



UNIVERSIDAD DE CHILE

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y HUMANIDADES

Departamento de Literatura

Estructura social en la distopía *Los juegos del hambre* de Suzanne Collins

TESIS PARA OPTAR AL GRADO DE LICENCIADO EN LINGÜÍSTICA Y
LITERATURA HISPÁNICA CON MENCIÓN EN LITERATURA

Alumna: Francesca Acosta Espinoza

Profesores guías: Sergio Caruman

David Wallace

Santiago de Chile, Diciembre 2022

Dedico este trabajo

A los jóvenes de todas las edades

Que decidieron vivir entre las páginas de un libro

Y tener el coraje de estudiar lo que aman

Y a los padres como los míos que los impulsan incondicionalmente

A cumplir todos sus sueños.

Mi más profundo agradecimiento en primer lugar a mi familia por acompañarme y apoyarme siempre desde que elegí dedicarme a la literatura, en especial a mi mamá por mostrarme el maravilloso mundo de la literatura desde pequeña y por ser un pilar en todo el proceso de la tesis y por animarme a cambiar de tema.

 En segundo lugar agradezco a mis amigas y a la linda comunidad que conocí en la universidad por intentar con todas sus fuerzas motivarme durante la tesis y simplemente estar para mí en estos cuatro años largos, difíciles y raros.

Scooby Doo nos enseñó que los verdaderos monstruos siempre fueron humanos.

“Aun inspirados por las mejores intenciones de traer el cielo a la tierra, sólo
consiguieron convertirla en un infierno, ese infierno que sólo el hombre es
capaz de preparar para sus semejantes”

A. L. Morton.

Índice

Introducción	6
Capítulo uno: Aproximaciones sobre la ciencia ficción	8
1.1 Se dice de los géneros literarios	8
1.2 ¿Qué es la ciencia ficción?	9
1.3 Utopía	13
1.4 Distopía	18
Capítulo dos: Los juegos del hambre	24
2.1 De qué va el libro	24
2.2 Una reinterpretación del método de Teun A. van Dijk presente en <i>Análisis del discurso ideológico</i>	28
Capítulo 3	32
3.1 Análisis del capítulo uno del libro <i>Los juegos del hambre</i>	32
Conclusión	65
Bibliografía	68

Introducción

La siguiente investigación se realizó en el marco del seminario de grado “Teorías y métodos contemporáneos para el análisis de textos literarios”, este estuvo a cargo de los Profesores del departamento de teoría literaria Sergio Caruman J. y David Wallace C. Esta cátedra se realizó durante el año académico 2022 de manera híbrida, online y presencial. Para optar al grado académico de Licenciado en Lingüística y Literatura con mención en Literatura otorgado por la Universidad de Chile.

El objetivo de este seminario era presentar el desarrollo de la teoría literaria desde el formalismo ruso a las ideologías, junto con sus elementos principales y métodos de análisis propios, con el fin de promover que los estudiantes utilizarán este aprendizaje en distintos objetos, incluso fuera de la literatura mostrando que estos también pueden ser usados en otras áreas.

Por lo tanto, el objeto de análisis es el libro *Los Juegos del hambre* de Suzanne Collins y el enfoque de investigación es estudiar la estructura social que existe en este mundo junto con los sistemas que lo sustentan.

Para esto se comenzará posicionando al libro dentro de la tradición literaria como perteneciente a la literatura de ciencia ficción y específicamente a la distopía. Para posteriormente analizar el capítulo uno de este con una reinterpretación del método de Teun A. van Dijk presente en *Análisis del discurso ideológico*.

La motivación para investigar este objeto es que hasta el momento la academia ha concentrado la mayoría de sus esfuerzos en el análisis de los clásicos y de los géneros literarios mayores. Este enfoque ha provocado un aislamiento, porque se deja de lado gran parte del corpus literario occidental, ya que el oriental no tiene ni una cátedra destinada a ello en la facultad.

Esta dirección alejó más a los estudiantes y al público en general de los estudios literarios porque no se toma en cuenta la literatura que ellos leen, la academia dejó de lado muchos géneros lo que se materializa en una educación insuficiente, sesgada y elitista.

