

# #28

## POPULISMO Y CONTRARREVOLUCIÓN EN LA SAGA CINEMATOGRAFICA LOS *JUEGOS* *DEL HAMBRE*: LA RESPUESTA POLÍTICA AMBIGUA

Iván Gómez

*Universidad Ramon Llull / Grupo GlobalCodes*

<https://orcid.org/0000-0003-0393-7117>

Artículo || Recibido: 21/07/2022 | Aceptado: 18/11/2022 | Publicado: 01/2023

DOI 10.1344/452f.2023.28.4

[ivangg@blanquerna.url.edu](mailto:ivangg@blanquerna.url.edu)

Ilustración || © Raquel Pardo Álvarez – Todos los derechos reservados

Texto || © Iván Gómez – Licencia: Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional de Creative Commons





**Resumen** || *Los juegos del hambre* es una de las sagas cinematográficas más conocidas y rentables de los últimos años. Se trata de un producto abiertamente intertextual que mezcla hábilmente la tradición de la ciencia ficción distópica con los tópicos de las novelas románticas para adolescentes. Su éxito ha generado atención por parte de la academia, que lleva tiempo examinando su universo narrativo, su factura estética y también su propuesta política. En este último terreno se ha destacado mucho el papel de Katniss Everdeen como heroína y, como consecuencia de ello, se ha analizado también el valor de la rebelión llevada a cabo contra el orden político totalitario expuesto en este universo distópico. El objetivo del presente artículo es examinar el sentido y significado de dicho gesto de rebeldía y analizar las conexiones que mantiene con el populismo político. Destacaremos la profunda ambigüedad de la propuesta política inserta en *Los juegos del hambre*, el papel jugado por una heroína mesiánica como Katniss, y nos preguntaremos por el verdadero sentido de su mediática revolución.

**Palabras clave** || Ciencia ficción | Distopía | Populismo | Política

### **Populism and Counter-Revolution in the Cinematographic Saga *The Hunger Games*: An Ambiguous Political Response**

**Abstract** || *The Hunger Games* is one of the best-known and most profitable film sagas of recent years. It is an openly intertextual product that mixes the tradition of dystopian science fiction with some clichés of teen romance novels. Its success has generated academic attention, which has discussed the narrative details, visual universe and the political proposal. In latter, the role of Katniss Everdeen as a heroine has been frequently highlighted and, as a consequence, many writers further analyze the value of the rebellion carried out by Katniss against the totalitarian political order. The purpose of this article is to examine the meaning of this gesture of rebellion and to analyze the connections it maintains with political populism. We will highlight the deep ambiguity of the political proposal presented in *The Hunger Games*, the role played by a messianic heroine like Katniss and we will interrogate the true meaning of her media revolution.

**Keywords** || Science Fiction | Dystopia | Populism | Politics

## Populisme i contrarevolució en la saga cinematogràfica *Los juegos del hambre*: la resposta política ambigua

**Resum** || *Los juegos del hambre* és una de les sagues cinematogràfiques més conegudes i rendibles dels últims anys. Es tracta d'un producte obertament intertextual que barreja hàbilment la tradició de la ciència-ficció distòpica amb els tòpics de les novel·les romàntiques per a adolescents. El seu èxit ha generat atenció per part de l'acadèmia, que porta temps examinant el seu univers narratiu, la seva factura estètica i també la seva proposta política. En aquest últim terreny s'ha destacat molt el paper de Katniss Everdeen com a heroïna i, conseqüentment, s'ha analitzat també el valor de la rebel·lió duta a terme contra l'ordre polític totalitari exposat en aquest univers distòpic. L'objectiu del present article és examinar el sentit i significat d'aquest gest de rebel·lia i analitzar les connexions que manté amb el populisme polític. Destacarem la profunda ambigüitat de la proposta política inserida en *Los juegos del hambre*, el paper que juga una heroïna messiànica com Katniss, i ens preguntarem pel vertader sentit de la seva mediàtica revolució.

**Paraules clau** || Ciència ficció | Distopia | Populisme | Política

La primera de todas las fuerzas que gobiernan el mundo es la mentira.

Jean-François Rével<sup>1</sup>

<1> En su ensayo *El conocimiento inútil* se adelanta varios años a la reflexión sobre la posverdad y las fake news. Su interés por la mentira política y el uso mediático de la misma convierten su ensayo en una herramienta de gran interés para el análisis de las distopías actuales. La cita es de *El conocimiento inútil* (2021: 11).

<2> Existen varios estudios sobre la producción de blockbusters en el Hollywood actual que destacan y analizan la presencia de distopías desde diferentes perspectivas, que van de lo estético a lo político. Muchos de ellos destacan la relación que existe entre los avances tecnológicos de los últimos años y las representaciones distópicas. Para un estado de la cuestión véase Riambau (2011).

## 1. La política de las distopías cinematográficas

El filósofo Slavoj Žižek calificó el año 2011 como el «año en que soñamos peligrosamente» en dos direcciones contrarias. De un lado, en esas fechas explotaron las primaveras árabes y se formó el movimiento Occupy Wall Street; de otro, también fue el año de la matanza llevada a cabo por Anders Breivik. Una suerte de tensión fundamental dio forma, en opinión de Žižek, a los siguientes años de nuestro siglo. La esperanza y las acciones que buscaban un cambio efectivo en el modelo económico y social toparon con reacciones populistas y neutralizadoras que desarticulaban el potencial emancipatorio de movimientos de protesta como los citados (Žižek, 2012: 7). Pero esos movimientos por el cambio, que Žižek ha seguido explorando en textos posteriores, han ayudado a resucitar ciertos debates políticos en torno a las formas de vida en occidente y el (posible) agotamiento de un modelo económico abocado a cambios estructurales profundos, y que todavía hoy sufre los efectos de la crisis de deuda iniciada en 2008 (véase Mason, 2015). Al mismo tiempo, los debates académicos sobre el fenómeno político del populismo (tanto de derechas como de izquierdas) han proliferado. Esto es fruto del éxito que los movimientos populistas han ido cosechando en diversos países del mundo y que puede ser entendido como el resultado del agotamiento de un modelo de democracia liberal incapaz ya de gestionar los intereses y las demandas de nuevos grupos que han entrado en el escenario político (Žižek, 2021: 153). El populismo se ha integrado de manera continuada en estos debates, ya sea entendido como una teoría ontológica, una ideología, una estrategia, un estilo o un discurso. Y uno de los teóricos de referencia del populismo es Ernesto Laclau. Sus ideas sobre discurso, poder, hegemonía, clase o sujeto político nos permitirán realizar una lectura política de los discursos contenidos en la saga cinematográfica de *Los juegos del hambre*.

Un examen del mercado cinematográfico estadounidense de los últimos veinte años muestra que el género distópico ha crecido en importancia respecto a los años 1980-2000, los de la consolidación del *blockbuster* como fórmula industrial privilegiada. Es más, las distopías no solo ocupan un espacio apreciable en las taquillas sino también en el imaginario del espectador, que ha visto cómo un puñado de sagas cinematográficas ambientadas en futuros distópicos, bien financiadas y de cuidada factura fílmica, acumulaban éxito y moldeaban, de maneras diversas, inquietudes sobre nuestro inmediato futuro<sup>2</sup>. Las explicaciones al fenómeno pueden ser muchas, pero como dice Francisco Martorell Campos, el triunfo del capitalismo global ha debilitado las formulaciones utópicas, ha reforzado las

distópicas y ha aumentado incluso el interés por las mismas (2021: 41-42). Nuestra incapacidad para pensar artísticamente en futuros mejores nos ha llevado a aumentar la obsesión por el mal funcionamiento del presente que, a través de la distopía, se nos muestra con todo su potencial destructivo.

