resume en una pregunta toda la filosofía central del film: “¿Cómo puede no saber lo que es?”. Heffernan (2000: 150) afirma que el dilema de Deckard no tiene tanto que ver con el descubrimiento de que Rachel no sea humana sino con la falsa consciencia de Rachael, con el hecho de que desconozca su verdadera naturaleza e identidad y, por lo tanto, desconozca el significado de su relación con el mundo:

We can read Rachael’s false consciousness in two ways. First, it can be understood as a failure of species consciousness. Understanding herself to be human rather than a simulation of humanity, she will exhibit inappropriate forms of behaviour which transgress the biological division between carbon-based and silicon-based intelligent

life forms (...). However, more importantly, it can also be understood as a failure of class consciousness. For in the society depicted in *Blade Runner*, replicants have been specifically developed to take over the social and economic functions historically performed by the proletariat. (...). As David Harvey has pointed out, they 'have been designed as the ultimate form of short-term, highly skilled and flexible labour power... a perfect example of a worker endowed with all the qualities necessary to adapt to condition of flexible accumulation' (...).

El capital, encarnado por el diseñador Tyrell (dueño de la corporación que lleva su nombre), deliberadamente implanta la falsa consciencia en sus trabajadores para disciplinarlos, para asegurar su obediencia y para prevenir así que reconozcan los intereses colectivos comunes con otros replicantes, en oposición a los de sus dueños. Para Heffernan (2000: 151), en el caso de los replicantes, inteligencia artificial es sinónimo de falsa consciencia. Según este autor, esto ha llevado a que algunos investigadores hayan visto *Blade Runner* como una metáfora de la condición posmoderna. Harvey (1990: 343), al describir la ciudad de Los Ángeles que sirve como escenario para *Blade Runner*, hace referencia al “caos de signos, de significaciones y mensajes contradictorios” que, según él, “sugiere una condición de fragmentación e incertidumbre callejeras que acentúa muchas de las facetas de la estética posmoderna” del film. Las referencias a elementos tomados del pasado, apreciables claramente en la arquitectura de la ciudad, colocadas sobre el contexto de una sociedad y cultura altamente tecnológicas, refieren a una concepción visual del siglo XX como una especie de bricolaje producto de las rápidas transformaciones (Jackson Martín, 2013: 37). Para Harvey (1990: 346), en *Blade Runner* se exploran varios de los temas posmodernistas, sobre todo en lo que concierne al simulacro propuesto por Baudrillard:

[En *Blade Runner*] El conflicto es entre personas vivas en diferentes escalas de tiempo, que en consecuencia ven y experimentan el mundo de manera muy diferente. Los replicantes no tienen historia real, pero quizá puedan construir una; la historia de todos se ha reducido al testimonio de la fotografía. (...) El aspecto depresivo del filme es precisamente que, hacia el fin, la diferencia entre la replicante y el humano se vuelve tan irreconocible que pueden enamorarse (...). El poder del simulacro lo

penetra todo. (...). El lazo social más fuerte entre Deckard y los replicantes en rebelión –el hecho de que ambos estén controlados y esclavizados por un poder empresario– nunca genera en ellos el menor atisbo de una posible alianza de los oprimidos. (...). El final del filme es una escena de puro escapismo (...) que no cambia en nada la situación de los replicantes ni las funestas condiciones de la masa humana que vive en las calles desamparadas de un mundo posmodernista decrepito, desindustrializado y en decadencia.

El ciberpunk no es un subgénero agotado en la cinematografía contemporánea. Durante los años ochenta, noventa y aún en nuestro siglo podemos seguir encontrando filmes que se enmarcan en esta categoría. Tal es el caso de títulos como *Terminator* (Cameron, 1984) o *The Matrix* (The Wachowski, 1999), que también explora los postulados de Baudrillard para el desarrollo de su trama. Otras obras de Phillip K. Dick han sido adaptadas al cine introduciendo elementos ciberpunk; *Minority Report* (Spielberg, 2002), *Paycheck* (Woo, 2003) o *A scanner darkly* (Linklater, 2006), son algunos ejemplos de ello. Alejándonos del subgénero del ciberpunk y avanzando en la cinematografía distópica de los años ochenta, encontramos otras obras interesantes que creemos necesario mencionar, aunque sea brevemente. Aunque *Brazil* (Gilliam, 1985), en términos estéticos, se asemeja más a las distopías cinematográficas de los sesenta, el film puede leerse como una especie de “miscelánea histórica del siglo XX” (Velázquez Serna, 2009: 144):

[Brazil] Es una visión anárquica donde la mejor estrategia para improvisar es atacar a ese Estado opresor, que combina las peores condiciones de la burocracia británica de los años cuarenta, la paranoia americana de los cincuenta, el estalinismo o el totalitarismo fascista y las locuras de los años ochenta (...). Se debe advertir entonces que se trata de una realización cargada de humor negro que nos ofrece una visión diferente a la que normalmente se exponen las distopías políticas, donde no se despliega un mundo desolador, pero tampoco uno perfecto.

Sam, el protagonista del film, trabaja como un tecnócrata de tercera categoría en una burocracia opresiva, donde el progreso tecnológico desenfrenado e ineficiente, así como el consumismo, ha sido llevado al extremo. Frecuentemente, Sam sueña con que es un héroe que salva a una mujer en peligro. Al intentar enmendar un error en el sistema burocrático, Sam conoce casualmente a Jill, a quien reconoce como la mujer de sus sueños. En su persistente búsqueda por la mujer, Sam comenzará a tomar conciencia de los fallos del sistema (Rogers, 1990: 35). Inspirada en *1984* de Orwell, *Brazil* brinda sin embargo un enfoque más optimista que su antecesora. Según Rogers (1990: 43), la película funciona de forma más “realista” que la novela, en el sentido de que mantiene conexiones más directas con nuestras formas de vida pese a, paradójicamente, ser “menos realista” en términos estéticos. En este sentido, *Brazil* constituiría una advertencia más relevante para nuestra cultura consumista postindustrial. La obra de Gilliam nos previene así sobre la posibilidad de alcanzar un mundo totalitario sin que medien para ello conspiraciones o dogmas ideológicos explícitos y estrictos; un mundo en el que capitalismo y burocracia constituirían aliados inseparables. Siguiendo con la cita a Rogers (1990: 44):

[In Brazil] Oppression seems to be the unintended result of bureaucratic capitalism, not the planned and systematic result of a conspiracy. Technology, instead of simplifying the lives, adds to confusion. And most importantly, it is only through our dreams that we can escape an unbearable and unsympathetic reality.

Brazil parece coincidir así con el planteamiento que Kubrick proponía en *La naranja mecánica*: como señala Berg (2008: 42), ambas obras comprendieron perfectamente la naturaleza del Estado contemporáneo y es justamente ese acercamiento a la realidad, pese a alejarse de la misma en cuanto a la forma, lo que las convierte en distopías mucho más ominosas. En el caso de la obra de Gilliam, la deriva autoritaria del Estado liberal se hacía cada vez más patente con la entrada en juego del neoliberalismo y la “mano dura” de personajes como Thatcher, en Reino Unido, o Reagan, en los Estados Unidos.

Los años setenta y ochenta representaron también el progresivo abandono del cine por parte del público, a la par que el aumento del consumo de productos audiovisuales a través de la televisión y el vídeo. Johnston (2011: 103) recuerda que durante estos años, la ciencia ficción comenzó a mudarse a la pequeña pantalla doméstica, encontrando así nuevos públicos e hibridándose con nuevos géneros. La tecnología también provocó cambios en los procesos de producción, permitiendo nuevas técnicas como, por ejemplo, la introducción de imágenes generadas digitalmente.

Como ya hemos analizado, la caída del bloque soviético y las tesis sobre el “fin de la historia” de Fukuyama, colaboraron a crear una visión sobre el mundo en el que el capitalismo se constituía como la única opción posible. La “utopía del mercado libre” (Mirrlees, 2015: 6) propuesta por filósofos neoliberales como Hayek o Friedman se extendió por los Estados Unidos y el resto del mundo a base de persuasión, en el mejor de los casos, o de coerción, en el peor de ellos. Sin embargo, idealizada como estaba, el espejismo de la utopía neoliberal se quebró con los ataques terroristas del 11S.

Como ya hemos visto, la sensación de falta de alternativas contribuyó también a un discurso que reforzó la idea de vivir en una época caracterizada por la no-ideología, ocultando el posicionamiento ideológico de tal afirmación. En las distopías cinematográficas, especialmente en las procedentes de Hollywood, esto se tradujo en la producción de films que fueron abandonando progresivamente, su carácter abiertamente crítico con el sistema. Como dice Mirrlees (2015: 9), en una época en la que la gente habla acerca de las consecuencias distópicas del capitalismo sin mencionar al sistema capitalista, Hollywood comenzó a vender una plétora de imágenes y narrativas sobre el futuro a espectadores de todo el mundo. Citando a Mirrlees (2015: 10):

The “uncritical” dystopia film transcodes the dystopic effects of contemporary capitalism into near-future stories that stage a world system in shambles, but unlike the critical dystopia film, it obscures the catastrophe’s capitalist determinations. It recognizes that something is fundamentally wrong with the world and that things are getting worse, but it fails to name the system as the culprit. The “end” never comes about in the near future because of capitalist determinations, but by miscellaneous

agents and terrors that come from outside the system and have little to nothing to do with its logics.

Podemos encontrar algunos ejemplos de estas distopías “acríticas” en películas como *The Road* (Hillcoat, 2009), en la que se menciona una guerra nuclear a escala mundial como causa del fin del mundo, pero que sin embargo no vincula en ningún momento esta guerra con las tensiones internacionales o con la industria armamentística de nuestros tiempos. En *The Road*, un padre y su hijo luchan por sobrevivir en un mundo post-apocalíptico, donde el hambre, la contaminación y el canibalismo son la regla. Como sugiere Mirrlees (2015: 12), la forma de vida en este mundo post-capitalista se representa como un retorno a las pasiones naturales hobbesianas:

In the absence of government, humanity devolves into barbarity; life is “solitary, poor, nasty, brutish and short”. There is no solidarity, just a “war of every man against every man”. The film affirms a cynical view of “human nature”: people are essentially selfish, competitive and power seeking. (...) The Road implies that self-reliant, self-organizing and self-governing communities based on values of kindness, compassion and solidarity would be impossible in the absence of a security state and capitalism. The film’s dystopian future, then, invites viewers to feel nostalgia for an idealized capitalist present, perhaps encourages them to long for the national security state and more importantly, consumerism.

Lo mismo sucede con *Battle: Los Angeles* (Liebesman, 2011), cuando una invasión extraterrestre amenaza con extinguir a la raza humana y colonizar la Tierra, para acaparar así las reservas de agua de nuestro planeta. La película parece representar los miedos actuales al agotamiento de los recursos y al colapso de la civilización. Sin embargo, pese a que el film habla sobre un aparente final del capitalismo, lo que viene a suplantarle es una alianza militar totalitarista global, que toma las riendas para salvar a la humanidad y preservar los recursos naturales en una guerra permanente contra los alienígenas (Mirrlees, 2015: 11). Como se puede observar, la causa del agotamiento de los recursos

tiene que ver con una amenaza externa y no con el sistema capitalista, donde las potencias mundiales y las grandes corporaciones controlan tales recursos. Curiosamente, muchos de los miedos que acaban siendo representados de una u otra manera en la cinematografía distópica, tienen que ver con acontecimientos del pasado que han ocurrido dentro del propio sistema capitalista y que han sido promovidos por países liberales, especialmente por los Estados Unidos. Así, las guerras preventivas, la sobreexplotación medioambiental o el uso de la bomba atómica son hitos históricos que han sido *desideologizados* (o mejor, vaciados de sentido), valga la redundancia, *des-historizados*, a través de su representación distópica, fuera de un tiempo y un lugar concretos.

No pretendemos, sin embargo, afirmar que esto ha sucedido así con todas las distopías cinematográficas a nivel global. Haría falta un estudio de mucha mayor profundidad para intentar determinar qué es lo que ha sucedido en este sentido en las cinematografías de otras partes del mundo, especialmente en los países no-occidentales. Sin embargo, creemos que esta tendencia es especialmente observable en la producción *mainstream* procedente de Hollywood y que esto está íntimamente relacionado con la naturalización del discurso hegemónico, que a su vez tiene que ver con la fagocitación de la cultura popular por parte de la cultura masiva y, en definitiva, con la aparente imposibilidad de prácticas alternativas. En los siguientes párrafos, profundizaremos en este aspecto para contextualizar el corpus de estudio y justificar nuestro enfoque durante el análisis.

Distopía y crisis social

Como hemos podido observar en los anteriores capítulos de este trabajo, las distopías están íntimamente ligadas a momentos de crisis. El aumento de la producción sobre este género durante los períodos de conflicto bélico y/o social o económico, tanto en la literatura como en el cine (y ahora también en las series televisivas), es claramente visible al repasar su historia. A modo de recapitulación, podríamos atender a la existencia de cuatro períodos de “auge” del género distópico, que atienden a los objetivos de nuestro trabajo:

- 1) El primero de estos períodos, se corresponde con los años de entreguerras. El enorme trauma que significó la Primera Guerra Mundial, la mecanización del trabajo, la crisis económica y el advenimiento de los gobiernos totalitarios como el nazismo alemán o el fascismo italiano, sirvieron de fuente de inspiración a varias obras, de entre las que podemos resaltar *Nosotros* (Zamiatin, 1921) y *Un mundo feliz* (Huxley, 1931) en la literatura, o *Metrópolis* (Lang, 1927) y *Tiempos modernos* (Chaplin, 1936) en el cine.