Las exitosas sagas *Divergente* (2014-2016), *El corredor del laberinto* (2014-2018) y *Los juegos del hambre* (2012-2015) han marcado el paso comercial durante varios años. Una primera aproximación superficial a todas estas películas nos muestra un planteamiento parecido, esencialmente identificable como parte del pensamiento distópico: en un mundo futuro, más o menos próximo a nuestro presente cronológico, el poder político ha caído en manos de una élite dominante que, mediante los mecanismos propios del totalitarismo de partido único, mantiene sometida a una gran parte de la población. Las formas que utiliza esa élite para mantener su posición y someter al pueblo varían de una saga a otra, pero existen puntos evidentes de conexión, que son especialmente fuertes entre la saga *Divergente* y la de *Los juegos del hambre*. La fuerte estratificación social que resulta de la dictadura de partido único puede disfrazarse de varias maneras, pero lo cierto es que, en esas sociedades futuras, la libertad es un lujo que ya casi nadie puede permitirse. La tendencia a convertirlo todo en un espectáculo mediático sería otra de las características compartidas, que en el caso de *Los juegos del hambre* y de *El corredor del laberinto* adquiere una enfermiza formulación. Difícilmente estos mundos futuros administrados por una burocracia policial pueden mantener el orden social sin recurrir a la construcción discursiva de enemigos, sean estos reales o imaginarios<sup>3</sup>.

Superficialmente las tres sagas contienen una crítica decidida, y en apariencia muy explícita, contra esos mundos sin libertad, siempre al borde del caos social absoluto, asistidos por respiración artificial y deudores de pasados previos a la invención de los derechos políticos individuales. Pero las cosas son algo más complicadas cuando miramos de cerca ciertas propuestas. Martorell Campos apunta en *Contra la distopía* que muchos textos adscritos a este género expresan propuestas políticas muy ambiguas y que, bajo una apariencia de llamada a la resistencia contra la opresión, ocultan en su seno respuestas políticas que, en función del contexto sociopolítico del receptor, puede llevarnos a lecturas contrapuestas. Para este autor, es evidente que en contextos democráticos el visionado de productos distópicos no nos llevaría, necesariamente, a agrandar nuestro descontento con el sistema, más bien lo contrario, mientras que en contextos no democráticos estas películas sí podrían servir para despertar algún tipo de conciencia política en los espectadores; ello es así, a juicio de Martorell Campos, porque nuestro sistema político democrático sería el ideal implícito de los revolucionarios distópicos de, pongamos por caso, *Los juegos del hambre* (2021: 129). No obstante, este problema derivaría de la descodificación y

<3> Para una caracterización reciente de las distopías puede acudirse a Pineda (2021).

del contexto de recepción, por lo que quedaría todavía por responder la pregunta sobre el contenido de las distopías, sobre la propuesta política implícita en sus desarrollos narrativos.

La cuestión, como veremos, no es pacífica. Por su propia naturaleza como imaginaciones desviadas del futuro, pero con un permanente anclaje en nuestro presente sincrónico, las distopías son productos tensionados, que plantean numerosas preguntas, zonas oscuras y no pocas ambigüedades interpretativas. Una ambigüedad esencial reside en la forma propuesta para operar la liberación del sistema totalitario que rige las sociedades de referencia de dichas sagas. Y la forma preferida es la revolución violenta liderada por un líder, un elegido o elegida, que conducirá a las masas hacia la anhelada libertad. Una libertad que, lejos de constituir una propuesta alejada de nuestro presente sincrónico, es leída como la instauración de un orden democrático superficialmente parecido al nuestro. Los métodos violentos del elegido irían de la mano de una serie de actitudes populistas que han generado, precisamente, muchas divergencias en la interpretación de las obras<sup>4</sup>. En este punto clave, como veremos más adelante, la teoría política de Laclau nos puede ayudar a formular una interpretación de la saga de *Los juegos del hambre*<sup>5</sup>.

## 2. La conciencia política de Katniss Everdeen

El punto de partida de la saga fílmica es conocido: en un país llamado Panem (indisimulado trasunto de los EE. UU.) una élite política ubicada en el Capitolio tiene sometidos a doce territorios, llamados distritos. Estos distritos tienen que suministrar cada año, obligatoriamente, dos chicos jóvenes (de entre 12 y 18 años) al Capitolio, centro único de poder de toda la estructura política del país, para que participen en los llamados «Juegos del hambre», un espectáculo televisado en el que los jóvenes escogidos luchan entre ellos, a muerte, hasta que solo queda uno vivo. La razón última de semejante olimpiada de sangre adolescente hay que buscarla decenios atrás, cuando un distrito decidió rebelarse, sin éxito, contra el Capitolio. La élite política decidió entonces instituir los juegos como suerte de catarsis colectiva televisada en donde, a cambio de la sangre de los tributos, estaba dispuesta a ofrecer una gloria pasajera a los participantes, y mucho más duradera a los diferentes vencedores anuales (que quedaban así integrados en la élite que domina el país).

Este planteamiento, muy atractivo como motor narrativo, entremezcla hábilmente elementos vistos en otras distopías, que ayudan a definir ante qué tipo de producto nos encontramos: a) dislocación espacial (Panem) que no impide un cierto reconocimiento del territorio con algo existente en el mundo del espectador (EE. UU.); b) dislocación temporal (futuro indeterminado pero no excesivamente remoto o inalcanzable; incluso existe la posibilidad de lectura del mundo como un presente alternativo); c) control político totalitario por parte de una autoridad central o partido único; d) existencia de un líder autoritario

<4> Sobre esta cuestión hay mucha controversia. No han sido pocos los estudios que han apuntado hacia el potencial crítico de las distopías. Pero dicho potencial crítico no es un automatismo y no solo depende del contexto de descodificación de la obra, sino también de los planteamientos narrativos de la misma.

<5> Nuestro propósito es centrarnos en la saga de películas de *Los juegos del hambre*, por lo que nos ceñiremos a lo que ofrecen los textos cinematográficos, sin acudir a las novelas para completar los huecos informativos que, en su caso, puedan existir en ellos. Y lo hacemos así, por cuanto los textos fílmicos han gozado de enorme popularidad, llegando a muchos más espectadores (y de más amplio espectro) que lectores ha tenido la serie de novelas juveniles escritas por Suzanne Collins.

identificable, carismático y mediático; e) profunda estratificación social; f) falta de libertad a todos los niveles imaginables, tanto individuales como colectivos; g) espectacularización o mediatización de una parte de la vida social, que se ofrece como producto de consumo para las masas supuestamente adocenadas. Estos rasgos definen diversas distopías y, sin duda, sirven para caracterizar el punto de partida de la saga cinematográfica que nos ocupa<sup>6</sup>.

La primera cuestión para comentar es la elección del término «capitolio» como lugar de residencia permanente del poder totalitario. Las resonancias en el espectador de semejante vocablo son inmediatas e indudables. Con un presidente llamado Coriolanus Snow (interpretado por Donald Sutherland), que domina un perfecto inglés y elabora anodinos discursos para los habitantes de los distritos, la primera clave de lectura está servida: un poder político elitista y plutocrático es el responsable de la esclavitud indisimulada de una gran población compuesta por gentes sin poder que son tratadas únicamente como fuerza explotada de trabajo, careciendo de voz y de voto, y sin capacidad de decisión sobre aspecto alguno relacionado con su desarrollo vital<sup>7</sup>. En *Los juegos del hambre* la vida y la muerte están reglamentadas, y el capricho disfrazado de razón estatal es lo que determina el tránsito de un estado a otro. ¿Qué cabe hacer ante semejante situación injusta? Otras distopías han planteado escenarios más o menos parecidos a lo largo del tiempo. Una de las propuestas más interesantes está en *V de Vendetta* (James McTeigue, 2005), con todas las citas y guiños intertextuales que contienen cómic y película a la fundacional *1984* (novela y posterior adaptación firmada por Michael Radford). A propósito de *V de Vendetta* Slavoj Žižek preguntaba qué pasaría tras la victoria final de los enmascarados (del pueblo liderado por V). El filósofo aseguraba, con tono humorístico, que vendería a su madre en un mercado de esclavos si eso le permitiese ver la continuación de *V de Vendetta*<sup>8</sup>. Žižek, como buen estudioso de Lenin, sabe que lo esencial de las revoluciones ocurre durante el primer día tras la conquista del poder. Es el mítico «¿y ahora qué?» que cerraba la estupenda película *El candidato* (Michael Ritchie, 1972). Esta pregunta es recurrente en numerosas distopías. Hasta *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) contiene una versión particular de esta cuestión, solo que en ese caso eran los replicantes quienes vivían bajo un régimen de terror político y deciden finalmente rebelarse.

El conflicto se plantea cuando, tras muchos años de dominio indiscutido del Capitolio, aparece una figura capaz de aglutinar las diversas reivindicaciones y demandas de un pueblo sometido pero cansado de esperar. Esa figura, la de Katniss Everdeen (interpretada por Jennifer Lawrence) se construye con el tiempo. La respuesta que encontraremos una vez que Katniss se decida a liderar una rebelión es que la única alternativa posible para destruir el sistema es la conquista del poder por cualquier medio, gesto que antes de Katniss era imposible porque la ausencia de ese elemento cataliza-

<6> Para una descripción detallada del funcionamiento propagandístico de Panem debe consultarse Calvo Moreno (2021).

<7> Coriolanus remite al personaje trágico de Shakespeare y, a su vez, al general romano Cayo Marcio Coriolano, personaje despótico que se vio forzado a exiliarse de Roma pero cuya existencia real está hoy discutida por varios historiadores.

<8> Véase: <https://www.youtube.com/watch?v=qOhTuaDTEsg>

dor abocaba cualquier intento al fracaso. El uso de la violencia, la tecnología militar más avanzada, la imagen y la propaganda, entre otros medios, está justificado por la bondad del objetivo final, si bien los detalles sobre qué objetivo u objetivos políticos persiguen los rebeldes no son muy exactos.

Preguntábamos sobre qué hacer en estos casos de dominación. Y es ahí donde se activa una segunda clave interpretativa que marcará la totalidad de la saga cinematográfica: la respuesta de *Los juegos del hambre* es compleja, por cuanto habla de la construcción de un colectivo que se opone al Capitolio (un pueblo) pero que no puede actuar hasta que un líder como Katniss adquiere la suficiente fuerza simbólica para liderar la rebelión y guiar al pueblo hacia la conquista del poder. El ungido o elegido, figura de indudables resonancias bíblicas, implica la asunción de una verdad esencial: no hay solución colectiva posible sin un catalizador. El grupo solo tiene fuerza si alguien cataliza esa fuerza interior no explorada. Como bien dice Laclau: «una situación social en la cual las demandas tienden a reagruparse sobre la base negativa de que todas permanecen insatisfechas, es la primera precondition (pero de ninguna manera la única) de ese modo de articulación política que denominamos populismo» (2009: 56). En *Los juegos del hambre* vemos bien reflejada esta idea. La construcción de diferencias produce antagonismos necesarios para articular discursos que sean capaces de forzar momentos clave en la conquista del poder. El líder es necesario en este caso porque, en un proceso populista, podrá ocupar el lugar de significantes como «democracia», «pueblo» o «justicia» (Retamozo, 2017: 165). Esto le permite a Katniss actuar como elemento aglutinador y catalizador de la rebelión sin necesidad de que exponga más objetivo que la destrucción del Capitolio. El personaje más consciente de esta cuestión es la presidenta Alma Coin, líder del Distrito 13 (interpretada por Julianne Moore).

En cualquier caso, hay que recordar que Katniss es una heroína del pueblo a su pesar. Katniss no es reclutada forzosamente para los juegos, sino que se presenta voluntaria para ocupar el lugar de su hermana, que sí es elegida por sorteo como tributo del Distrito 12, donde vive la familia. El camino de Katniss es conocido y puede resultar innecesariamente repetitivo describirlo al detalle, puesto que los incidentes de las cuatro películas son muchos y variados, y han sido bien explicados en otros textos (véase, entre otros, Méndez-Rubio y Rey-Segovia, 2018). Lo que más nos interesa es centrarnos en la resolución final de una larga rebelión que concluye en la cuarta película de la saga y analizar su sentido.

Para ello necesitamos destacar algunos rasgos de Katniss: a) su voluntad de rebelarse contra el sistema político es el resultado de una serie de azares varios más que de la presencia de una conciencia política inequívoca y decidida; b) su primer instinto es sobrevivir, sin más, y para ello es consciente de que debe mimetizarse con el entorno de los juegos y aceptar las normas impuestas (la sombra



de los posibles castigos contra su hermana o contra su propio distrito también juegan un papel en esa decisión, sin duda); c) durante la larga historia, y con ciertos vaivenes y dudas, Katniss se mueve también por amor hacia otro contendiente, Peeta, y no únicamente por su ansia de justicia; d) como buena elegida (pensemos en las resonancias crísticas de la figura) Katniss duda de su papel, y lo hace no por albergar pocas expectativas sobre su propia capacidad combativa o de supervivencia, sino porque se da cuenta de que el movimiento rebelde (muy bien organizado ya en la cuarta entrega de la saga) necesita un rostro visible y un símbolo que aglutine sensibilidades y voluntades (y que está siendo usada como tal); e) el momento máximo de su conciencia política se produce al final de la historia, cuando se ve obligada a reconocer que ha ayudado a destruir un régimen totalitario para que el poder acabe en manos de un movimiento político que, en su seno, contiene la misma potencialidad antidemocrática que el anterior. Sobre esto último volveremos.

Así que Katniss no es el Winston de *1984*, ni la Defred de *El cuento de la criada*, tampoco el Guy Montag de *Fahrenheit 451*, y aunque sea una elegida, como Neo, tampoco se parece a él. Digamos que Katniss es una chica de su tiempo, es decir, del tiempo del espectador. Chica de conciencia política adormecida en un principio, pero no por habitar una realidad virtual perfecta como en *Matrix*, o por permanecer aislada en una granja en medio de ningún lugar como Luke Skywalker, sino porque su objetivo es sobrevivir y pasar desapercibida. Katniss es consciente de que habita en un mundo injusto, malvado y devastador, pero sobrevive, sin más. Tampoco recuerda cómo era un mundo libre, que nunca ha conocido de primera mano. Hasta que la injusticia no se ceba con ella no aparece la Katniss guerrera dispuesta a casi todo. Y esta es una característica interesante: su descreimiento es muy contemporáneo, propio de una sociedad que ha ido perdiendo certezas, arrinconando los grandes discursos explicativos y fragmentándose en un haz de posibles soluciones individuales para casi cualquier problema de calado ético que se plantee. Katniss no es libre en un sentido absoluto del término, porque no puede abandonar el Distrito 12. Es tan esclava como todos sus conciudadanos porque está condenada a trabajar en el distrito minero sin expectativa alguna de cambio o mejora. Pero en un sentido relativo Katniss es libre porque antes de que todo comience se aísla del núcleo urbano, lejos de la vigilancia panóptica del Capitolio, y allí es la reina del bosque con su arco, sin necesidad de tener que fingir ni bajar la cabeza. Katniss no cree en el sistema, simplemente lo tolera. El sistema no ha penetrado su epidermis para instalarse en su cerebro. Por el contrario, Winston vive engañado durante un tiempo, Neo también, Luke Skywalker es un ignorante, más por inexperiencia que por otra cosa, y Defred es, a diferencia de casi todos ellos, una criatura política desde el primer momento que logra liderar una revuelta populista con éxito.