- 2) En segundo lugar, como ya hemos podido examinar, los años posteriores a la Segunda Guerra mundial y el inicio de la Guerra Fría supondrían la aparición de varias distopías antitestatalistas, que continuarían la tradición iniciada por trabajos anteriores como las ya mencionados. Durante este período la obra más significativa de la literatura distópica es, sin dudas, *1984* (Orwell, 1949). En el cine, *The Day the Earth Stood Still* (Wise, 1951) o *War of The Worlds* (Haskin, 1953) constituyen dos claros ejemplos para este período. También esta época estuvo caracterizada por el surgimiento de lo que podríamos denominar como *distopías capitalistas*. Inscritas dentro del movimiento de la *Nueva Ola* de la ciencia ficción y los emergentes movimientos contraculturales juveniles, estas distopías están también relacionadas con la crisis (económica, social y política) de los años sesenta y setenta. En las mismas, se introducen nuevas preocupaciones como el consumismo, el ecologismo o la cuestión racial y/o de género, que las alejan, hasta cierto punto, de las tradicionales distopías. Ejemplos de ello en el ámbito literario son *Mercaderes del espacio* (Pohl y Kornbluth, 1953) y *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (Dick, 1968), así como *Alphaville* (Godard, 1966) y *Fahrenheit 451* (Truffaut, 1966) en el cinematográfico. También en los Estados Unidos, películas como *El Planeta de los Simios* (Schaffner, 1968) o *Soylent Green* (Fleischer, 1973) podrían enmarcarse dentro de esta corriente crítica con el capitalismo o en este caso, más concretamente, con el *American Way of Life*.

- 3) Los años ochenta y la consolidación del neoliberalismo, con la consiguiente desindustrialización y el aumento del endeudamiento, supondrían la profundización de una crisis que daría lugar a debates acerca de una aparente superación de los postulados ilustrados de progreso la modernidad. La posmodernidad traería consigo el nacimiento del subgénero del ciberpunk en la literatura y el cine de ciencia ficción. Este subgénero nos ofrecería novelas como *Neuromante* (Gibson, 1984) y largometrajes como *Blade Runner* (Scott, 1982).
- 4) Con la caída del bloque soviético y el surgimiento de las tesis sobre un supuesto “fin de la historia” (Fukuyama, 1992), el género distópico durante la última década del siglo XX, continuaría explorando algunas de las preocupaciones iniciadas en los años ochenta, como sucede en novelas como *Snow Crash* (Stephenson, 1992) o films como *The Matrix* (The Wachowski, 1999). Sin embargo, los atentados del 11 de septiembre de 2001 y la posterior crisis económica del 2008, quebrarían la utopía neoliberal, abriendo un nuevo período en la historia en el que el miedo al otro ser verá renovado y reforzado. En este contexto, las distopías contribuirían a reforzar este sentimiento de desesperanza y cinismo de nuestra época actual, especialmente entre la juventud. Hemos citado algunos ejemplos de esto en los anteriores apartados, aunque aquí creemos necesario destacar la obra elegida para nuestro estudio, *Los Juegos del Hambre*, como caso paradigmático tanto en su vertiente literaria como cinematográfica.

Sobre éste último período es en el que nos centraremos para nuestro análisis, como ya hemos señalado en los anteriores apartados. Creemos que la saga de *Los Juegos del Hambre* resume perfectamente las preocupaciones de la juventud de nuestra época, que ha sido capaz de tomar consciencia sobre las nefastas consecuencias del sistema capitalista pero que en muchos casos, sin embargo, es incapaz de nombrar al capitalismo como el principal problema. Esto estaría relacionado con el cierre ideológico de las últimas décadas, que lleva a una desaparición de la posibilidad de imaginar futuros alternativos. Así, tanto la novela como la saga cinematográfica, pero sobre todo esta última, refuerza esta visión cínica del mundo, característica de nuestra época, según varios

de los autores citados con anterioridad. En las próximas páginas, procederemos al análisis textual del film para intentar así clarificar nuestro enfoque y cristalizarlo en este ejemplo concreto.

Los Juegos del Hambre como representación del mito civilizatorio occidental.

Como ya hemos anunciado en la introducción y objetivos de este trabajo, nos centraremos en la saga cinematográfica de *Los Juegos del Hambre* para desarrollar nuestras hipótesis acerca de la relación del cine *mainstream*, en particular del género distópico, con la situación de crisis social, política y económica que comienza en el año 2008 y que se extiende hasta nuestros días.

Esbozaremos brevemente una sinopsis de la misma con el objetivo de situar al lector y permitirle una mejor comprensión de nuestro análisis. Es necesario aclarar que, aunque en los libros de Collins la trama y los elementos vinculados a la misma se desarrollan con más profundidad, nuestro análisis se limitará a la información expuesta en los films. Creemos que la supresión de determinada información referente a elementos explicativos y/o históricos del universo de *Los Juegos del Hambre*, producto del trabajo de adaptación de los libros a la gran pantalla, puede llevarnos a realizar una lectura diferente respecto a la que podríamos llegar como seguidores avezados de las novelas.

La película nos plantea un mundo post-apocalíptico, centrado en la nación de Panem, compuesta por trece distritos especializados, cada uno de ellos, en diferentes sectores económicos. La capital de Panem, el Capitolio, concentra el poder político y económico. Tras una rebelión fallida, se instauran –como castigo y recordatorio de la misma– los “Juegos del Hambre”. Estos consisten en una competición en la que veinticuatro jóvenes de entre 12 y 18 años, doce hombres y doce mujeres escogidos de entre los habitantes de los doce distritos que componen Panem, luchan a muerte. Los participantes, llamados “Tributos”, son elegidos en un sorteo público conocido bajo el nombre de “Cosecha”. Sólo uno sobrevivirá a los juegos, proclamándose vencedor. Los Juegos, así como la vida

de los tributos elegidos, son retransmitidos constantemente a toda la población de Panem en forma de *reality show* a través de la televisión del Capitolio. En la celebración de los 74º Juegos del Hambre, Katniss, una chica procedente del distrito minero número 12, se ofrece voluntaria como Tributo femenino para salvar a su hermana Prim, que había resultado elegida durante la Cosecha. Junto a Peeta, el Tributo masculino del Distrito 12, desafiarán las reglas de los Juegos proclamándose ambos como vencedores.

Los sucesos durante los Juegos, así como el desafío de Katniss a las reglas del mismo, provocarán el comienzo de la rebelión en los diferentes distritos. Katniss se comenzará a configurar como una líder involuntaria de los rebeldes, que la identificarán bajo el símbolo y nombre del *Sinsajo*, un pájaro característico de la zona que acabará siendo el símbolo de la revolución. A medida que se desarrolla la trama, Katniss se verá envuelta en distintas alianzas con personajes que se oponen al gobierno del Capitolio, presidido por Snow. Así, conocerá a Alma Coin, que utilizará a Katniss para derrocar al Presidente Snow y hacerse con el poder. Coin, que promete a los habitantes de Panem la convocatoria de elecciones libres y el fin definitivo de los Juegos, mostrará su cara más perversa cuando llegue al poder, traicionado a sus seguidores. Finalmente, una decepcionada Katniss, asesinará a ambos políticos y volverá a su hogar para formar una familia junto a Peeta.

La historia está dividida en cuatro largometrajes de alrededor de dos horas de duración cada una. Como ya mencionamos al inicio de esta investigación, en nuestro análisis trataremos a las cuatro como un solo texto, a excepción de algunos elementos que señalaremos como característicos, sobre todo aquellos que conciernen a la apertura y el cierre de los espacios narrativos. De cualquier modo, consideramos que, en líneas generales, las diferentes “partes” de la tetralogía constituyen tan solo una estrategia comercial y publicitaria para atraer más público y obtener mayores beneficios, y los cortes entre ellas no afectan especialmente al modo de representación más allá de en la necesidad de recordar al espectador algunos hechos fundamentales para comprender la historia.

Nuestro análisis estará estructurado, por tanto, conforme a las hipótesis y objetivos planteados en nuestra investigación. En primer lugar, enmarcaremos el texto audiovisual como producto cultural en el contexto histórico, social, político y cultural en el que surge y se difunde. Los elementos inter- y extra-textuales presentes en el texto fílmico, nos

servirán para realizar una aproximación a las relaciones de mediación existentes entre el espectador y el texto propuesto, que iremos examinando a lo largo de todo el análisis.

A continuación, analizaremos el rol que cumple la juventud en el desarrollo de la trama, así como las relaciones de los personajes jóvenes con el resto de personajes, las preocupaciones planteadas y las formas en que éstas son representadas en el film. Como hemos observado ya en el planteamiento de nuestras hipótesis, creemos que esto puede darnos las claves para comprender cómo, en un contexto de crisis y de sensación de vulnerabilidad y falta de alternativas, el film funciona reforzando las lógicas capitalistas actuales y colaborando al cierre ideológico en la actualidad.

En este mismo sentido, analizaremos también aquellos aspectos que tienen que ver con el mito etiológico de la sociedad occidental, es decir, con una aparente refundación de la civilización basada, nuevamente, en los valores de igualdad, fraternidad y libertad propios de las revoluciones burguesas frente a la deriva totalitaria (y totalizante) del capitalismo tardío.

Creemos que la saga plantea una aparente repetición de la historia como un retorno al totalitarismo, con elementos que claramente evocan a los fascismos modernos (Alemania nazi, Italia fascista...) y otros que aluden a la sociedad de consumo (en clara referencia a los Estados Unidos). Entendemos que esta (hiper)visibilización de la estética y de las características más superficiales de los totalitarismos clásicos y del capitalismo *desbocado* de las últimas décadas, refuerza la idea de la necesidad de (re)fundar las democracias liberales como única alternativa posible frente a la barbarie.

Mediante esta representación maniquea de la realidad y de la historia, las películas participarían de ese *borrado* de las posibilidades de un futuro emancipador. Sin embargo, con la introducción de elementos críticos al sistema, que nacen en muchos casos de las reivindicaciones populares de los últimos años, la saga se legitima como producto cultural aparentemente *no-ideológico* frente a una juventud que ha comenzado a tomar consciencia de su precariedad y vulnerabilidad, pero que en muchos casos es incapaz de señalar al capitalismo como el principal problema. Mientras tanto, la saga reproduce y refuerza el discurso hegemónico al no presentar alternativas que vayan más allá de una

refundación en términos civilizatorios, es decir, de un retorno a los valores e instituciones fundamentales de la modernidad y, en definitiva, del capitalismo.

Intertextualidad y pastiche en Los Juegos del Hambre: conversaciones entre el pasado, el presente y el futuro.

Ya hemos mencionado cómo la caída del bloque soviético tras el final de la Guerra Fría influyó en la configuración de un mundo post-ideológico en el que el capitalismo se consolidaba como la única opción posible frente a la barbarie. Este cierre ideológico asociado a la idea del fin de la historia durante los años noventa, se vería cuestionado a comienzos del siglo XXI, concretamente tras los atentados del 11 de septiembre de 2001. Sin embargo, como hemos podido observar, las consecuencias de estos sucesos tuvieron más que ver con una profundización del sentimiento de crisis que, con la crisis financiera de 2008, provocó el surgimiento de diferentes movimientos críticos con el *status quo* alrededor del mundo. Así, en los Estados Unidos, nos encontramos con el movimiento *Occupy*, en España con el *15M*, en México con *Yo Soy 132*, o también con las llamadas *Primaveras Árabes* que promovieron transiciones democráticas en sus respectivos países.

Como observa Mirrlees (2015: 7), las consecuencias de la crisis han provocado la sensación de que, lejos de alcanzar la utopía capitalista, el sistema nos estaba dirigiendo inevitablemente hacia una distopía. Esto estaría relacionado con el surgimiento de lo que él llama “estructura de sentimiento distópico”, característico de nuestra época, haciendo referencia al concepto de Williams (*structure of feeling*). A modo de ejemplo, Mirrlees (2015: 7) cita el caso del Foro Económico Mundial de Davos de 2012:

In 2012, the business elites who met at the World Economic Forum in Davos, Switzerland were made privy to a “Seeds of Dystopia” panel and the release of a Global Risks Report that describes the world of 2012 and beyond as dystopian, typified by misery, hardship and despair. The Report’s authors cite global unemployment, rampant poverty, income inequality, market volatility, climate

change, food and water shortages, population growth, slumification, terrorism and failed states as examples of the dystopic condition of the world.

El reconocimiento de las consecuencias en el futuro cercano de la situación de crisis económica, social, política y ecológica actual, son ampliamente aceptadas por la mayoría. Sin embargo, como señala el autor, lo que no está presente en muchas de estas reflexiones distópicas es una adecuada explicación materialista de por qué y cómo se ha llegado a esta situación (Mirrlees, 2015: 8):

In postmodern societies where present-minded obstructs historicity and microscopic mania negates holistic cognition, there is a need to relate the parts to the whole and to explain effects with regard to the determinations of the system that continues to weight upon the bodies and minds of seven billion people worldwide.

En el caso de los movimientos políticos y sociales a los que nos referíamos, las críticas fueron instrumentalizados por los medios de comunicación capitalistas de modo que su discurso, más que una superación del sistema, parecían acabar apostando por una reforma del mismo y de aquellos elementos que lo corrompen. Así, los discursos sobre la necesidad de una “renovación” o sobre la “avaricia” o “ambición” de los causantes de la crisis, hegemonizaron el debate mediático acerca de los movimientos políticos nacidos tras la crisis. Tales movimientos, formados principalmente por jóvenes y organizados en torno a la idea de recuperación de la soberanía nacional como reacción ante la globalización neoliberal, acabaron en algunos casos cristalizando en opciones electorales que proponen, en la actualidad, un retorno al pasado; esto es, a la socialdemocracia, sin poner en peligro las bases que sustentan al sistema capitalista. Pese a los esfuerzos de muchos de los integrantes de estos movimientos por no ser asimilados por el discurso capitalista, sus reivindicaciones se convirtieron, en muchos casos, en reclamos publicitarios (en algunos casos, de forma literal, como el anuncio de la compañía de

telecomunicaciones *Movistar* en la que se plantea una asamblea imitando al 15M³) o argumentos para largometrajes de ficción, realizados por las grandes productoras de la industria cinematográficas, como el caso que aquí nos ocupa.