### 3. El populismo en el universo de *Los juegos del hambre*

Los discursos políticos se infiltran en las películas de múltiples maneras. Si bien los objetivos de este tipo de productos son, en primer lugar, comerciales, ello no impide una lectura política a partir de los dilemas y soluciones narrativas planteados en dichas obras<sup>9</sup>. Hecha esta puntualización, las preguntas pertinentes una vez examinado el contenido narrativo de la saga filmica serían: ¿por qué Katniss acaba rechazando la solución política que ella misma ha ayudado a instaurar? ¿Qué solución era ésa? ¿Qué defiende realmente Katniss si su gesto último es matar a quien ha logrado aglutinar fuerzas suficientes para derrocar el sistema político capitolino? La centralidad del personaje de Katniss nos obliga a realizar un análisis detallado de las consecuencias de sus acciones e interacciones con otros personajes de la trama. El contenido narrativo de la saga se despliega enteramente en función de la posición discursiva que ocupa Katniss en cada momento. El resto de personajes se define en función de los movimientos de la protagonista.

Katniss Everdeen evolucionará desde una actitud apolítica a líder de una revolución violenta, pero dicho tránsito será gradual y estará marcado por la progresiva adquisición de un estatus simbólico específico. La revolución que acaba liderando presenta una serie de características que permiten calificarla de populista<sup>10</sup>. Puede resultar paradójico que no sea ella la principal organizadora de la conquista del poder y que ni siquiera sea totalmente consciente de los motivos reales de los rebeldes, pero Katniss es sometida a un alto grado de manipulación por ambos bandos. Tanto el presidente Snow como la líder de los rebeldes, Alma Coin, la usan para sus propios fines propagandísticos. La promesa de Snow es convertir a Katniss en un miembro privilegiado dentro de ese orden social ciberfeudal (Fischer, 2013: 28), alejarla de las privaciones de su distrito de origen y encerrarla en una jaula de oro en el Capitolio. La «chica en llamas» será el resultado de una puesta en escena televisiva retransmitida a todo Panem. Pero ese personaje creado para las masas sometidas se convertirá en el «sinsajo», el símbolo de la revuelta populista operada por los ejércitos de Coin. Algunas de las personas que ayudan a Snow a construir a la Katniss televisiva se suman luego a la rebelión y, de hecho, llevan tiempo trabajando desde dentro del sistema para destruirlo: es el caso de Plutarch (Philip Seymour Hoffman) o el de Haymitch (Woody Harrelson). La revuelta acaba siendo un fenómeno interclasista. Laclau definió el pueblo como un conjunto sintético-antagónico respecto a la ideología dominante (1978: 201). En textos posteriores Laclau reflexionó sobre la posición de las clases sociales, hasta definir las, como nos recuerda Retamozo, como «un polo ubicado en las relaciones sociales de producción que no tienen un correlato necesario en el nivel ideológico-político» (2017: 161). Las clases sociales ya no quedan reducidas a una posición estructural, sino que lo esencial es la construcción de un sujeto-pueblo sobre la base del «agrupamiento

<9> Existen numerosos estudios que explican de manera convincente cómo los discursos políticos se infiltran en la cultura popular cinematográfica. Nos hemos basado en Deleyto (2003), Panagia (2013), Fraser (2018) y McNally (2022).

<10> No se trataría aquí, desde un punto de vista metodológico, de ilustrar la teoría populista de Ernesto Laclau o de otros teóricos próximos a sus postulados, a partir de los enunciados y situaciones que encontrásemos en las películas, sino de identificar, dentro de sus dinámicas narrativas y el universo diegético de *Los juegos del hambre*, algún tipo de conexión con la teoría. Las películas no serían así meros objetos para ilustración de las teorías filosóficas, sino objetos filosóficos necesitados de análisis. A través de sus formulaciones narrativas, las películas ofrecerían así diferentes discursos y posicionamientos políticos.

equivalencial de una pluralidad de demandas democráticas» (Laclau, 2005: 57). Es lo que permite formar un grupo contrario a Snow y a la política del Capitolio en donde encontraremos a Plutarch, Haymitch, Alma Coin (miembros de una élite) y a Katniss (una chica del Distrito 12). O, dicho de otra manera: la línea divisoria entre clases sociales por razón de las relaciones de producción puede borrarse cuando diversos grupos comparten reivindicaciones equivalentes.

La teoría de Laclau ha generado muchas controversias y no es el objetivo de este texto explorarlas. Nos interesa, eso sí, lograr una caracterización básica de la teoría y la identificación de aquellos elementos que jueguen algún tipo de papel dentro de *Los juegos del hambre*.

La teoría de Ernesto Laclau es, en primer lugar, una teoría sobre el discurso desarrollada a la sombra del posestructuralismo, y elaborada en un momento en el que la izquierda pospolítica trataba de armar un discurso efectivo contra el exitoso resurgir de un cierto sustancialismo político, encarnado en figuras teóricas como Leo Strauss y en políticos de una derecha neoconservadora, que se había convertido en hegemónica durante los años ochenta en el mundo anglosajón (Cusset, 2005: 194-195).

El populismo de Laclau asume, desde un punto de vista epistemológico, que la realidad es un problema, en primer término, de producción discursiva. Ello encaja bien con la filiación intelectual de su teoría, que liga las posiciones de Jacques Derrida, Michel Foucault y Deleuze, con las de Wittgenstein y Heidegger (Laclau, 2003). A partir de ahí, Laclau se preocupa por superar las interpretaciones básicas del marxismo y el posmarxismo en lo referente a la definición y acotación de las clases sociales. Esto ocurre igualmente cuando se enfrenta a conceptos básicos como superestructura. Laclau apuesta por una interpretación discursiva que parte del giro lingüístico. Como bien dice Retamozo: «la ruptura del isomorfismo entre significado y significante permite que un significante pueda exceder un contenido particular y amalgamar otros que le son heterogéneos, constituyendo una cadena de equivalencias y constituyéndose como una representación de la cadena» (2017: 164). Esta afirmación, que presenta una formulación compleja y de difícil explicación si no tenemos en cuenta la filiación intelectual que hemos comentado, se relaciona con un elemento esencial para Laclau: la posibilidad de articular un movimiento de conquista del poder político que pueda superar las diferencias de clase, amalgamando intereses de diversos colectivos que, por una vez, asumirán un objetivo común.

Para lograr la revolución populista hay que partir de una pluralidad de situaciones de subordinación. Una vez que esta subordinación se concreta en demandas equivalentes (contra el poder instituido, sin necesidad de que sean la misma ni, superficialmente, persigan lo mismo) podemos lograr una expansión del imaginario democrático-igualitario que ayude a consolidar una subjetividad popular.

Aquí es donde el significante se vuelve clave: se instituye en una representación que aglutina todas las demandas. Es el «sinsajo» de *Los juegos del hambre*. Katniss es un símbolo, un significante que todos los grupos participantes en la revolución pueden hacer suyo. No es posible diferenciar mucho las reivindicaciones que puedan tener personajes como Plutarch de las que planteen la propia Katniss o Alma Coin. Bajo el yugo de una tiranía distópica de partido único como la de *Los juegos del hambre* se logra una constricción social tan grande que el imaginario democrático-igualitario que pueda surgir se centra en la recuperación de la libertad a través del derrocamiento del líder tiránico, lo que hace difícil perfilar las diferencias entre reivindicaciones que, no obstante, sí son equivalentes.

La teoría de Laclau debe entenderse a partir de un contexto político complejo que se define por el triunfo del neoliberalismo económico, la derrota de muchos movimientos de la izquierda revolucionaria (de los años sesenta y setenta), la fuerte represión debida a los golpes militares en Latinoamérica y la domesticación de los partidos socialistas en la Europa continental. Se trata de un tiempo también en el que los neoconservadores anglosajones ganan posiciones y fuerza simbólica tras el descontento vivido en los años setenta. Por su parte, la saga literaria de Suzanne Collins se estrena en septiembre de 2008, coincidiendo con el inicio de una larga crisis económica cuyo detonante simbólico, más que real, fue la caída del banco de inversiones Lehman Brothers. Las adaptaciones cinematográficas inician su andadura poco después del estallido de las primaveras árabes y del nacimiento del movimiento Occupy Wall Street. El contexto de la teoría y del producto de ficción que nos ocupan son igualmente complejos y problemáticos. Los problemas políticos y económicos detonados por la crisis del 2008 no se han cerrado aún, y han llevado a algunos autores a analizar la situación actual de la democracia liberal y concluir que se enfrenta a desafíos no vistos hasta la fecha (así se pronuncian, entre otros: Kakutani, 2019; Applefeld, 2021; Žižek, 2021). Podemos resumir esos riesgos en: a) El daño que suponen para el sistema democrático las mentiras orquestadas y organizadas para provocar en los ciudadanos dudas, odio y desinformación; b) La explotación partidista del desencanto y el malestar que provoca una brecha creciente entre ricos y pobres (especialmente en el interior de las democracias liberales); c) La devaluación constante de las instituciones democráticas y la creciente desconfianza de los administrados frente a cualquier tipo de autoridad.

La saga de *Los juegos del hambre* no se despliega ante nosotros al margen de este contexto. De hecho, explora estas cuestiones de manera clara y nos obliga a preguntarnos por el origen de la brecha social y económica entre la capital y los distritos. La saga fílmica contiene una omisión consciente. En el Capitolio reina una casta plutocrática, sustentada en el control de la autorrepresentación y en el monopolio ideológico, muy visible a través de la actividad de los medios de comunicación. Esta casta es igualmente la organizadora

del aparato represivo estatal y detenta todos los medios productivos. ¿Cómo accedió esa casta al poder? ¿Se operó una revolución populista que degeneró en una dictadura de partido único? ¿Cómo llegó Snow a ser quien es? ¿Fue un golpe militar? Nos falta información para poder contestar adecuadamente estas preguntas<sup>11</sup>. La segunda cuestión importante gira en torno a la construcción de un movimiento político y militar rebelde. Aquí disponemos de más datos. Sabemos que está compuesto por sujetos de los distritos que han organizado una resistencia armada y bien organizada. Estos cuentan, como ya hemos dicho, con la ayuda de algunos personajes que han trabajado para el régimen capitolino. Su voluntad es conquistar el poder a través de la lucha armada y llegar al mismo corazón del régimen para destruirlo. Llevan tiempo organizándose, pues el nivel de preparación del aparato rebelde no puede adquirirse fácilmente. Pero han esperado hasta encontrar al símbolo de la revolución, Katniss en este caso.

Este régimen rebelde plantea una cuestión, desde un punto de vista político, de gran interés. Es un grupo organizado y tienen una comandante única, Alma Coin. Utilizan las mismas armas que sus enemigos y saben bien que la batalla por la imagen y la opinión pública es esencial. Aquí es donde se plantea otro punto de conexión con la teoría de Laclau. Los rebeldes se ven en la necesidad de reconvertir ese ejército en un bando definido como pueblo, construido por directa oposición a las élites del Capitolio e investido de ciertos atributos morales que nos permiten posicionarnos y respaldar su objetivo básico: la conquista del poder. ¿Revela esta descripción una configuración discursiva esencialmente populista? Es muy posible que la respuesta sea afirmativa. La insistencia en esa visión dicotómica del problema del poder que obliga a todos, especialmente a Katniss, a posicionarse a favor o en contra de la corrupción moral de la élite capitolina, nos conduce de nuevo al terreno del populismo, en donde esa oposición binaria es casi condición necesaria para su posible articulación. Esta contraposición entre pueblo virtuoso y élite corrupta parece ser el único punto de auténtico acuerdo entre quienes tratan de definir y caracterizar el populismo, ya sea este descrito como ideología, lógica discursiva, estilo de comunicación o incluso estrategia organizativa (Barrio, 2022: 23). Así las cosas, tendríamos dos populismos en liza, contrapuestos, uno instalado en el poder y otro enfrente. Esto es perfectamente coherente con la concepción del populismo como una lógica política, pues ello impide «asociar populismo a un contenido ideológico particular» (Retamozo, 2017: 174).

La saga explora narrativamente esta dicotomía y nos enseña el derrocamiento del antiguo régimen de Panem. Pero no se detiene ahí. Como si quisiera dar una respuesta a la inquietud de Žižek, nos permite ver qué sucede el día después de la revolución (revolución consumada, en último término, a través de un acto terrorista de falsa bandera, orquestado por una Alma Coin que ordena lanzar explo-

<11> Actualmente se encuentra en producción una precuela de la saga que, posiblemente, dará algunas respuestas a estas preguntas. El estreno está previsto para noviembre del año 2023.

sivos contra gentes indefensas que habían acudido a las puertas del Capitolio en busca de protección frente a la guerra, provocando así la airada respuesta del pueblo). Lo que sucede después de la revolución y una vez conquistado el poder (o contrarrevolución, extremo a discutir) es que Alma Coin se autodesigna presidenta interina, pretende ejecutar a Snow en público (y que lo haga Katniss) y también quiere celebrar unos Juegos del Hambre, exactamente como se venía haciendo en Panem. Lo que ocurre tras la revolución es que un régimen sospechosamente parecido al anterior ocupa el lugar de los derrocados y se comporta de maneras parecidas o iguales (consumando el tránsito de revolución a contrarrevolución conservadora). Lo importante era conquistar el poder y, una vez logrado, nadie sabe qué hacer con él, porque los rebeldes carecían de programa político; tantos años de dictadura no pueden desmontarse a base de voluntarismo. Lo esencial es la repetición de los juegos. El nuevo gobierno reutiliza el capital simbólico de un acto de barbarie como elemento cauterizador y, a un tiempo, como elemento extremo de control social.

El gesto último de Katniss, que ejecuta públicamente a Alma Coin en lugar de a Snow es una solución individual a un problema colectivo. En último término el sentido moral (¿la venganza?) de Katniss prevalece sobre la articulación de los intereses del colectivo que ha conquistado el poder. Castiga a Alma por la muerte de su hermana Prim, que se encontraba a las puertas del Capitolio cuando cayeron las bombas lanzadas por orden de la presidenta. En esencia, los medios usados por la presidenta Coin para conquistar el poder fueron efectivos, si bien moralmente muy reprobables. Porque, ¿qué importa realmente en el desarrollo de una política populista? Aquí es donde el debate ha sido más encendido entre teóricos. Algunos autores consideran que el rasgo esencial del populismo es su concepción iliberal o antiliberal de la democracia, por lo que el aparato teórico descriptivo de Laclau solo podría derivar, al convertirse en acción, en una suerte de autocracia antidemocrática (Kriesi y Pappas, 2015; véase Barrio, 2022: 18). Estas concepciones siguen considerando la democracia liberal como un sistema valioso necesitado de nuevos defensores.

En una democracia liberal no hay espacio para la solución de Katniss. Pero ¿lo hay en una democracia populista? La muerte de Alma Coin es, en la mente de Katniss, un acto de justicia. ¿Qué castigo merece alguien que es capaz de sacrificar de manera inmoral las vidas de unos pocos por el bienestar del resto? Los más encendidos críticos del populismo, que lo identifican más con una práctica política que con una teoría del discurso político, darían una respuesta rápida: los populistas como Alma Coin no merecen gobernar. A estos nos les quedaría más remedio que celebrar el acto de Katniss, la ejecución de la líder que ha cometido crímenes contra su propio pueblo. Esto genera, por lo demás, otro problema, y es que seguimos dentro de

ese círculo de violencia sin fin, en donde toda acción genera una reacción igualmente comprometida. Y los partidarios del liberalismo no podrían, en modo alguno, aceptar esta situación.

Al final Katniss recupera su estatuto de heroína que desprecia el poder, a los poderosos y a los populistas como Coin. Su flecha es un disparo contra un orden político tan injusto como el anterior, construido sobre la mentira, el oportunismo y el control social. Lo que quede después de su caída ya no es asunto suyo (extremo que quedaría confirmado por su frustrado intento posterior de suicidio). Su solución es la tradicional respuesta individualista a un problema que, en esencia, es colectivo. Y puede que su solución solo tenga cabida en un sistema populista. He aquí otra de las grandes contradicciones del mundo de Katniss.