La tetralogía de *Los Juegos del Hambre*, que comienza en el año 2012 y se extiende hasta 2015 con un largometraje por año, se enmarca en este contexto de cierre ideológico en que el capitalismo cultural, como ya hemos podido observar, lo abarca todo. Creemos que esta totalización y cierre discursivo e ideológico, lleva a que este tipo de productos culturales sean tomados como expresiones del descontento y de la toma de conciencia, en especial por parte de la juventud, mientras ocultan o *borran* cualquier intento de realizar una aproximación crítica a las causas que nos han llevado a los escenarios distópicos planteados en las mismas. Es decir, desvían la reflexión política latente en una parte de la sociedad, que bien podría resultar en un cuestionamiento profundo del sistema capitalista, hacia una movilización de tipo consumista, en el que dichas pasiones encuentran una manera más confortable de resolver las contradicciones que traen consigo. De esta manera, la reflexión se ve acotada a los límites que propone la película y se desvincula así de la propia realidad.

Como sucede en el comienzo de la primera película de la saga (*The Hunger Games*, Ross, 2012), el argumento nos es presentado sin un planteamiento que nos permita entender cuáles fueron los motivos que llevaron a la rebelión a los habitantes de Panem. La única información que nos brindan tiene que ver con el origen de la celebración de los Juegos, como castigo a un levantamiento de los distritos contra el Capitolio, del que no nos explican los motivos.

Esta aceptación de que una posible rebelión contra nuestro sistema en el presente resultaría fallida, llevándonos inevitablemente a un futuro distópico al estilo de *Los Juegos del Hambre*, estaría entonces íntimamente vinculada con la aceptación de nuestro presente capitalista como *mejor alternativa posible*. De esta forma, el espectador de la saga atiende a un escenario que le es familiar, vaciado de expectativas acerca de un futuro que pueda desarrollarse fuera de los límites propuestos (o mejor, impuestos) por el

³ “Nuevas Tarifas Móvil Movistar Habla y Navega SMS Gratis”, disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=g-KbmOCVEnM>, 15/11/2011.

sistema. Las películas de Ross y Lawrence ratifican así los peores temores del presente, confirmando el cierre y desalentando la rebelión desde el inicio, incluso antes de que esta suceda.

En el contexto de los Estados Unidos, la película funciona como una representación del sistema político, en el que Republicanos y Demócratas se turnan en el poder elección tras elección, ante la abstención de millones de ciudadanos estadounidenses que han perdido la confianza en las instituciones democráticas. Las esperanzas puestas en la victoria de Barack Obama, en el año 2009, se fueron disipando a medida que avanzaba su mandato y la popularidad de los líderes del *Tea Party*, el sector más conservador del Partido Republicano, frente a los demócratas iba en aumento. En 2010, los republicanos recuperaron el control de la Cámara de Representantes, obligando a los demócratas del gobierno de Obama a renunciar a muchas de sus promesas electorales.

Durante el siguiente año, la explosión del movimiento *15M* en España alentó el surgimiento de diversos movimientos de protesta alrededor del mundo, entre ellos el conocido como *Occupy Wall Street* en los Estados Unidos. Las reivindicaciones del mismo estaban relacionadas con la gestión de la crisis financiera de 2008 por la administración Obama, criticando la avaricia de las grandes empresas, la concentración de la riqueza en manos del 1% de la población, y la profundización de las desigualdades sociales tras la crisis.

Podemos trazar un paralelismo entre lo planteado en *Los Juegos del Hambre* y la situación política del país norteamericano. En el film, el Presidente Snow representaría la falta de democracia y el autoritarismo que podríamos asociar al período de la presidencia de George W. Bush (2001-2009), que llevó a Estados Unidos a la guerra contra Irak en la que miles de jóvenes soldados norteamericanos perdieron la vida. Las imágenes de la guerra, al igual que lo que sucede en la película con los Juegos, fueron televisadas a todo el mundo, al igual que lo fue la primera Guerra del Golfo promovida por el padre del presidente republicano. Los discursos televisados del presidente de Estados Unidos durante la Guerra de Irak, no difieren demasiado de los que el Presidente Snow pronuncia

cuando estalla la rebelión de los distritos en *Los Juegos del Hambre*. Tomemos como ejemplo algunas frases del discurso pronunciado por Bush tras los atentados del 11S⁴:

(...) El 11 de septiembre, enemigos de la libertad cometieron un acto de guerra contra nuestro país. (...). Ellos odian nuestras libertades: nuestra libertad de religión, nuestra libertad de expresión, nuestra libertad para votar y unirnos o estar en desacuerdo con los demás. (...). Estos terroristas no matan solamente para sesgar vidas, sino para alterar un modo de vida y acabar con él. (...). No nos dejemos engañar por sus pretensiones de piedad. (...). Lo que está en juego no es sólo la libertad de Estados Unidos. Esta es la lucha del mundo. Esta es la lucha de la civilización. (...).

En la última película de la saga, el Presidente Snow también lanza un mensaje a la nación, en la que utiliza un lenguaje muy similar⁵:

Nuestros enemigos no son como nosotros. No comparten nuestros valores. Jamás han conocido nuestra comodidad y nuestra sofisticación. Y por ello nos desprecian. No se equivoquen. No vienen a liberarnos, vienen a destruir nuestra forma de vida. Vienen a aniquilarnos.

Por otra parte, tenemos a la Presidenta Coin, líder de los rebeldes. El personaje de la Presidenta parece guardar muchos paralelismos con la candidata presidencial demócrata, Hillary Clinton. Esta comparación no es trivial si tenemos en cuenta sobre todo una de las escenas de la última parte de la historia. Cuando el Presidente Snow bombardea el Distrito 13, donde se esconden bajo tierra los rebeldes, Coin toma el control de la situación junto a los mandos militares que le acompañan (Fotograma 1). La imagen recuerda especialmente a la de Hillary Clinton en la “sala de crisis” (la conocida como

⁴ “Discurso íntegro de George Bush”, en *ABC*, 21/09/2011. Disponible en: http://www.abc.es/hemeroteca/historico-21-09-2001/abc/Internacional/discurso-integro-de-george-bush_48322.html. Consultado el 26/08/2016.

⁵ Extraído de *The Hunger Games*. Mockingjay. Part 2 (Lawrence, 2015).

“*situation room*”) de la Casa Blanca, atendiendo al operativo que llevó a la muerte de Osama Bin Laden (Imagen 1).



Fotograma 1. *The Hunger Games. Mockingjay. Part 1* (Lawrence, 2014)



Imagen 1. *Situation Room* (Souza, 2011)

Aunque en términos compositivos la comparación de ambas imágenes pueda resultar algo forzada, queremos detenernos en las significaciones de ambas imágenes y en lo que estas representan, teniendo en cuenta el contexto histórico en el que ambas aparecen. Los paralelismos entre el personaje de ficción y la representante demócrata se vuelven más claros cuando atendemos a la caracterización de ambas, como mujeres fuertes y ambiciosas, además de a su parecido físico. Como podemos observar, en ambos cuadros Clinton y Coin son las únicas representantes mujeres del Estado (podemos observar a otra mujer al fondo de la imagen de Clinton, mientras que en la película encontramos a una mujer soldado que no sale en el encuadre seleccionado). Los rostros de ambas muestran preocupación ante lo que ven en las pantallas.

Aunque en el operativo que acabó con Bin Laden no era Clinton la que llevaba el mando, tras el mismo la candidata se mostró firme como Secretaria de Estado, ganando popularidad. Aunque no pretendemos afirmar que estos paralelismos se realizan de forma consciente en los espectadores estadounidenses de *Los Juegos del Hambre*, sí creemos que el contexto de difusión de la película y las referencias al mismo (explícitas o no, intencionales o no), ayudan a la lectura del texto en estos términos, por parte de un espectador que recurre a elementos reconocibles o presentes en su imaginario para comprenderlo y dotarlo de sentido.

Teniendo en cuenta que el ámbito de difusión no se reduce solo a los Estados Unidos de América, sino a todo el mundo (en especial, al mundo occidental) también encontramos elementos que funcionan de la misma manera en la película. Así, en las banderas del Panem del Presidente Snow y la del “nuevo” Panem, podemos reconocer símbolos que también hacen referencia a la política internacional actual y a la historia del siglo XX en Occidente. Mientras la bandera del Panem autoritario que representa Snow presenta claras similitudes con la bandera de la Unión Soviética, la bandera del “nuevo” Panem recuerda a la de la Unión Europea, así como también a una de las variantes de la primera bandera de los Estados Unidos, que presentaba trece estrellas blancas en círculo en representación de los trece colonias originales que se independizaron de Reino Unido. Ambas banderas son visibles durante toda la tetralogía fílmica, como se puede observar en las siguientes imágenes:



Fotograma 2. *The Hunger Games. Catching Fire* (Lawrence, 2012)



Fotograma 3. *The Hunger Games. Mockingjay Part 2*. (Lawrence, 2015)

Como se puede observar en el Fotograma 2, no sólo la bandera remite al recuerdo de los totalitarismos del siglo XX, sino también la composición del plano recuerda a las conocidas imágenes de Hitler pronunciando un apasionado discurso ante la multitud:



Imagen 2. *Hitler pronunciando un discurso ante la multitud* (Associated Press, 1933)

De hecho, estas referencias a escenas de la Alemania nazi, el fascismo italiano o la URSS de Stalin, no se detienen ahí. Muchos de los planos que componen el texto audiovisual recuerdan a momentos históricos que se han quedado grabados en el imaginario estadounidense y mundial gracias a la difusión de las imágenes originales así como también a su utilización o reproducción en otros filmes de ficción.

Las escenas de la primera “Cosecha” o las ruinas del Distrito 12 tras los bombardeos del Capitolio en la tercera película de *Los Juegos del Hambre*, traen a la memoria películas como “La lista de Schindler” (*Schindler’s List*, Spielberg, 1993) o “El Pianista” (*The Pianist*, Polanski, 2002). También existen en los filmes analizados, referencias a imágenes asociadas al nazismo en el imaginario colectivo, como las vallas que delimitan el Distrito 12, que traen a la memoria aquellas de los campos de concentración (Imagen 5 / Fotograma 6). Por otro lado, la caracterización de los personajes del Distrito 12 durante la primera película (Fotograma 7), con sus ropajes desarrapados y sus rostros marcados por la pobreza, remiten a las imágenes de la Gran Depresión en Estados Unidos (Imagen

6). En las siguientes imágenes podemos ver el paralelismo entre algunas de estas escenas de *Los Juegos del Hambre* y las mencionadas imágenes:



Imagen 3. *Schindler's List* (Spielberg, 1993)



Fotograma 4. *The Hunger Games* (Ross, 2012)



Imagen 4. *The Pianist* (Polanski, 2008)



Fotograma 5. *The Hunger Games. Mockingjay Part 1* (Lawrence, 2014)



Imagen 5. *Campo de concentración de Majdanek* (Lipskerov, 1944)



Fotograma 6. *The Hunger Games* (Ross, 2012)

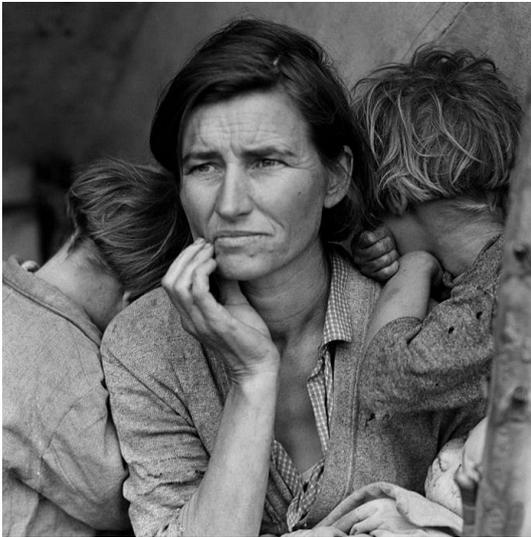


Imagen 6. Madre Migrante. Fotografía tomada durante la Gran Depresión (Lange, 1936)



Fotograma 7. *The Hunger Games* (Ross, 2012)

También son claras las referencias a otras célebres obras del cine y la literatura distópicas, tales como *Fahrenheit 451* o *1984*. En los filmes de Ross y Lawrence, estos elementos intertextuales están presentes tanto en los diálogos como en la imagen fílmica. En lo que respecta a las referencias verbales, el nombre que reciben las fuerzas de seguridad de *Los Juegos del Hambre*, los “Agentes de la Paz”, nos trae inmediatamente a la memoria la “neolengua” de Orwell en su novela de 1949; y el pelotón militar rebelde al que se une Katniss en la última película de la saga, está designado con el número 451, lo que parece un claro homenaje a la novela de Bradbury. También existen referencias a las adaptaciones cinematográficas de estas obras. Las más evidentes, a *Nineteen Eighty-Four* (Anderson, 1956).



Imagen 7. Nineteen Eighty-Four (Anderson, 1956)



Fotograma 8. The Hunger Games. Mockingjay Part 2 (Lawrence, 2015)

Fuera de estos clásicos, podemos rastrear alusiones a otras famosas distopías de la historia del cine. Los uniformes de los *Agentes de la Paz*, aunque de color blanco en lugar de oscuros, recuerdan a los uniformes de otras policías distópicas tales como las de *THX 1138* (Lucas, 1971) o *Logan's Run* (Anderson, 1976). Por otro lado, la extravagante moda de los ciudadanos del Capitolio así como las características espaciales de algunos de los escenarios propuestos, nos trae a la memoria muchas distopías ciberpunk, como la segunda parte de *The Matrix* (*The Matrix: Reoladed*, The Wachowski, 2003) o *The Fifth Element* (Besson, 1997). El Distrito 13, guarida subterránea de los rebeldes de *Los Juegos del Hambre*, trae a la memoria Zion, la ciudad bajo tierra de *The Matrix*. Por otro lado, como se puede observar en los fotogramas que siguen, los ropajes y peinados del Capitolio parecen haberse inspirado en los excéntricos vestuarios de la película de Besson.



Imagen 8. The Fifth Element (Besson, 1997)



Fotograma 9. The Hunger Games. Catching Fire (Lawrence, 2013)



Imagen 9. *The Matrix. Reloaded* (The Wachowski, 2003)



Fotograma 10. *The Hunger Games. Mockingjay. Part 1* (Lawrence, 2014)

Como sucede con la película de Scott, *Los Juegos del Hambre* comienza también con una especie de prólogo explicativo que pone al espectador en situación acerca de la historia a la que va a atender en el film. En el caso del film de 2012, el texto está extraído del “Tratado de la Traición”, texto firmado tras la rebelión de los distritos, y que explica el origen de los Juegos.

Tal y como hemos podido observar, las referencias al contexto social, político y cultural, así como las referencias intertextuales que se plantean durante el desarrollo de la saga, son innumerables y no se agotan en los ejemplos citados. Hemos dejado fuera algunos, de forma intencionada, que nos servirán para ilustrar otros apartados de este análisis, como aquellos que tienen que ver con los orígenes de la civilización occidental y las referencias en el film al Imperio Romano y la mitología griega.

Sin embargo, queremos llamar aquí la atención sobre el concepto de *intertextualidad* y *pastiche*, como características de *Los Juegos del Hambre*, lo que creemos que la convierte en un claro ejemplo de cine *posmoderno*. Aunque entendemos que el término “posmodernidad” puede suscitar una problemática que debería de ser objeto de una discusión más profunda que la que nos permite esta investigación, nos referiremos a él para ilustrar aquellos films que reúnen una serie de elementos y características que se han ido normalizando en el cine de masas a partir de los años setenta. Como apunta Hill (1998: 101):

Since the emergence of the New Hollywood in the late 1960s it has been common to note in Hollywood films and increasing stylistic self-consciousness, use of references to film history, ad quotation from other styles.

Los films de esta época se caracterizarían así por la utilización del pastiche y de referencias intertextuales, carentes de profundidad histórica (Hill, 1998: 101). El concepto de intertextualidad es analizado por Sánchez Biosca (1988: 50), entendiendo que el mismo refiere a dos ideas complementarias:

(...) por una parte, una cualidad de todo discurso, el hecho de que cualquier palabra pronunciada, cualquier texto producido, encuentra tarde o temprano, consciente o inconscientemente, a otros discursos, otras palabras a su paso y que, si apuramos la idea, este discurso se construye en un lugar de cruce, de superposición en relación a todos los demás. Por otra parte, con el término intertextualidad se alude también (...) al tratamiento específico que un texto hace de otros anteriores, a la relación entre dos enunciados concretos, a la forma bajo la que se manifiestan las referencias, citas, perversiones, ironías, etc. a las que un enunciado somete a otro texto, género de discurso, medio de comunicación, dispositivo, etc. anterior.

Entendemos que en el caso de *Los Juegos del Hambre*, estos elementos son fácilmente reconocibles y que, por tanto, podría considerarse enmarcada dentro de esta corriente “posmoderna” del cine de masas. Siguiendo con Sánchez Biosca (1988: 57), podemos afirmar que la citación en el caso del film analizado se da en términos de pastiche, es decir, de imitación. Esto estaría relacionado con la desaparición de los grandes relatos que siguió al final de la Guerra Fría, algo a lo que hemos hecho alusión de forma indirecta en varios apartados de este trabajo. Como observa Jameson (1991: 44):

(...) el colapso de la ideología modernista del estilo (...) ha provocado que los productores de cultura no tengan ya otro lugar al que volverse que no sea el pasado:

la imitación de estilos caducos, el discurso de todas las máscaras y voces almacenadas en el museo imaginario de una cultura hoy global.

Como señala el autor, esto estaría relacionado también con un desplazamiento de la “verdadera” historia, que se vería reemplazada por una “historia de los estilos estéticos” (Jameson, 1991: 40). Como hemos podido observar en el caso que nos ocupa, ya no sería la Historia nuestra mayor preocupación, sino que lo que saca a la superficie nuestros temores tiene más que ver con la repetición de unos patrones estéticos que nos recuerdan a esa Historia: con la *apariencia* del totalitarismo o de la guerra (y las emociones que nos *debe* suscitar), con el estereotipo redundante, con lo *kitsch* como una “imitación secundaria de la fuerza primaria de las imágenes” (Eco, 1984: 84).

La mayor parte de las referencias históricas en los filmes analizados, como hemos podido observar, tienen que ver con el simulacro de aquellos hechos, con las imágenes reificadas para su transformación en mercancía, como diría Debord (Jameson, 1991: 45). Es decir, que tanto el espectador diegético (es decir, los personajes de la película que atienden a las pantallas dentro del film) cuya memoria se ha generado en base a una sustitución inducida de la memoria propia por la de la retransmisión de una historia sesgada –sobre todo en lo que se refiere a acontecimientos de tipo revolucionario–, como el espectador “real” (el que se encuentra en la sala de cine), que está inmerso en un proceso similar, decodifican el mensaje del texto fílmico recurriendo a una especie de *retales* intertextuales de tipo estético, inconexos, a través de los cuales se constituyen como sujetos. Así, miedos y deseos no parten de una vivencia propia ni de una lectura crítica de su pasado, sino de un cajón de sastre de índole intertextual, que abarca distintos formatos y géneros.

De esta manera, las críticas a los totalitarismos, el recuerdo sobre la Gran Depresión o a las referencias a la “guerra contra el terror” de Bush y Obama, aun cuando estas traten de hechos u objetos que existen, o existieron *realmente* (como los campos de concentración o las incursiones militares en Irak o Afganistán), son hechas a través de las imágenes que tenemos de los mismos (las banderas, las fotografías históricas y/o periodísticas...) o, incluso, a través de otros bienes de consumo cultural, como los filmes citados. De esta

forma, la historia desaparece en favor del *simulacro*, dejando en evidencia lo mismo que aparentemente el film pretende denunciar. Volviendo a Jameson (1991: 52):

La aproximación al presente mediante el lenguaje artístico del simulacro, o del *pastiche* estereoscópico del pasado, confiere a la realidad actual y a la apertura del presente histórico la distancia y el hechizo de un espejo reluciente. Pero esta nueva e hipnótica moda estética nace como síntoma sofisticado de la liquidación de la historicidad, la pérdida de nuestra posibilidad vital de experimentar la historia de un modo activo (...).

Como reza una de las frases propagandísticas del gobierno de Snow en la ficción, “así es como recordamos nuestra historia”. Y así es como *Los Juegos del Hambre* parece indicar a sus –jóvenes– espectadores que recuerden la historia: como un batiburrillo de hechos desconectados entre sí, como un sinsentido que refuerza la dicotomía entre civilización y barbarie, como una “historia pop” plagada de estereotipos (Jameson, 1991: 59), que aparentemente nos condena a su repetición. Si una de las funciones fundamentales de la distopía es servir como advertencia a los lectores o espectadores acerca de las consecuencias de los actos presentes, esta apuesta por un planteamiento posmoderno y de escasa o nula profundidad histórica, que rehúye así del análisis materialista, representaría un distanciamiento respecto a la aparente posición crítica que en un visionado poco atento parecería plantearse en los filmes de la saga.

Poder mediático y pantallización: La lucha por la hegemonía en Los Juegos del Hambre

Los Juegos del Hambre, como ya hemos dejado claro, nos plantea un futuro distópico en la nación de Panem, donde todos los años se celebra una competición en la que veinticuatro jóvenes luchan a muerte. Estos Juegos nacen, como ya hemos apuntado en la sinopsis, como castigo a una rebelión de los distritos contra el Capitolio. El film nos

sitúa setenta y cuatro años después de esa rebelión, en un plató de televisión, con Séneca Crane, el promotor de los Juegos, respondiendo a las preguntas del presentador del show, Caesar. La imagen mediática, producida, proyectada y retransmitida mediante la utilización de dispositivos tecnológicos de última generación, es el elemento más recurrente en la narración para representar el futuro distópico.

Como una distopía fuera de tiempo, las referencias a otros medios de comunicación, como internet o los teléfonos móviles, no están presentes: el poder monológico de los medios aparece directamente asociado al discurso televisivo, así como al control que el Estado y las empresas subcontratadas por el mismo ejercen sobre este (en Panem solo existe un canal de televisión y es estatal, la *Capitol TV*). De esta forma, aunque el poder absoluto parece recaer únicamente en el Estado (la imagen corporativa de la televisión del Capitolio responde a la estética totalitaria con la que se representa Panem), el texto nos indica que el control realmente responde a una simbiosis entre éste y una oligarquía. Esto parece responder a un intento por adaptar la distopía a nuestros tiempos de neoliberalismo desenfrenado, diferenciándola así de las distopías puramente estatistas, en las que la metáfora del totalitarismo recaía únicamente en el Estado.

Sin embargo, este intento por incluir en la crítica a un poder oligárquico, no impide que el Estado continúe siendo asociado a la figura *orwelliana* del Gran Hermano, donde el panóptico no sólo vigila a los personajes a través de las cámaras, sino que condiciona su forma de estar y ser en el mundo. En los filmes, todo lo que se representa lo hace en función del *show* que es a la vez un nuevo *show* ante nuestros ojos.

La competición que significan los Juegos, como evento reglado cuyas dinámicas siguen la línea de un producto televisivo construido para unas clases medias con ciertos comportamientos pequeño-burgueses (los habitantes del Capitolio), disimulan las lógicas de mercado que el espectáculo esconde, donde serán los espectadores del Capitolio – indirectamente también nosotros, los espectadores *reales*– quienes incentivarán la *espectacularización* de los acontecimientos a través de la financiación material de los mismos.

Así, los obstáculos que atraviesan los jóvenes que luchan a muerte en la arena de los juegos, funcionan como un elemento atractivo también para el espectador de clase media

en la realidad. Mientras en la ficción, los ciudadanos de clase media del Capitolio se pueden convertir en sponsors de los tributos más “populares”, es decir, de aquellos que sirvan mejor a los objetivos del espectáculo, en la realidad, nosotros funcionamos de alguna forma también como patrocinadores, constituyéndonos como condición de posibilidad para que el espectáculo exista.

De esta manera, la película se nos presenta como un espectáculo de masas donde se representa otro espectáculo de masas, prácticamente con la misma estructura y elementos narrativos (competencia, intrigas, amor juvenil, etc.). Como cuando en la primera película de la saga, Katniss recibe la “orden” de besar a su compañero Peeta (el tributo masculino del distrito de la chica), activando así las expectativas del espectador *ficticio* y el *real*: el foco de atención de las dos pantallas (la de Panem y la del cine) se centra en el mismo punto, coincide, como coinciden también muchos de sus códigos culturales.

La vivencia del espectador en el cine, al igual que la del espectador ficticio de Panem, también está construida de imágenes, deseos y temores, mediatizada en este caso a través de la doble (o en algunos casos, triple) pantalla. Es el resultado exitoso de la creación de un *nosotros* en clave global: Panem, en la representación; el mundo occidental, en la realidad. Un *nosotros* que se impone al conflicto material propio de la división de clases, que no encuentra un *nosotros* propio en el sustrato cultural de la mayoría.

Otra característica propia de la mediatización de la vida de los tributos y de su transformación en mercancía, se explicita en la relación que mantienen Katniss y Peeta durante la celebración de los Juegos. La relación empieza, no desde el deseo propio de ambos, sino de la necesidad de generar un espectáculo mayor para atraer la atención de los sponsors. Los propios promotores del evento, al dar cuenta –en términos de *cuota de pantalla*– de las posibilidades de este romance, deciden cambiar las propias reglas del juego a mitad del mismo a fin de que no sea uno, sino dos los ganadores (siempre que ambos provengan del mismo distrito). Esto otorga una oportunidad perfecta a Katniss y Peeta para alzarse con la victoria, ya que son la única pareja sobreviviente de todos los distritos participantes. Paradójicamente, cuando ya solo quedan estos dos en pie, la búsqueda continua por aumentar el morbo y la cuota de pantalla, lleva a los promotores a anunciar un segundo cambio: las reglas se reestablecen y solo uno puede sobrevivir. Esta

flexibilidad normativa es un elemento representativo de los *reality-shows* televisivos, tales como *Gran Hermano* o *Jersey Shore*, donde las reglas están fuertemente condicionadas por el (pre)supuesto deseo morboso del espectador.