#### 4. Sobre la falta de alternativas y la ambigüedad de la contrarrevolución

En *Los juegos del hambre* se cruzan dos ambigüedades esenciales: la propia del género distópico y la del populismo como lógica política. Sobre las dos hemos comentado algo en los apartados anteriores. No obstante, quedan todavía preguntas por hacer: ¿nos lleva necesariamente esa ambigüedad a una falta de alternativas políticas que dificultan el cambio? ¿Cómo se relaciona ese extremo con la proliferación de distopías en los últimos años?

A propósito de las utopías, el filósofo Fredric Jameson dice lo siguiente: «La utopía siempre ha sido una cuestión política, destino inusual para una forma literaria: pero al igual que el valor literario de la forma está sometido a duda permanente, también su prestigio político es estructuralmente ambiguo» (2009: 7)<sup>12</sup>. Lo mismo podría decirse de la distopía, más allá de que la consideremos un género, un subgénero o una forma literaria. Y es estructuralmente ambiguo por cuanto siempre puede existir quien lea, o haya leído, textos como *Utopía* (1516) o *La ciudad del sol* (1602) como diseños sociales perfectamente realizables, aunque no sea muy sensato pensar que los autores escribieran estos textos como algo más que críticas sobre su presente sincrónico, y nunca como proyectos políticos deseables (véase Catalán, 2004)<sup>13</sup>.

Las distopías, como forma artística, contienen igualmente una ambigüedad propositiva que las hacen especialmente atractivas para los críticos, por cuanto las lecturas que puedan derivarse estarán muy marcadas por el contexto social e histórico que rodea el acto de interpretación, en esencial interacción con la secuencia histórica que sitúa al texto en un lugar concreto de una larga cadena de significantes que continúa sumando anualmente eslabones<sup>14</sup>. Y, como decíamos al principio, si por algo se ha caracterizado el cine de ciencia ficción de los últimos veinte años ha sido por la presencia de distopías, que han relegado la forma utópica a un segundo plano<sup>15</sup>. Estas películas comparten, además, la presencia de una

<12> Además, Jameson advierte de que esas fluctuaciones no pueden explicarse a partir de cambios del contexto histórico, o por cuestiones de gusto.

<13> El profesor Miguel Catalán comenta en su estudio sobre las utopías que el impulso utópico deriva, necesariamente, en un debilitamiento de la acción y que las utopías siempre han funcionado como una suerte de «fantaseo compensatorio» (2004: 210).

<14> La consecuencia práctica de esto es la posibilidad de articular interpretaciones reversibles y cambiantes con el tiempo. Uno de los ejemplos habitualmente citados, y que auxilian esta interpretación, es el de *1984* (George Orwell, 1949). La novela ha sido interpretada como una crítica contra el nazismo que había asolado Europa durante años, pero también como una andanada contra el comunismo soviético, del que Orwell renegaba, como es bien sabido. Valga el ejemplo de la crítica francesa como demostración de estos ejercicios interpretativos que, en ocasiones, llegan a la sobreinterpretación más o menos interesada: durante años tras su muerte, Orwell permaneció en Francia casi olvidado, para renacer como objeto de interés y estudio tras la caída del bloque del Este, momento a partir del cual ciertos críticos conservadores mostraron interés por la crítica que, a su juicio, contenía la novela *1984* contra el estalinismo y, por extensión, contra cualquier forma de colectivismo forzoso. Véase Thierry Discepolo: «El arte de desvirtuar a Orwell», *Le Monde Diplomatique*, julio 2019.

<15> Véase Moyland (1986) y Molinuevo (2004), entre otros.

figura única que, a modo de elegido con capacidades entre místicas y sobrehumanas, lucha contra el sistema tratando de abrir una brecha y una ventana de oportunidad para una revolución colectiva (cuestión que no siempre se logra). ¿Por qué este individualismo tan marcado que va de la mano de una evidente incapacidad para pensar soluciones colectivas? La explicación a este fenómeno debe buscarse, según el historiador Enzo Traverso (2022), en el fracaso de los movimientos políticos de los años sesenta, como expuso en su texto *Melancolía de izquierda*. De manera muy gráfica, comenta: «El pasado deja de engendrar imaginación utópica, puesto que su percepción viene estructurada por el consumo mercantil. Del mismo modo que privatiza las utopías —el futuro pensado como programa de triunfo individual— el neoliberalismo tiende a privatizar el pasado haciendo del yo su observatorio y su laboratorio a la vez» (2022: 194)<sup>16</sup>. Traverso está pensando sobre el cambio epistemológico ocurrido en los estudios historiográficos, pero el filósofo Alain Badiou realiza un diagnóstico similar al hablar de proyectos políticos emancipadores. A su juicio, quienes intentan revitalizar un proyecto global apelando a viejas consignas como «modernización», «progreso», «Occidente» o incluso «Derechos humanos» no hacen más que intentar rescatar un liberalismo caduco que se concreta en un diseño político regresivo, expresión evidente de una dolorosa incapacidad para imaginar un futuro mejor (Badiou, 2012: 4-5). Badiou parte de esa idea para explorar las diferencias entre ese liberalismo inefectivo y movimientos de protesta como Occupy Wall Street, que buscan menos la articulación de una propuesta política coherente y cerrada que provocar una revisión de los sistemas actuales. Estos movimientos son menos personalistas e individualistas y mucho más horizontales en su articulación.

En *Los juegos del hambre* el colectivo rebelde, como sabemos, conquista el poder sin tener un programa político claro. Este gesto, de por sí, nos lleva a una posición política ambigua, que, no obstante, encajaría con la indeterminación propositiva de las distopías. Dicha indefinición es vista, por Jameson (2009), como algo no necesariamente negativo, porque las distopías son reflexiones políticas sobre el presente, no manuales sobre cómo construir el futuro. Lo paradójico, y trágico a un mismo tiempo, es que Alma Coin y los rebeldes sí toman una decisión que convierte la ambigüedad en concreción política: y su única propuesta es reinstaurar los Juegos del Hambre como forma de control social y catarsis colectiva. Katniss reacciona matando a Coin en lugar de a Snow. La heroína reinstaura la ambigüedad propositiva que, en el fondo, es algo mucho más coherente que repetir los errores del pasado. Si Katniss hubiese permitido la vuelta de los mortales juegos no habría sido más que el catalizador de una contrarrevolución conservadora.

Katniss es, además, uno de los pocos personajes históricamente conscientes y responsables, como también lo es Snow. El dominio de un sistema dictatorial como el de Panem se basa, entre otros

<16> El historiador Enzo Traverso realiza un importante esfuerzo por caracterizar de manera sintética nuestro presente epistemológico en su ensayo *Pasados singulares*. A propósito de los estudios historiográficos, Traverso analiza el valor que la irrupción del subjetivismo ha tenido en su campo profesional. Tras una interesante reflexión sobre la distancia que media entre historia y ficción, Traverso asume que la presencia del yo en los estudios históricos es propia de una cultura que ha hecho de la exhibición de la intimidad una característica repetida y propia de nuestro mundo contemporáneo (2022: 184). A su vez, este tipo aproximación basada más en la individualidad, el retazo y el recuerdo de elementos ligados al historiador ha debilitado las visiones históricas de conjunto, más ligadas a la clase social y a la capacidad de acción política de las colectividades (2022: 194).



elementos, en el profundo desconocimiento que tienen los sujetos administrados sobre el pasado. Los personajes que son incapaces de recordar cómo era un mundo libre, si llegaron a conocerlo, son mucho más propensos a aceptar el presente como algo más o menos inevitable, por mucho que sea indeseable. Katniss no recuerda cómo era el mundo antes de Panem, es demasiado joven. Snow y Alma Coin, tienen un conocimiento más exacto sobre ese pasado, aunque Panem sea más antiguo que ellos<sup>17</sup>. Snow no quiere volver a un mundo caótico y convulso. Prefiere el orden totalitario a la anarquía. Tiene un sentido de la historia, aunque esté equivocado o sea un dictador. Pero Alma Coin pierde todo sentido sobre la historia cuando llena el vacío de poder posrevolucionario con una mera repetición de la dictadura anterior. Žižek la calificaría sin dudarla como una líder populista contrarrevolucionaria de derechas (si seguimos su descripción sobre el populismo de derechas contenida en 2013: 60-62).