El espectáculo, en *Los Juegos del Hambre*, no solo abarca la televisación de los propios juegos, sino la vida cotidiana de los personajes: la condiciona hasta el punto de que –al menos inicialmente– todos aceptan sumisa aunque traumáticamente sus reglas y consecuencias. Es justamente el personaje de Haymitch, el “mentor” de Katniss en los Juegos, quien denuncia la mentira en la ficción. Y decimos “justamente” porque Haymitch es un personaje entre dos mundos, representado como un hombre trastornado, escéptico, en eterna contradicción consigo mismo. El mentor representaría así un sujeto entre la juventud precaria y las élites del Capitolio, el único capaz de comprender verdaderamente las reglas. Es él quien le anuncia a Katniss su fatal destino en la segunda película de la saga, cuando Katniss se muestra harta de representar ante las cámaras la mentira del Capitolio (*The Hunger Games*, Lawrence, 2013):

Nunca te bajarás de este tren. (...). Cada año, vuestra vida privada se convierte en la suya. A partir de ahora vuestro trabajo es ser una distracción. Así la gente se olvida de los problemas reales.

Esta aceptación de las reglas es también visible en el primer film, durante la secuencia correspondiente a la primera “Cosecha” pública en el Distrito 12. Los colores crudos y apagados de los habitantes del distrito, se contraponen claramente a la viveza de los ropajes del Capitolio, representado en el personaje de Effie, la mujer que oficia de anfitriona y acompañante de los tributos del Distrito 12. Durante el discurso de la mujer podemos observar dos planos diferenciados y opuestos en el espacio. Uno, que apunta al improvisado plató de televisión en el que se convierte el distrito, sobre el Edificio de Justicia, y otro que apunta hacia unos grandes contenedores en los que se pueden leer las palabras “Capitol Coal” (“Carbón del Capitolio”), transmitiéndonos la idea de que el Estado monopoliza la producción mediática e industrial en todos los distritos.



Fotograma 11. *The Hunger Games* (Ross, 2012). Effie habla al Distrito 12.



Fotograma 12. *The Hunger Games* (Ross, 2012). Habitantes del Distrito 12. Al fondo, contenedores con la marca “Capitol Coal”.

En la misma secuencia, se nos hace partícipes de la proyección de un vídeo promocional sobre los Juegos, en el que se da cuenta de la lucha fratricida que les da origen. El vídeo nos habla del mito fundacional del Capitolio, representado como una nación que renace de sus cenizas y que honra a sus muertos a través del sacrificio de sus jóvenes. El *nosotros* al que hace referencia la voz en off del vídeo, alude a una identidad nacional, el único marco de acción política al que se alude en las películas. La puesta en serie, que alterna planos de un público pasivo y sumiso ante la pantalla con imágenes de la pantalla misma, nos da a entender que la memoria de los habitantes de Panem ha sido construida sobre un borrado previo y posteriormente impuesta por la oficialidad.

La pantalla se vuelve omnipresente, el realizador en la ficción es quien selecciona la información y estructura una historia que es a su vez grabada y editada para nosotros, espectadores, como una especie de *making off*, como pura mercancía. La realidad se vuelve entonces producto de consumo, como se puede observar en la secuencia en la que Katniss, instalada en un lujoso apartamento del Capitolio, descubre que puede utilizar un mando a distancia para *cambiar* los paisajes que se proyectan en la ventana de su habitación. La construcción de la realidad se vuelve entonces un proceso de producción de mercancía que, por tanto, se verá impregnada de los valores e intereses propios de quienes la performan, esto es, los capitalistas que (tanto dentro como fuera del film) financian el espectáculo. Como diría Debord (1995: 21):

Es el principio del fetichismo de la mercancía, es la dominación de la sociedad a través de “cosas suprasensibles aunque sensibles” lo que se hace absolutamente efectivo en el espectáculo, en donde el mundo sensible se encuentra reemplazado por una selección de imágenes que existe por encima de él y que al mismo tiempo se ha hecho reconocer como lo sensible por experiencia.

Como podemos observar en el siguiente plano medio sobre Effie (Fotograma 13), que tiene en su dominio el micrófono –la capacidad de hablar para las masas–, elemento que divide el plano entre ella y una afectada Katniss. La joven protagonista se ve privada de su voz –elemento narrativo que irá cobrando importancia a medida que avanza la tetralogía– al privarle del acceso al micrófono, símbolo representativo del poder *mass-mediático*.



Fotograma 13. *The Hunger Games* (Ross, 2012).

Esta denuncia del poder mediático se plantea en términos de confrontación entre visiones políticas. El *spot* publicitario de los Juegos da cuenta de que la batalla por la hegemonía se da, básicamente, en el terreno mediático. Esto se vuelve más claro cuando observamos cómo los *rebeldes* entienden que la única forma de llegar a las masas, es interfiriendo la señal de la *Capitol TV* para transmitir su mensaje. La mediatización y mercantilización de la imagen de Katniss, devenida en una símbolo de la revolución bajo el nombre de “*El Sinsajo*”, junto a su cohorte de jóvenes guerreros que le rodea, explica cómo la toma del poder se da en lo mediático.

Así, la líder política de los rebeldes, la Presidenta Coin, se aprovecha de esta imagen para librar la batalla por la hegemonía, que en este caso queda expresada como una disputa por el gobierno del Estado de Panem. Katniss, la joven humilde del Distrito 12, es así transformada en producto no sólo para los espectadores insertos en la ficción (los ciudadanos de Panem), sino también para nosotros, los espectadores del producto final en la sala de cine. La imagen de Katniss, *El Sinsajo*, en quien podemos reconocer todas las características de la superheroína *clásica* (traje, peinado y armas personalizadas, guarida, ayudantes...), se convierte en protagonista involuntaria de la realidad mediática construida conforme a los intereses de la Presidenta Coin y su asesor, Plutarch.

Los miembros del equipo que acompañan a la protagonista no solo son soldados, sino también realizadores audiovisuales encargados de convertir a Katniss en una líder casi religiosa, convirtiendo los hechos revolucionarios en un producto del que nosotros también somos consumidores. Es la propaganda rebelde (que recibe el nombre de “propos” en la ficción) la que convierte a Katniss en *El Sinsajo*, ocultando sus verdaderas motivaciones personales, que están más relacionadas con el deseo de venganza que con el de revolución.

La representación que proponen los rebeldes acaba siendo así un híbrido entre *lo real* y *lo ficticio*: no es suficiente con rebelarse, con desobedecer al Capitolio, sino que es necesario producir mediáticamente la necesidad de la revolución. La imagen sustituye a lo real, la revolución pasa así a convertirse en las imágenes de la revolución, en una ilusión que abarca todo el mundo sensible, esto es, en un simulacro sin referente real (Baudrillard, 2005). Como cuando el Presidente Snow y su cohorte se proponen destruir a Katniss para poner fin a la rebelión: “No necesitamos destruirla, solo su imagen”, le dice su asesor (*The Hunger Games, Catching Fire*, Lawrence, 2013).

La propia Katniss comprende también la importancia de la imagen mediática. Lo observamos cuando la protagonista se enfrenta a Coin para pedirle que le deje acudir al terreno de batalla, frente a las reticencias de la presidenta que reconoce la importancia de la chica como símbolo: “¿Y si te matan?”, le pregunta Coin; “Asegúrense de grabarlo”, responde Katniss convencida. O como sucede en el último film, cuando el escuadrón

militar que le asignan a la protagonista es descrito como “el escuadrón estrella”, “los rostros de la invasión en la pantalla”.

Como podemos ver, el simulacro del que hablamos tiene efectos en la realidad, puede modificar lo real. Como sucede en la 74ª edición de los Juegos, cuando los realizadores “colocan” virtualmente un incendio en el escenario de la competición para disuadir a Katniss. El fuego, pese a tratarse de una construcción virtual generada por ordenador, quema a la protagonista de la ficción. Son las élites, los dueños de los medios de producción (en este caso, del aparato mediático) quienes tienen la capacidad de modificar la realidad y provocar así efectos *reales*, valga la redundancia, sobre lo *real*.

Crisis social, juventud y (re)fundación en Los Juegos del Hambre

Una vez analizadas las relaciones intertextuales y las cuestiones sobre cómo se construye la hegemonía en la ficción propuesta, queremos centrarnos en las cuestiones relacionadas de forma más directa con la problemática planteada en esta investigación, esto es, con las representaciones existentes en las producciones cinematográficas mainstream y su relación con nuestro presente. Teniendo en cuenta que nuestra metodología de estudio está enmarcada dentro del ámbito de los Estudios Culturales, creemos necesario recordar que nuestro análisis abordará el texto en relación con su contexto, es decir, como parte de un proceso socio-comunicativo perteneciente a un contexto cultural determinado.

En este sentido, nos aproximamos a las propuestas de Lotman (1996; 1998) y su concepto de *semiosfera*, aunque en nuestro enfoque el interés no radica tanto en el estudio del texto “en cuanto a su inherente significación y estructura”, como podría ser el caso de la semiótica de la cultura, sino que en el estudio de las relaciones entre texto y *semiosfera* intentaremos poner el foco en el polo social, entendiendo el texto como índice de una situación externa (Jiménez, 2015: 226).

Ante la ya mencionada hipótesis sobre el cierre ideológico y su plasmación en un sentimiento de carencia de alternativas, *Los Juegos del Hambre* nos propone una lectura acerca de la necesidad de una refundación en términos nacionales o civilizatorios. En un contexto de crisis social, económica y política, la falta de expectativas aparece representada en el film a través de una población joven que se ve obligada a competir a muerte para sobrevivir. Para esto, la ficción recurre a muchos de los mitos fundacionales de la civilización occidental, tales como el Imperio romano o la mitología griega. El primero de ellos es el mito de Teseo y el Minotauro: el paralelismo entre la competición que presenta la saga cinematográfica y los jóvenes tributos que alimentaban al Minotauro en el mito griego, es más que evidente. En esta relectura, Katniss representaría a Teseo, con su objetivo de matar al Presidente Snow, quien representaría al Minotauro, para poner fin así a la perversa tradición que sirve de argumento al film.

El sacrificio de los jóvenes aparece reciclado en el film en forma de espectáculo promovido por parte de unas élites adultas que disfrutaban de la perversa competencia, de la misma forma que las élites romanas disfrutaban de las peleas de gladiadores. Este recurso parece muy útil si tenemos en cuenta el contexto histórico, económico, y socio-cultural en el que el film se difunde.

En ese caso, la escenografía en la que se desarrollan los juegos, la *arena*, parece funcionar como representación simbólica del mercado laboral, donde unos tienen más posibilidades de progresar que otros, pero donde todos, al fin y al cabo, habrán de vender su fuerza de trabajo y por tanto someterse a alguna forma de explotación, subordinándose a la élite del Capitolio que, como ya hemos visto, tiene el control de los medios de producción.

Esta representación de los jóvenes como gladiadores o competidores olímpicos de las civilizaciones clásicas, romana y helénica, puede verse también en otras secuencias del film. Como se observa en el siguiente fotograma, la ceremonia inaugural de los Juegos del Hambre guarda un fuerte parecido con la ceremonia de presentación de los distintos gladiadores: los Tributos son paseados ante la multitud, ataviados con trajes confeccionados especialmente para la ocasión, montados sobre carruajes que recuerdan las bigas o cuadrigas romanas:



Fotograma 14. *The Hunger Games* (Ross, 2012).

Más adelante, en el mismo film, nos encontramos con una secuencia que representa más claramente este paralelismo. El lugar de entrenamiento de los Tributos guarda un parecido razonable con un antiguo *ludus* romano. El espacio se divide de una manera determinada, en términos de clase, siguiendo la dicotomía ciudadano/esclavo. Por un lado tenemos a los “gladiadores” (los Tributos) y a la “doctore” (instructora), que entrenan en distintas disciplinas propias de las olimpiadas clásicas, como es el lanzamiento de peso, de jabalina o el tiro con arco.

Por otro lado, tenemos a la élite, ubicada en un palco elevado con asientos cómodos y mesas repletas de manjares, conformada por el promotor de los juegos (que equivaldría al “lanista”) y una serie de individuos varones que representan a los sponsors (la aristocracia romana). Si en el mito del Minotauro, Katniss se identificaba con Teseo, en este caso podríamos decir que la protagonista representa una especie de Espartaco, símbolo de la revuelta de los esclavos.



Fotograma 15. *The Hunger Games* (Ross, 2012)

Los nombres de algunos de los personajes de la tetralogía, refuerzan esta idea de resignificación de los mitos fundacionales de la civilización: Caesar (el anfitrión televisivo), Séneca (el primer promotor de los juegos) o Plutarch (el segundo promotor de los juegos y, más tarde, mano derecha de la líder política de los rebeldes), son algunos ejemplos presentes en el film.

El caso de Plutarch es quizás el más llamativo. Al igual que Plutarco, el historiador griego, el personaje de Plutarch en el film es quien construye la realidad a través de la redacción de los discursos de la Presidenta Coin. En más de una ocasión, podemos ver al personaje cinematográfico “tarareando” los discursos y enorgulleciéndose de sus palabras. Hacia el final de la película, Katniss recibe una carta de éste relatándole los hechos que ocurren mientras ella está custodiada, después de haber asesinado al Presidente Snow y a la Presidenta Coin. Es él quien la ayuda a escapar y es él quien consigue asegurarse un puesto en el nuevo gobierno elegido tras el triunfo de los rebeldes. Cuando esto sucede, es Haymitch (el mentor de Katniss, siempre encargado en la ficción de denunciar el espectáculo ante el espectador) quien le reconoce su inteligencia: “¡Y dicen que nadie resulta ganador de los Juegos!”, dice apesadumbrado ante las imágenes televisivas.