La decisión de Alma Coin, además, es populista en un sentido concreto: su apuesta por reinstaurar el ciclo de dominación está atravesada por una evidente ahistoricidad y un total presentismo. Desatender el pasado, romper con él para recuperarlo inmediatamente es una decisión que, hoy día, está asociada a los populismos de derechas. Katniss reacciona cuando se da cuenta de lo que ha ayudado a lograr. Y por mucho que ella no tenga una propuesta concreta más allá de la mera destrucción de Panem, sabe que no quiere una repetición sin fin de ese ciclo violento que supone el ritual de los juegos. Así que en *Los juegos del hambre* tenemos tres revoluciones diferentes o una revolución en tres tiempos, si se quiere, que responde a la tríada de personajes Snow-Coin-Katniss. Esto convierte a la tetralogía fílmica en algo muy diferente de las distopías clásicas como *1984* o *Fahrenheit 451*.

Dice Peris en un interesante artículo que *Los juegos del hambre* es algo más que el relato de un sometimiento (2018: 5). A renglón seguido comenta que ese mundo distópico pone en escena un «proceso revolucionario, que se abre con un gesto básico de rebeldía y solidaridad pero que desemboca en una revolución global. Una imaginación utópica, por tanto, que lejos de argumentar que nada puede ser cambiado se esfuerza en construir una imaginación y un marco narrativo creíble para un trayecto de transformación social radical» (2018: 5). El proceso revolucionario existe, pero solo puede entenderse si se examina como un largo continuo en tres fases diferentes perfectamente interrelacionadas. Así es como podemos concluir que los auténticos revolucionarios son Snow y Katniss, mientras que Alma Coin no es más que una oportunista. El movimiento rebelde se hace más visible hacia el final de la saga. No sabemos demasiado sobre su génesis, pero sí podemos deducir que llevan tiempo trabajando de manera coordinada con algunos infiltrados en el Capitolio, que han dado cobijo a muchos refugiados de los distritos y que funcionan como una guerrilla bien organizada. Tienen material de guerra,

<17> Eso explicaría que la Defred de El cuento de la criada sea la menos sumisa de casi todos ellos, mientras que Katniss, que no ha conocido un mundo diferente, necesita un hecho traumático para que se despierte su conciencia política, transmutada finalmente en sed de venganza. También explicaría por qué Defred traza múltiples alianzas e intenta que el colectivo se rebele como tal, mientras que Katniss contempla toda adhesión a su causa como algo que pone en riesgo, innecesariamente, la vida de quienes pretenden luchar contra Panem. Katniss es la perfecta líder mesiánica y carismática que parece decirle al mundo que pueden seguirla o no, sin que ello importe lo más mínimo, porque suya es la victoria al tener la justicia de su lado, si bien no es la perfecta líder populista.

usan los medios de comunicación con objetivos propagandísticos, mantienen un fuerte control sobre todos los refugiados y conocen perfectamente el valor simbólico del «sinsajo» (Katniss). Y todo esto no es más que un escenario para la instauración de la dictadura.

Peris destaca también que Katniss pretende socavar la lógica de los juegos durante su primera participación, y tiene toda la razón (2018: 6). La naturaleza del personaje está clara desde el principio. No quiere ser utilizada por nadie. Tarda en darse cuenta de que no ha sabido resistirse lo suficiente al uso que el movimiento rebelde ha hecho de ella. Pero finalmente despierta y su gesto último reinicia la historia, relanza la lucha política.

## 5. Conclusiones para el mundo del mañana

La saga *Los juegos del hambre* ha generado mucha literatura académica. Las aproximaciones han sido muy variadas, desde lecturas junguianas a ilustraciones de la teoría posfeminista que parten de la figura de Katniss. No entraremos a discutir estas aproximaciones que, en su mayoría, analizan la saga desde perspectivas de gran interés, pero no muy próximas a la aquí ensayada. Nos interesan más un grupo de textos que contextualizan *Los juegos del hambre* como una distopía, rescatan detalles intertextuales, posicionan la saga dentro de la larga tradición de la ciencia ficción y, como resultado, discuten sobre el potencial crítico de la misma (véase Simmons, 2012; González Vera, 2015; Márquez Duarte, 2021; Peris Blanes, 2018).

La capacidad del producto para suscitar algún tipo de conciencia crítica es, a nuestro entender, la gran cuestión que rodea la lectura e interpretación de la saga cinematográfica. Hemos intentado mostrar que una lectura tan positiva de la propuesta requiere, al menos, una serie de matices. Como hemos comentado, el principal problema de *Los juegos del hambre* reside en su incapacidad para pensar una solución colectiva, puesto que, en última instancia, todo depende de la figura mesiánica de Katniss. La otra cuestión que atenúa mucho su capacidad crítica es el conjunto de métodos usados por el ejército rebelde y su enfoque simplista de la conquista del poder.

No obstante, es justo decir que, a juzgar por el éxito de la saga fílmica, no parece que estos puntos tan discutibles de la propuesta política de *Los juegos del hambre* parezcan importar mucho al espectador. Incluso el giro final de la trama parece responder bien a las expectativas del público. La ejecución de la presidenta Coin es perdonada por el resto de rebeldes (y disculpado como un gesto de enajenación transitoria), como también lo es por el público que solo pueden ver en dicha ejecución un gesto último de justicia material contra una persona que, en la conquista del poder, no ha respetado regla alguna (como tampoco lo hace su temible adversario, Panem). Otro elemento añade, si cabe, más confusión a la lectura de esa ejecución. El presidente Snow, finalmente linchado por una turba incontrolada, es quien informa a Katniss de las malas artes de la

presidenta Coin y la hace responsable de la masacre ocurrida a las puertas del Capitolio. Snow refuerza su argumento diciéndole a Katniss que una vez le prometió que no le mentiría, y que él, a diferencia de otros que tiene tan cerca, ha cumplido su promesa (algo cierto, por otro lado). Aquí es donde, en esencia, Katniss se convierte en una partidaria individualista de la guerra justa mientras que la presidente Coin siempre ha sido, aunque no lo hayamos comprobado hasta el último momento, una partidaria del realismo político (véase Melançon, 2012: 223). Ya sabemos que el realismo político puede justificar muchas acciones políticas éticamente discutibles, si bien la posición de Katniss es igualmente difícil de aceptar. Recordemos que para Hegel el mal no deriva de la supresión de la moralidad o de su subordinación a la razón instrumental (gestos que asumiría gustosamente la presidenta Coin) sino en la «elevación del punto de vista moral a una posición suprema en el sistema del derecho como un todo» (véase Fine, 2021: 103). Hegel habría condenado a Katniss sin dudarle mucho y habría absuelto a Alma Coin. No está claro qué habría hecho Laclau en este caso, pero posiblemente habría visto confirmada su descripción de los antagonismos esenciales que llevan a la conquista del poder y no habría tenido problema alguno con la ausencia de programa político inicial de los rebeldes del Distrito 13<sup>18</sup>.

Por otro lado, si estos productos proliferan y tienen éxito entre los jóvenes debe ser por más razones que las meramente comerciales, es decir, por cuestiones que excedan al mero diseño del producto. Con números tan buenos durante las cuatro entregas cinematográficas no puede deducirse otra cosa. El contenido narrativo, el envoltorio estético del producto y la propuesta política, por definirlo así, han satisfecho al espectador durante un lustro. Por ello cabría decir que el personaje de Katniss y su respuesta ante los problemas que se plantean en la saga satisfacen las expectativas de los seguidores de la saga.