Estas evidentes correspondencias ocultan, sin embargo, un paralelismo quizás menos obvio para un espectador poco atento. El mito fundacional que el Capitolio mantiene acerca de Panem es el de la rebelión de los trece distritos que trajo consigo una guerra fratricida. Los Juegos, pasaron así de ser un “recuerdo de la rebelión” a ser “lo que nos une a todos”, como recuerda el personaje de Séneca al comienzo de la saga. Esto tiene su correlato, sin dudas, en el mito fundacional de los Estados Unidos.

Como señala Bosch (2010: 1) en el origen histórico de los Estados Unidos nos encontramos con trece colonias británicas asentadas en Norteamérica, donde poco a poco se fueron generando una serie de “rasgos distintivos respecto a la metrópoli”. El crecimiento económico del siglo XVIII, consolidó el poder económico de las élites coloniales y aumentó las desigualdades entre estas y el resto de la población. Este proceso temprano, fundaría las bases sobre las que se asentaría el país. Como apunta Bosch (2010: 3), entre los años 1766 y 1771 surge el Movimiento Regulador, que reunió a más de dos

mil campesinos pobres de los condados del oeste de Carolina del Norte contra el sistema de impuestos:

Este ambiente de desafío a la autoridad de las élites tuvo su máxima expresión en el movimiento de disidencia religiosa conocida como el Gran Despertar. (...) Las protestas sociales en el campo y las ciudades expresaban ya el surgimiento de una ideología popular, que desafiaba el poder de las élites exigiendo su participación en la política y cuestionando la distribución de la propiedad.

En la saga, el recurso a los elementos característicos de la Antigüedad Clásica, unido al mito fundacional de los Estados Unidos, parece estar estableciendo un paralelismo en el que el país norteamericano se identificaría con la civilización, encarnada a su vez en la nación de Panem. Teniendo en cuenta el contexto de crisis en que el film nace, podríamos deducir que una de sus posibles lecturas estaría relacionada con la necesidad de una refundación sobre los pilares fundamentales del Estado moderno, esto es, con la idea de democracia liberal como mejor opción posible frente a la opresión y/o el totalitarismo.

Esta idea de democracia liberal está, sin dudas, ligada también a la idea de un retorno a los postulados de progreso y libertad, propios de la modernidad. La presentación de la modernidad como un proceso aún pendiente (Habermas, 2008), contrasta por otro lado con el planteamiento posmoderno del film, que nos sitúa en un futuro post-ideológico en el que tanto la Historia en mayúsculas como la historia en minúsculas, no se presenta como un elemento explicativo de los problemas presentes, sino tan sólo como un cúmulo de *clichés* que sirven para reforzar la idea del liberalismo como única vía frente a la barbarie. En ese sentido, la representación del mercadillo que se celebra en el Distrito 12, donde no existe moneda sino el trueque en “negro”, nos da la primera pista acerca de estas cuestiones: la falta de democracia se identifica con la pobreza, que a su vez se vincula a la ausencia de intercambio monetario.

Durante el transcurso de la película, podremos ver como esa identificación primera de nación con una metrópoli y sus colonias, es puesta en cuestión por una idea de federalismo entre distritos que, no obstante, esconde una centralización y extracción de la plusvalía

similar a la anterior. El discurso que la Presidenta Coin pronuncia ante los rebeldes, da cuenta de esta necesidad de refundación (*The Hunger Games, Mockingjay Part 1*, Lawrence, 2014):

El nuevo Panem está en el horizonte (...) pero debemos tomarlo nosotros mismos. El camino hacia allí atraviesa las montañas escarpadas y los desfiladeros profundos del Distrito 2. Ahí, en el corazón de la cordillera más alta de Panem (...) están las instalaciones principales militares del Capitolio. Podemos conquistar ese bastión. Porque somos un solo pueblo, un solo ejército, una sola voz. Porque hoy es nuestro nuevo comienzo.

Katniss, la protagonista tanto de la revolución como de la propia película, concentra las expectativas tanto del espectador *real* como del ciudadano revolucionario que observa la rebelión desde su distrito. Cuando Coin habla del “Nuevo Panem”, habla de refundación: es el mito de la barbarie pre-social moralmente edificante sobre el cual se crean las democracias. En el fondo de este relato, está la caída del Imperio Romano y de los totalitarismos del siglo XX, barbarie sobre la que se edificaría la democracia. La sobrerrepresentación del totalitarismo clásico, del fascismo moderno (Bauman, 2015) como enemigo a batir, funcionaría como elemento legitimador del paradigma hobbesiano, sobre el cual se justificaría la necesidad de (re)fundar el proceso civilizatorio.

Hemos hecho ya a alusión a algunos de las secuencias que trazan paralelismos entre el Panem de Snow y la Alemania nazi. Así, la bandera o el palco desde el que habla Snow, se mezclan con otras imágenes como la de la bomba atómica (que puede verse en el inicio del vídeo promocional de los Juegos realizado por el Capitolio), o la que nos permite observar la imperial arquitectura del propio Capitolio.



Fotograma 16. *The Hunger Games* (Ross, 2012)



Fotograma 17. *The Hunger Games. Catching Fire* (Lawrence, 2013)

La representació del *skyline* de la capital de Panem com una urbe moderna de primer món, armoniosa estèticament, funciona com una metàfora i al mateix temps una crítica a la consolidació utòpica de la civilització.

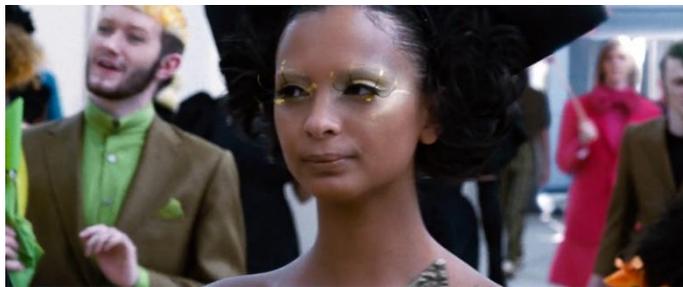


Fotograma 18. *The Hunger Games* (Ross, 2012)

Se trata de una especie de balneario donde, al contrario que en los distritos, el trabajo asalariado y las actividades económicas no encuentran sitio en el espacio, que parece reservado al libre albedrío y el consumo de sus habitantes. La imagen de los habitantes del Capitolio, atractivos, ociosos y sofisticados, contrasta con el plano que minutos antes nos enseñaba a los obreros del Distrito 12, dirigiéndose cabizbajos a la mina, siguiendo el estricto orden que requiere el trabajo.



Fotograma 19. *The Hunger Games* (Ross, 2012)



Fotograma 20. *The Hunger Games* (Ross, 2012)

Otro ejemplo lo podemos encontrar cuando al principio de la saga Katniss, en una conversación distendida con su amigo Gale, reconoce que “nunca tendrá hijos”. De esta forma, la protagonista estaría reafirmando esta idea de crisis de futuro existente en una parte de la juventud. Gale, en contraposición, comenta que “los tendría si no viviese aquí”, mostrando sus aspiraciones de ascensión social, aun cuando todo indica que esto no es posible. El Panem totalitario de Snow, con los Juegos como metáfora de un mercado laboral deficiente, nos habla de la inexistencia de la movilidad social. Esto se verá “corregido” al final de la saga, cuando en el “Nuevo Panem”, Gale es nombrado Capitán del Ejército en el Distrito 2, alcanzando así su objetivo de progreso personal.

También la forma de representar al Presidente Snow está relacionada con esta sobrerrepresentación del totalitarismo clásico o moderno. Snow aparece por primera vez en su invernadero, cuidando de sus perfectas rosas blancas, lo que trae a la memoria la metáfora del “estado jardinero” de Bauman. Así, los Juegos, al igual que como propone Bauman sobre el holocausto (2015: 118), podrían leerse como parte del “trabajo de un jardinero”:

Todas las visiones de la sociedad como jardín definen partes del hábitat social como malas hierbas humanas y, como el hierbajo, hay que separarlas, contenerlas, evitar que se propaguen, arrancarlas y mantenerlas fuera de los límites de la sociedad. Si todos estos medios demuestran ser insuficientes, hay que exterminarlas.

La anterior cita de Bauman recuerda a una de las secuencias de la segunda película de la saga, en la que Snow reconoce que Katniss “se ha convertido en un faro de esperanza para la Rebelión y tiene que ser eliminada” (*The Hunger Games. Catching Fire*, Lawrence, 2013).

Los hipervisibilización de los contrastes presentes en la saga, acabarán respondiendo a la reafirmación, cuando se nos plantee el desenlace, de las democracias liberales, que al ser comparadas con los períodos de oscuridad y desde una concepción pesimista sobre la condición humana, se constituye como única posibilidad de progreso y de vida en sociedad. En la carta que Plutarch envía a Katniss cuando está detenida, este enfoque hobbesiano sobre la condición humana se vuelve evidente:

(...) La guerra terminó. Entramos en el dulce período en el que todos están de acuerdo en no repetir los horrores recientes. Por supuesto, somos seres débiles y estúpidos con mala memoria y un gran talento para la autodestrucción. Aunque ¿quién sabe? Quizá esta vez aprenderemos (...).

El relato que se representa en el film es, por tanto, el de la necesidad de un *Leviatán* que controle las pasiones naturales de los hombres que, según las palabras del personaje de Plutarch, son “débiles y estúpidos” con “un gran talento para la autodestrucción”. Estas palabras recuerdan a las de Hobbes (1979: 223) sobre la inseguridad que deviene de la naturaleza destructiva del ser humano y que justifica la necesidad del Estado:

(...) encontramos tres causas principales de riña en la naturaleza del hombre. Primero, competición; segundo, inseguridad; tercero, gloria. (...) Es por ello que durante el tiempo que los hombres viven sin un poder común que les obligue a todos al respeto, están en aquella condición que se llama guerra (...).

Este planteamiento, en el film, dota de autoridad a Katniss para asesinar tanto a Snow como a Coin, pues sin una república soberana encarnada en un Estado fuerte y unido, la posibilidad de pasar por un período de paz se volvería inviable. El breve fragmento de discurso que escuchamos a la nueva presidenta electa en una de las últimas secuencias de la saga, reafirma esta idea: “Juro solemnemente, en la medida de mis capacidades, preservar, proteger y mantener los derechos de todos los ciudadanos de Panem”.

Cabe señalar que, pese a la aparente subversión que la tetralogía realiza acerca de los roles de género (Katniss como heroína, líderes políticas y militares mujeres), si problematizamos las relaciones entre los personajes femeninos y masculinos, podemos observar cómo la mayoría de estos reproducen roles heteronormativos, tales como el amor romántico (triángulo amoroso entre Peeta, Katniss y Gale), la familia nuclear (Katniss como una figura maternal en relación con su hermana) y el matrimonio (el final “feliz”).

Especialmente visible es esto en el epílogo de la saga, cuando Katniss retorna a su distrito para formar una familia con Peeta. En una secuencia que reproduce la estructura del *happy ending* del Hollywood clásico –el M.R.I. del que hablaba Burch (2008)–, podemos observar al personaje de Katniss, lejos de su imagen de mujer guerrera, sosteniendo a un bebé en sus brazos mientras observa a Peeta y su otro hijo jugar en la hierba. La *perspectiva artificialis* utilizada para la composición del plano, se nos presenta en forma

de cuadro renacentista, cargando así la imagen de “premisas ideológicas clasistas y etnocentristas” (Méndez Rubio, 2016: 36):



Fotograma 21. The Hunger Games. Mockingjay Part 2 (Lawrence, 2015).

Puede establecerse fácilmente un paralelismo entre la estructura de la película y el vídeo promocional sobre los Juegos que los habitantes del Distrito 12 son obligados a contemplar durante la primera película. La propaganda del primer film sigue una estructura del tipo institucional, mitológica, con un final epifánico que resuelve todos los enigmas. El inicio del vídeo plantea la rebelión, para explicar la posterior guerra y, finalmente, la llegada de la paz. El film, en este sentido, nos propone lo mismo: una narración mitológica con un final feliz, que no deja nada a la imaginación (Katniss se casa con Peeta y forman una familia, mientras en Panem se instituye una democracia y se celebran elecciones libres). La película plantea exactamente la misma estructura narrativa: la rebelión, la guerra y la llegada de la paz que, en este caso, permite a Katniss y Peeta reproducir sus roles de género dentro de los parámetros de la heteronormatividad. Esto refuerza, por otro lado, la idea de cierre ideológico del que hablábamos. En este sentido, el film se plantea como una estructura cerrada donde los límites son impuestos tanto en la estructura narrativa, como en el escenario representado. Los límites de la representación son los límites de Panem, es decir, que todas las posibilidades de cambio o de opresión nacen en los límites de este mundo, que se identifica con la nación. Esto podría, otra vez, asimilarse a la cultura “aislacionista” de los Estados Unidos. La representación se irá cerrando de forma que la nación de Panem funciona como una metáfora para contar, no sólo la situación de los Estados Unidos, sino del mundo entero.

Esta totalización del espacio de la representación, tanto en términos visuales como verbales, parece confirmarse también cuando realizamos un análisis en términos de montaje, atendiendo a los escenarios planteados en las primeras secuencias del film. Si la primera secuencia se correspondía con el interior de un plató televisivo, las siguientes plantean escenarios que, aunque representan el exterior en términos narrativos, funcionan como un interior acorralado por las fuerzas de seguridad del Capitolio.

Así, nos encontramos con el interior del distrito o el interior del hogar, mientras el único espacio aparentemente “exterior” lo representa el bosque, un exterior imposible, un *no-lugar utópico* para los jóvenes personajes. Lo mismo sucederá a lo largo de todas las películas que componen la saga: los espacios exteriores representan el peligro, la inseguridad o la imposibilidad. Incluso el espacio exterior donde se realizan los Juegos, como ya hemos podido analizar, se trata de un exterior controlado, virtualmente creado por y para el Capitolio.

En las secuencias iniciales del film, como hemos observado, la ficción nos sitúa en un plató de televisión durante una entrevista a Séneca, organizador y promotor de los Juegos. Inmediatamente después, un grito desgarrador interrumpe la secuencia, para dar paso a un plano general del Distrito 12. El contraste que supone el paso del iluminado plató de televisión al escenario de pobreza y colores fríos del Distrito, es evidente. Mientras el interior del plató supone un espacio futurista, iluminado y sofisticado, las imágenes de las pequeñas casas de madera, el tendido eléctrico y las chimeneas al fondo de la imagen, parecen trasladarnos al pasado. La puesta en escena que caracteriza al Distrito 12, se asemeja a los barrios pobres de las ciudades industriales e la Inglaterra victoriana, pero también a la época de la Gran Depresión en los Estados Unidos.

Lo mismo sucede con el interior del hogar de la protagonista, Katniss (Fotograma 24), donde las imágenes de ella junto a su hermana, Prim, contrastan claramente con las imágenes de los personajes anteriores (hombres / mujeres; riqueza / pobreza; futuro / pasado; distancia / cercanía; luz / oscuridad).

Inmediatamente después, vemos a la protagonista abandonar su casa para dirigirse al bosque. En una sucesión rápida de planos, la vemos atravesar el pueblo y cruzar la valla electrificada que separa el interior del exterior del distrito. Este cerramiento, que trae a la

memoria tanto el campo de concentración nazi como los *enclosures* de la Revolución Industrial, es el límite que separa el exterior como un lugar prohibido y al mismo tiempo libre (aunque aún vigilado dentro de la representación), del interior.



Fotograma 22. *The Hunger Games* (Ross, 2012). Plató de televisión.



Fotograma 23. *The Hunger Games* (Ross, 2012). Distrito 12.



Fotograma 24. *The Hunger Games* (Ross, 2012). Interior hogar Katniss.



Fotograma 25. *The Hunger Games* (Ross, 2012). Distrito 12.



Fotograma 26. *The Hunger Games* (Ross, 2012). Distrito 12.



Fotograma 27. *The Hunger Games* (Ross, 2012). Distrito 12.



Fotograma 28. *The Hunger Games* (Ross, 2012). Límite del Distrito 12.



Fotograma 29. *The Hunger Games* (Ross, 2012). Límite del Distrito 12.



Fotograma 30. *The Hunger Games* (Ross, 2012). Katniss se dirige al bosque.



Fotograma 31. *The Hunger Games* (Ross, 2012). Bosque.

El exterior del Distrito es donde Katniss caza para sobrevivir, donde parece sentirse cómoda. Sin embargo, se trata de un exterior que tan solo representa una huida momentánea, imposible, como se puede extraer de la conversación que la protagonista mantiene con su amigo Gale. En el diálogo, Gale le propone a Katniss la posibilidad de huir al bosque, a lo que Katniss responde que no lo conseguirían y que deben quedarse para cuidar de sus familias. Gale insiste, aunque al final de la conversación, acaba aceptando la imposibilidad. La alternativa de una rebelión no existe en la mente de los personajes, el exterior no representa una solución para ellos. El bosque representaría, entonces, un “falso exterior” (Méndez Rubio, 2016: 33) o lo que Sloterdijk (2007) denominaría “Gran Interior”. La exterioridad serviría tan solo para reforzar “las claves ideológicas de ese interior ya dado como inamovible, o normal, o natural” (Méndez Rubio, 2016: 35).

En este sentido, la saga representa la imposibilidad de un futuro *fuera* de los límites impuestos. El futuro se plantea como un retorno al pasado, como la vuelta de los valores de la modernidad sobre la base de la necesidad de *completar* el pendiente proceso civilizatorio. Como diría Bauman (2015: 34), se trataría de que aún necesitamos “más civilización” como base para superar el problema hobbesiano sobre la condición humana que, en caso de no resolverse, podría conducirnos a un nuevo Holocausto. Así, la narración se apoya en ciertos mecanismos narrativos o *clichés*, tales como el amor romántico, la institución familiar, complementándolos con la idea de rebelión, libertad o igualdad, como bases de un relato que, en momentos de crisis como el actual, parecen

volverse una necesidad para un público juvenil que se muestra desesperanzado y carente de futuro.

Sin embargo, la visión pesimista sobre la condición humana que personajes como el de Plutarch plasman claramente en el film, viene a reafirmar ante el espectador esta visión desideologizada de la realidad social (o, por el contrario, completamente integrada dentro la ideología dominante), en la que la alternativa pragmática y “madura” se identifica con la “amarga realidad capitalista como el mejor (o el menos malo) de todos los mundos posibles” (Žižek, 2009: 32). En ese sentido, la progresiva *desaparición del exterior* (Méndez Rubio, 2012), representada en el espacio fílmico a través de la totalización del espacio en un “gran interior”, sirve a la reproducción de la ideología dominante en el sentido de que refuerza la dicotomía entre civilización y barbarie. En palabras de Méndez Rubio (2016: 21):

Si la globalización se ha interpretado como una ‘sociedad *indoor*’ o ‘gran interior’ (SLOTERDIJK 2017) de aquí se puede deducir que el exterior sigue no solamente existiendo sino existiendo de una forma negada o espectral, como bien se está aprendiendo a través de la tragedia migratoria, la intemperie de multitudes buscando refugio o asilo, o en las nuevas formas de pobreza y precariedad que la legalidad permite y genera. Por ‘desaparición del exterior’ habría entonces que entender no un exterior finalmente eliminado o superado sino convertido en una amenaza ambiental o espectral, en un lugar de violencia y muerte cada vez más invisible por ser cada vez más inminente. Dentro y fuera, vistos así, no solamente no han disuelto sino que han reafirmado su frontera como una frontera de miedo y de daño.

Conclusiones

La saga de *Los Juegos del Hambre* podría apreciarse tanto como una distopía crítica con los totalitarismos, entre los cuales se incluiría un supuesto capitalismo desenfrenado, o como una última oda o utopía capitalista, que elevaría a máxima la idea de que es en el

seno de la barbarie y la quiebra de derechos humanos donde el sistema podría refundarse para salvar a sus ciudadanos de su propia condición humana.

Como reacción a la ausencia de utopías de futuro en el seno de la sociedad, la idea de refundación de la democracia aparece en términos de vuelta al pasado y repetición de la historia. Se trata, en definitiva, de volver a poner en valor la democracia de mercado como salida *civilizada* a la crisis frente a la posibilidad de una deriva totalitaria y la consiguiente barbarie. Parece, por tanto, que ante la ausencia de alternativas el debate se postula entre capitalismo y capitalismo; algo que explicaría desde la sencillez el auge de la filmografía distópica frente a la utópica. Siguiendo la hipótesis planteada por Méndez Rubio (2012), esto significaría la contraposición de dos caras de una misma moneda, el fascismo *clásico* y el *fascismo de baja intensidad* o FBI, ambos propios del capitalismo aunque originales de distintas etapas de la modernidad. Como apunta Méndez Rubio (2012: 140):

Quizás las “transiciones democráticas” que el capitalismo ha posibilitado (...) tengan algo que enseñarnos no sobre las resistencias neofascistas contra la socialdemocracia sino sobre las formas de fascismo que la socialdemocracia incorpora en su propia dinámica general. (...). Claro que el fascismo clásico (o moderno) y el nuevo fascismo de baja intensidad (o postmoderno) no pueden asimilarse sin más el uno al otro, dentro de una especie de continuidad identitaria. El primero fue más devastador en lo físico, en lo corporal, el segundo es más persistente sobre lo simbólico, sobre lo ideológico (que queda aniquilado tendencialmente por la ideología de la no ideología).

La propuesta en *Los Juegos del Hambre*, parece venir a confirmar nuestra hipótesis sobre el enfoque hobbesiano del film. En este sentido, la saga nos propondría una lectura del totalitarismo como un “fracaso de la civilización” (Bauman, 2015: 34) y la necesidad de profundizar el proceso civilizatorio sobre los postulados de justicia e igualdad, propios de la modernidad, estableciendo así una diferenciación indiscutible entre democracia y totalitarismo. Sin embargo, si tal y como observa Bauman (2015: 33), el Holocausto puede ser leído como “una prueba rara, aunque significativa y fiable, de las posibilidades ocultas de la modernidad”, esta advertencia sobre la posibilidad de una deriva totalitaria de nuestro presente, que el film vincula a las características y apariencia del fascismo

clásico, solo serviría para desviar la atención “de las auténticas causas del desastre, unas causas que tienen sus raíces en determinados aspectos de la sociedad moderna y de la moderna organización social” (Bauman, 2015: 107).

Este cierre ideológico, que quizá haya tenido lugar otras veces en la historia, combinado con la ausencia de críticas directas al capitalismo en la propia filmografía distópica, parece constituirse como una estrategia de depuración de responsabilidades del sistema sobre la propia condición humana. En esos términos, el debate sobre el porvenir de la humanidad ha de apelar necesariamente a otras categorías del tipo etiológico fuertemente arraigadas en la cultura occidental; esto es, a la mitología primaria de la democracia y su realización con la civilización clásica, primero, y con la fundación de los estados demócratas liberales, segundo.

De esta forma, la saga –inscrita dentro de lo que hemos denominado como cinematografía *mainstream*– funciona en forma de *borrado* o *re Etiquetado* de las demandas populares nacidas tras la Crisis de 2008. Sobre la base de la posibilidad de consolidación distópica de nuestro presente, la tetralogía nos propone una lectura pesimista en la que la única alternativa a esto es un retorno al pasado o, en otras palabras, un cierre del sistema sobre sí mismo. Así, las denuncias de los movimientos sociales surgidos durante la crisis (bajo lemas como “¡Lo llaman democracia y no lo es!” Del *15M* o el “We are the 99%” de *Occupy Wall Street*) son vaciadas y resignificadas en una propuesta pragmática y cínica que entiende que no existe alternativa real fuera del capitalismo. De esta forma, estos postulados se vuelven inofensivos de cara a un espectador inmerso por completo en la ideología ya que, como indica Žižek (2008: 19):

Cualquier universalidad que se pretenda hegemónica debe incorporar al menos dos componentes específicos: el contenido popular «auténtico» y la «deformación» que del mismo producen las relaciones de dominación y explotación.

En este sentido, Katniss, la protagonista, así como la cohorte de jóvenes que le acompañan durante buena parte de la película, representarían en el film ese lado “rebelde” que acompaña al sujeto joven en el imaginario colectivo. Desde esta perspectiva de

infantilización de las expectativas de futuro intrínsecas a dicha condición, podríamos establecer un paralelismo con la realidad. Y es que, una buena parte del consumidor habitual de este tipo de productos culturales, representa el germen de la reproducción social del propio capitalismo. Como portaestandartes de la *ideología de la no ideología*, rehúyen constantemente de cualquier idea utópica y proyecto de transformación del futuro. Un ejemplo de ello son Katniss y Peeta, protagonistas involuntarios que aceptan sumisamente su destino a fin de poder transitar de esa etapa de joven rebelde a la de adulto, de ciudadano cínico que, pese a haber vivenciado los efectos perversos del sistema, está dispuesto a colaborar para la reinstauración del teatro de la democracia. Haciendo uso de la metáfora del teatro, más que demolerlo, estos dos personajes aspiran a tener un papel aceptable en él, aun a sabiendas de que muchos otros no tendrán cabida.

Los filmes esconden la doble paradoja del joven descontento, que critica y desea el capitalismo a partes iguales, pero que debido a su construcción como sujeto inmerso en un proceso de cierre ideológico y, por tanto, ausente de cualquier sentido de proyección utópica, se ve abocado a hacer uso de las únicas categorías en las que es capaz de entenderse como ser libre; esto es, en el seno de una democracia liberal de tipo belicista, capaz de hacer frente a la otredad “terrorista” que acompaña toda democracia.

Esa supuesta juventud crítica con el sistema se trasladaría al film junto a la serie de demandas políticas que han surgido a partir de la Crisis de 2008. Unas demandas que, aunque se representen con la estética de la revolución en la saga de *Los Juegos del Hambre*, no serían más que la necesidad de esta parte de la población, la juventud, para integrarse en el sistema, para huir de los márgenes del mismo o, dicho de otra manera, para alcanzar la condición plena de ciudadanía. Por ende, más que un alegato rupturista, las demandas acerca del empleo o la estabilidad, apelan a una reforma del sistema.

Desde aquellos grupos que entendemos el capitalismo como un sistema de desposesión material sistemática, deberíamos de cuestionarnos de nuevo aquello de la *Tercera Vía*, que creemos fracasada, pero que sin embargo seguimos esgrimiendo como nuestra mejor carta. No podemos aceptar que un discurso antisistema ya no tiene cabida en los medios, si consideramos los medios como principales creadores de opinión. Nos han convencido de que para existir, teníamos que ponernos una careta (Seattle, Bolonia, etc.). No nos

queda otra, hasta que exista otro término que nos defina (otra propuesta de sistema) darnos a conocer como anticapitalistas.

Siendo conscientes de la necesidad de un estudio de mayor profundidad que abarque, no sólo el ejemplo aquí analizado, sino una comparativa entre distintos productos de la ficción distópica *mainstream* contemporánea, creemos que el caso citado puede valer para abrir el debate acerca de los temas propuestos. De acuerdo con lo expresado a lo largo de esta investigación, consideramos que las hipótesis planteadas pueden ser fácilmente extrapolables a otros productos actuales del mismo género, no solamente cinematográficos, sino que atiendan también al auge de las series televisivas en los últimos años y a los cambios en los modos de consumo cultural.