En una valoración de conjunto de *Los juegos del hambre* habría que destacar algo que, en puridad, no sería un defecto atribuible al producto. La enorme proliferación de ficciones distópicas, leídas habitualmente como propuestas críticas frente a la realidad política sincrónica del lector/espectador, ha provocado una cierta familiaridad y aceptación de este tipo de críticas. Si a eso le añadimos que, actualmente, y como han advertido diversos autores como Fredric Jameson, un sistema político digiere y metaboliza con cierta facilidad las críticas articuladas en su contra, se entenderá que la pregunta por la actitud de Katniss sea todavía más necesaria. ¿Son las respuestas políticas populistas recetas que conectan con una parte de los aficionados a las distopías? ¿Sigue siendo la mística del elegido, con su mesiánica actitud frente al totalitarismo, la solución preferida por los autores de distopías? ¿Mejoran este tipo de soluciones las oportunidades comerciales del producto? No es sencillo dar una respuesta unívoca a estas preguntas, y puede que no sea posible. Lo que sí hemos podido

<18> Estas consideraciones complican mucho la posibilidad de realizar una lectura unívoca de la saga. A la hora de destacar el potencial crítico de *Los juegos del hambre* habría que considerar, a nuestro entender, estos extremos, e intentar dar cuenta de su ambigüedad política fundamental. En otro caso el producto se abriría, como ha sucedido, a apropiaciones más o menos malintencionadas, como ha ocurrido con partidarios del Tea Party, que han querido ver en el extremo individualismo de Katniss una validación de las propuestas filosóficas de la escritora Ayn Rand (véase Murnane, 2018: 288).

constatar es que las diferentes propuestas políticas que articulan los grupos de interés en *Los juegos del hambre* están teñidas de una ambigüedad que las aproxima mucho al universo del populismo político. La cuestión es si esa proximidad desactiva o no la supuesta radicalidad de la propuesta de Katniss Everdeen. La única opción que le queda al «sinsajo» es reiniciar la historia y reinstaurar la ambigüedad programática a la espera de que el colectivo encuentre una solución política viable. Katniss destruye la contrarrevolución y reinicia el ciclo populista, dejando la puerta abierta a que el pueblo (sujeto político) encuentre un nuevo camino (que ya no vemos en pantalla). Cuando las revoluciones triunfan en las distopías, cuesta mucho ver el día después. Katniss destruye el poder establecido y todas las instituciones represoras. Y cuando lo logra ve que su trabajo está incompleto, pues otra fuerza igual de tiránica ocupa el poder. Así que, por coherencia, debe acabar el trabajo. Tras su último gesto violento solo queda preguntarse: «¿y ahora qué hacemos?».

### Bibliografía citada

APPLEBAUM, A. (2021): *El ocaso de la democracia. La seducción del autoritarismo*, Barcelona: Debate [Edición original: 2020].

BARRIO, A. (2022): «Democracia iliberal, populismo y estado de derecho», *Estudios de Deusto. Revista de Derecho Público*, vol. 70, 1, 15-33.

CALVO MORENO, J.M. (2021): «Propaganda como existencia: Articulación del poder a través de la comunicación en *Los juegos del hambre*» en Pineda, A. (coord.), *Poder, ideología y propaganda en la ficción distópica*, Valencia: Tirant lo Blanch.

CATALÁN, M. (2004): *El prestigio de la lejanía. Ilusión, autoengaño y utopía*, Barcelona: Ronsel.

CUSSET, F. (2005): *French Theory. Foucault, Derrida, Deleuze & Cia. y las mutaciones de la vida intelectual en Estados Unidos*, Barcelona: Melusina.

DELEYTO, C. (2003): *Ángeles y demonios. Representación e ideología en el cine contemporáneo de Hollywood*, Barcelona: Paidós.

DUNN, G.A. y MICHAUD, N. (eds.) (2012): *The Hunger Games and Philosophy. A Critique of Pure Treason*, Nueva Jersey: John Willey & Sons.

FINE, R. (2021): *Investigaciones políticas. Hegel, Marx, Arendt*, Santiago de Chile: Metales Pesados.

FRASER, I. (2018): *Political Theory and Film: From Adorno to Zizek*, Londres: Rowman and Littlefield.

GONZÁLEZ VERA, P. (2016): «*Los juegos del hambre*: un mundo distópico, intertextual y simbólico», *Anuario de investigación en literatura infantil y juvenil*, 14, 93-104.

- JAMESON, F. (2009): *Arqueologías del futuro. El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción*, Madrid: Akal.
- KAKUTANI, M. (2019): *La muerte de la verdad. Notas sobre la falsedad en la era Trump*, Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- KRIESI, H.; PAPPAS, T.S. (2015): *European Populism in the Shadow of the Great Recession*, Colchester: European Consortium for Political Research.
- LACLAU, E. (1978): *Política e ideología en la teoría marxista. Capitalismo, fascismo, populismo*, Madrid, Siglo XXI.
- LACLAU, E. (2005): *La razón populista*, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- LACLAU, E. (2014): *Los fundamentos retóricos de la sociedad*, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- MÁRQUEZ DUARTE, F. (2021): «*The odds are in our favor*. conciencia crítica y los filmes de los juegos del hambre», *Lenguas Radicales*, 2, 41-54.
- MARTORELL CAMPOS, F. (2021): *Contra la distopía. La cara B de un género de masas*, Valencia: La Caja Books.
- McNALLY, D. (2022): *Monstruos del mercado. Zombis, vampiros y capitalismo global*, Levanta Fuego.
- MELANÇON, L. (2012): «Starting Fires Can Get You Burned: The Just-War Tradition and the Rebellion Against the Capitol» en Dunn, G.A. y Michaud, N. (eds.), *The Hunger Games and Philosophy. A Critique of Pure Treason*, Nueva Jersey: John Willey & Sons, 222-234.
- MÉNDEZ-RUBIO, A.; REY-SEGOVIA, A.C (2018): «Distopía, eutopía y crisis social en el cine *mainstream* (los casos de *Los juegos del hambre* y *Del revés*)», *Revista Austral de Ciencias Sociales*, 35, 83-98.
- MOLINUEVO, J.M. (2014): *Humanismo y nuevas tecnologías*, Madrid: Alianza.
- MOYLAND, T. (1986): *Demand the Impossible. Science Fiction and the Utopian Imagination*, Nueva York: Methuen.
- MURNANE, B. (2018): «Now is a Dystopia: Ayn Rand and the Right-Wing Appropriation of *The Hunger Games*», *Journal of Popular Culture*, vol. 51, 2, 280-301.
- PANAGIA, D. (2013): «Why Film Matters to Political Theory», *Contemporary Political Theory*, vol. 12, 1, 2-25.
- PERIS BLANES, J. (2018): «*Los juegos del hambre*: ¿será la revolución televisada?», *Papeles del CEIC. International Journal on Collective Identity Research*, 1, 1-13.
- PINEDA, A. (coord.) (2021): *Poder, ideología y propaganda en la ficción distópica*, Valencia: Tirant lo Blanch.

- RETAMOZO, M. (2017): «La teoría del populismo de Ernesto Laclau: una introducción», *Estudios Políticos*, 41, 157-184.
- REVEL, J-F. (2021): *El conocimiento inútil*, Barcelona: Página Indómita.
- RIAMBAU, E. (2011): *Hollywood en la era digital. De Jurassic Park a Avatar*, Madrid: Cátedra.
- SIMMONS, A.M. (2012): «Class on Fire. Using *The Hunger Games* trilogy to encourage social action», *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, vol. 56, 22-34.
- TRAVERSO, E. (2019): *Melancolía de izquierda. Después de las utopías*, Madrid: Galaxia Gutenberg.
- TRAVERSO, E. (2022): *Pasados singulares. El yo en la escritura de la historia*, Madrid: Alianza.
- ŽIŽEK, S. (2012): *El año que soñamos peligrosamente*, Madrid: Akal.
- ŽIŽEK, S. (2021): *Como un ladrón en pleno día*, Barcelona: Anagrama.