Por otra parte, sería interesante realizar un acercamiento a obras de la cinematografía distópica correspondientes a los períodos anteriormente citados, para comprobar y analizar de forma pormenorizada la evolución del género y extraer de ello algunas conclusiones que nos ayuden a comprender las relaciones de estos textos con sus contextos de crisis. Algunos de los títulos propuestos en el desarrollo de este trabajo podrían ser utilizados como corpus de trabajo para futuras investigaciones sobre el tema.

Por último, en el contexto de un mundo globalizado, creemos necesario atender a otras cinematografías distópicas, especialmente a aquellas no-occidentales. De esta manera, la aproximación a otras formas de comprender el mundo y nuestro futuro como humanidad podrían servirnos como guía para la apertura de nuevos debates que permitan abrir grietas en este ‘gran interior’ capitalista.

Bibliografía

- ABAD, Beatriz (2013). “La utopía y la distopía como herramientas de crítica social”. En *Mecánico Unicornio. Revista de ciencia ficción y fantasía*. Recurso web: <http://mecanicunicornio.com/tag/ciencia-ficcion/page/3/>. Consultado el 10/07/2016.
- ADORNO, Theodor y HORKHEIMER, Max (1998). *Dialéctica de la Ilustración*. Madrid: Trotta.
- AGAMBEN, Giorgio (2005). *Estado de excepción. Homo sacer II, I*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- ALTHUSSER, Louis (1989). “Ideología y aparatos ideológicos del Estado (Notas para la investigación)”. En *La filosofía como arma de la revolución*. México: Siglo XXI.
- AUMONT, Jacques y MARIE, Michel (1993). *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.
- BAUDRILLARD, Jean (2005). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- BAUMAN, Zigmunt (2015). *Modernidad y Holocausto*. Madrid: Sequitur.
- BAZIN, André (2001). *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.
- BERG, Chris (2008). “‘Goddamn you all to hell!’ The revealing politics of dystopian movies”. En *IPA Review*, Vol. 60, pp. 39-42.
- BOLTANSKI, Luc y CHIAPPELLO, Ève (2007). *The new spirit of capitalism*. London: Verso.
- BOSCH, Aurora. (2010). *Historia de los Estados Unidos (1776-1945)*. Barcelona: Crítica.
- BURCH, Noël (2008). *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra.
- BUTLER, Andrew M. (2001). *The pocket essential cyberpunk*. Harpenden: Pocket Essentials.
- CAMPORESI, Valeria (2001). “‘Fahreheint 451’, la película. La ‘Nouvelle Vague’, los libros la televisión”. En *Secuencias: revista de historia del cine*, Vol. 14, pp. 52-59.
- CARMONA, Ramón (2010). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid: Cátedra.

CHAPMAN, James (2013). *Cinema and Society: Projecting Tomorrow: Science Fiction and Popular Cinema (1)*. London; New York: I.B. Tauris.

COLAIZZI, Giulia (2007). *La pasión del significante: teoría de género y cultura visual*. Madrid. Biblioteca Nueva.

COMPANY, Juan Miguel (2014). *Hollywood. El espejo pintado*. Valencia: Publicacions de la Universitat de València.

CORNEA, Christine (2007). *Science fiction cinema: between fantasy and reality*. New Brunswick: Rutgers University Press.

DEBORD, Guy (1995). *La sociedad del espectáculo*. Santiago de Chile: Naufragio.

EAGLETON, Terry (2001). *La idea de cultura: una mirada política sobre los conflictos culturales*. Barcelona: Paidós.

ECO, Umberto (1984). *Apocalípticos e Integrados*. Barcelona: Lumen.

ELSAESSER, Thomas; KING, Noel & HORWATH, Alexander (2004). *The Last American Picture Show: New Hollywood cinema in the 1970s*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

ERREGUERENA ALBATEIRO, María José (2011). *Resistencia al porvenir: las distopías en el cine hollywoodense*. México D.F.: UAM.

FOUCAULT, Michel (1990). *Vigilar y castigar*. Madrid: Siglo XXI.

GARCÍA-TERESA, Alberto (2008). "Mercaderes del espacio". En *Hélice*, N° 8, pp. 32-34.

GONZÁLEZ PASCUAL, Alberto (2010). *Ideología en el cine estadounidense (1990-2003)*. Madrid: Fundamentos.

GRAMSCI, Antonio (2011). *¿Qué es la cultura popular?* Valencia: Publicacions de la Universitat de València.

HABERMAS, Jürgen (2008). "La modernidad, un proyecto incompleto". En FOSTER, Hal. Ed. (2008). *La posmodernidad*. Barcelona: Kairós.

HARVEY, David (1990). *La condición de la posmodernidad. Investigación sobre los orígenes del cambio cultural*. Buenos Aires: Amorrortu.

HEFFERNAN, Nick (2000). *Capital, Class and Technology in Contemporary American Culture: Projecting Post-Fordism*. London: Pluto Press.

- HEILBRONER, Robert (1995). *Visions of the Future: The Distant Past, Yesterday, Today and Tomorrow*. New York: Oxford University Press.
- HERNÁNDEZ-RANERA, Sergio (2005). “Prólogo”. En ZAMIATIN, Evgueni Ivánovich. (2005). *Nosotros*. Madrid: Akal.
- HIGGINS, David (2013). “New Wave Science Fiction”. En SCHMEINK, Lars (2013). *A Virtual Introduction to Science Fiction*, pp. 1-12. Recurso web: http://virtual-sf.com/?page_id=321. Consultado el 13/08/2016.
- HILL, John (1998). “Film and postmodernism”. En HILL, John y GIBSON, Church Ed. (1998). *The Oxford Guide to Film Studies*, pp. 96-105. Oxford: Oxford University Press.
- HOBBS, Thomas (1979). *Leviatán*. Madrid: Editora Nacional.
- JACKSON-MARTIN, Rafael (2013). “Futuro en pretérito: Apropiaciones visuales del pasado en la ciencia ficción distópica”. En *Secuencias*, Vol. 38, pp. 17-46.
- JAMESON, Fredric (1991). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona: Paidós.
- JAMESON, Fredric (2009). *Arqueologías del futuro: el deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción*. Madrid: Akal.
- JIMÉNEZ, Mauro (2015). “En torno al desarrollo de la semiótica literaria y el concepto de cultura”. En *Dialogía*, Vol. 9, pp. 208-229.
- JOHNSTON, Keith M. (2011). *Science Fiction Film: A critical introduction*. New York: Berg.
- LIEVEN, Anatol (2004). *America Right or Wrong. An anatomy of American Nationalism*. New York: Oxford University Press.
- LIPOVETSKY, Gilles (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- LÓPEZ KELLER, Estrella (1991). “Distopía: Otro final de la utopía”. En *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, Vol. 55, pp. 7-23.
- LÓPEZ PETIT, Santiago (2009). *La movilización global. Breve tratado para atacar la realidad*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- LOTMAN, Iuri M. (1982). *Estructura del texto artístico*. Madrid: Istmo.
- LOTMAN, Iuri M. (1996). *La Semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto*. Madrid: Cátedra.

- LOTMAN, Iuri M. (1998). *La Semiosfera II. Semiòtica de la cultura, del text, de la conducta y del espacio*. Madrid: Cátedra.
- MAGRIS, Claudio (2001). *Utopía y desencanto: historias, esperanzas e ilusiones de la modernidad*. Barcelona: Anagrama.
- MARTEL, Frédéric (2011). *Cultura Mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas*. Madrid: Taurus.
- MARTÍN BARBERO, Jesús (1991). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Barcelona: Gustavo Gili.
- MATTELART, Armand (2000). *Historia de la utopía planetaria. De la ciudad profética a la sociedad global*. Barcelona: Paidós.
- McCULLOUGH, John (2001). "The exile of professionals: John Glenn, Planet of the Apes and 2001: A Space Odyssey". En *Canadian Journal of Film Studies*, Vol. 10, pp. 36-58.
- McLUHAN, Marshall (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- MÉNDEZ RUBIO, Antonio (2012). *La desaparición del exterior. Cultura, crisis y fascismo de baja intensidad*. Zaragoza: Eclipsados.
- MÉNDEZ RUBIO, Antonio (2015). *Comunicación, cultura y crisis social*. Temuco (Chile): Universidad de La Frontera.
- MÉNDEZ RUBIO, Antonio (2016). "Aprendiendo a mirar: crisis social y crisis espacial en la imagen fílmica". En *Altre Modernità, Número Speciale: Nuevos movimientos sociales. Política y derecho a la educación*, pp. 15-40.
- METZ, Christian (2001). *El significante imaginario: psicoanálisis y cine*. Barcelona: Paidós.
- MIRREES, Tanner (2015). "Hollywood's Uncritical Dystopias". En *Cineaction*, Vol. 95, pp. 4-15.
- MONTY, Julie Anne (2006). *Textualizing the Future: Godard, Rochefort, Becket and Dystopian Discourse*. University of Texas [Tesis doctoral inédita].
- MORO, Tomas (1805). *La Utopía*. Madrid: M. Repulles.
- NAVARRO, María Isabel (2016). "Utopías: lugares y no lugares en la construcción visual de la utopía". En *XIV Coloquio Internacional de Geocrítica (Universitat de Barcelona)*. Recurso web: http://www.ub.edu/geocrit/xiv_maisanavarro.pdf. Consultado el 10/07/2016.

- NÚÑEZ LADEVEZE, Luis (1985). “De la utopía clásica a la distopía actual”. En *Revista de Estudios Políticos (Nueva Época)*, nº 44, pp. 47-80.
- OLASKOAGA, Aitziber (2015) *El Mercado del cine en EEUU. Octubre 2015*. Los Ángeles: Oficina Económica y Comercial de la Embajada de España.
- ORTIZ SARKIS, Miguel (2009). “La teoría realista de la política internacional en el cine: «2001, Odisea en el Espacio»: ¿una odisea en (o por) el Espacio?”. En *Enfoques*, Vol. VII, Nº 10, pp. 371-388.
- PARDO, Alejandro (2011). “Europa frente a Hollywood: breve síntesis histórica de una batalla económica y cultural”. En *Doxa*, Nº 12, pp. 39-59.
- POLANYI, Karl (2007). *La gran transformación. Crítica del liberalismo económico*. Buenos Aires: Quipu.
- ROBSON, John Ed. (1988). *Public and Parliamentary Speeches by John Stuart Mill*. Toronto: University of Toronto Press.
- ROGERS, Richard A. (1990). “1984 to Brazil: From the Pessimism of Reality to the Hope of Dreams”. En *Text and Performance Quarterly*, 10, pp. 34-46.
- ROSSI-LANDI, Ferruccio (1980). *Il linguaggio come lavoro e come mercato*. Milano: Bompiani.
- SÁNCHEZ BIOSCA, Vicente (1988). “Intertextualidad y cultura de masas: entre la parodia y el pastiche”. En *Discurso*, nº 2, pp. 49-66.
- SERVIER, Jean (1982). *La utopía*. México: Fondo de Cultura Económica.
- SLOTERDIJK, Peter (2007). *En el mundo interior del capital (Para una teoría filosófica de la globalización)*. Madrid: Siruela.
- SOLÉ BLANCH, Jordi (2007). *Antropología de la educación y pedagogía de la juventud*. Madrid: Injuve.
- TALENS, Jenaro (1986). *El ojo tachado*. Madrid: Cátedra.
- TIME WARNER INC. (1990). *1989 Annual Report*. New York: Time Warner Inc.
- VARGAS OLIVA, Santiago (2015). “El cine distópico como legitimación del orden vigente”. En *Philologica Urcitana*, Vol. 13, pp. 113-122.
- VELÁZQUEZ SERNA, Leidy (2009). “Distopías: Pesadilla política desde el cine ¿Fantasía hiperbólica o profecía?”. En *Estudios de Derecho*, Núm. 147, pp. 139-149.

WASKO, Janet (1994). *Hollywood in the Information Age: Beyond the Silver Screen*. Cambridge: Polity Press.

WILLIAMS, Raymond (2001). *Cultura y sociedad*. Buenos Aires: Nueva Visión.

WILLIAMS, Raymond (2010). *Tenses of imagination: Raymond Williams on science fiction, utopia and dystopia*. New York: Peter Lang.

ZINN, Howard (1999). *La otra historia de los Estados Unidos*. Hondarribia: Hiru.

ŽIŽEK, Slavoj (1994). *¡Goza tu síntoma! Jacques Lacan dentro y fuera de Hollywood*. Buenos Aires: Nueva Visión.

ŽIŽEK, Slavoj (2008). *En defensa de la intolerancia*. Madrid: Sequitur.

ŽIŽEK, Slavoj (2009). *Primero como tragedia, después como farsa*. Madrid: Akal.

Referencias audiovisuales

ANDERSON, Michael (1956). *Nineteen Eighty-Four* [película]. Reino Unido: Columbia Pictures.

ESMAIL, Sam (2015). *Mr. Robot*. [serie de television]. Estados Unidos: Universal Cable Productions.

LAWRENCE, Francis (2013). *The Hunger Games. Catching Fire* [película]. Estados Unidos: Color Force.

LAWRENCE, Francis (2014). *The Hunger Games. Mockingjay Part 1* [película]. Estados Unidos: Lionsgate / Color Force.

LAWRENCE, Francis (2015). *The Hunger Games. Mockingjay Part 2* [película]. Estados Unidos: Color Force.

ROSS, Gary (2012). *The Hunger Games* [película]. Estados Unidos: Lionsgate / Color Force.

SPIELBERG, Steven (1993). *Schindler's List* [película]. Estados Unidos: Amblin Entertainment.