Es por ello que este proyecto presenta la oportunidad de cambiar esto y comenzar a integrar de forma seria otros géneros literarios juzgados como inferiores y que son del interés del público como los cómics, mangas, literatura de fantasía o Ciencia ficción como es en este caso. Este trabajo también muestra que otros tipos de textos también son posibles de analizar a través de los mismos procedimientos que se usan con los clásicos y que se podría realizar cátedras enfocadas en cada uno de ellos para ampliar la formación en pregrado e incluso de postgrado.

Capítulo uno: Aproximaciones sobre la ciencia ficción

1.1 Se dice de los géneros literarios

La ciencia ficción se enmarca en primer lugar como un género literario; Todorov menciona que este concepto “está tomado de las ciencias naturales” (5), por lo que plantea que en sus inicios se le comprendió de la misma manera que a las especies animales, pero el problema de esta “comparación” radica en el hecho de que “no sucede lo mismo en el campo del arte o de la ciencia. La evolución sigue aquí un ritmo muy diferente: *toda* obra modifica el conjunto de las posibilidades; cada nuevo ejemplo modifica a la especie” (5). Tal como se menciona en la cita, hay un problema respecto al ingreso de nuevas unidades en las categorías, debido a que cada obra altera de cierta forma al género al que pertenece, pero al mismo tiempo se mantiene en los parámetros de esta clasificación debido a que se encuentra inserto en una tradición literaria y en los modelos de esta.

Miguel A. Garrido en *Una vasta paráfrasis de Aristóteles* (1988) realiza un comentario crítico de Todorov donde menciona que algunas de las características de los géneros literarios serían que estos funcionan como un horizonte de expectativas tanto para el lector como para el escritor (20), también establece que generalmente los géneros surgen de otros preexistentes, los que presentan variaciones y desembocan en uno “nuevo” (34).

Otra aproximación a este concepto se encuentra en Marchesse y Forradellas, quienes definen los géneros literarios como

una configuración histórica de constantes semióticas y retóricas que es coincidente en un cierto número de textos literarios. Estas constantes forman un sistema cuyos componentes son inteligibles por la relación que establecen entre sí (...) <<los géneros ocupan espacios que evolucionan a lo largo de los siglos. Son modelos que van cambiando y que nos toca en cada caso situar en el sistema o polisistema que sustenta un determinado momento en la evolución de las formas poéticas>> (186).

Esta definición reitera la idea de que los géneros funcionan como una estructura, que se constituyen de forma similar a la lingüística, es decir a través de opuestos y de elementos colindantes. Además, dentro de este orden se encuentran “grupos” que son los denominados géneros literarios, respecto a ellos cabe señalar que es posible agruparlos según diversos

conceptos y que estos se pueden modificar a lo largo del tiempo de acuerdo a cada componente que lo integre, y también pueden cambiar de alguna manera al grupo o desembocar en otro “nuevo”.

Todorov clasifica este concepto en dos categorías:

Géneros históricos y géneros teóricos: los primeros son producto de una observación de los hechos literarios; los segundos se deducen de una teoría de la literatura. Por otra parte, dentro de los géneros teóricos, distinguimos géneros elementales y géneros complejos: los primeros se caracterizan por la presencia o ausencia de un solo rasgo estructural; los segundos, por la presencia o ausencia de una conjunción de esos rasgos. Los géneros históricos son, evidentemente, un subconjunto del conjunto de los géneros teóricos complejos. (15)

A través de esta cita es posible apreciar una división del concepto que es realizada previamente a la segmentación en grupos mencionada anteriormente. Todorov precisa que hay dos fórmulas de instalar la noción de “géneros”, una basada en resultados y análisis empíricos de textos y la otra de orden teórico. Es posible situar a *Los juegos del hambre* dentro del primer tipo debido a que este pertenece a las distopías, las cuales encuentran su nicho en *Utopía* de Thomas Moro tal como se abordará más adelante.

Teniendo en cuenta lo mencionado, se pueden entender a los distintos géneros literarios como las denominaciones que se le asignan a los textos que incurren en una recurrencia de tema y forma, las cuales crean una estructura que agrupa y divide un corpus virtualmente infinito según diferentes criterios que, pueden sufrir diversas jerarquizaciones. Vaisman (1985) propone diferenciar según temática, estructura de intriga o efecto en el destinatario (12), pero es posible asignar una forma de diferenciación arbitraria según los parámetros y propósitos del sujeto que esté trabajando.

1.2 ¿Qué es la ciencia ficción?

Uno de los géneros que es posible apreciar dentro del corpus literario es la ciencia ficción; Umberto Eco en su libro *De los espejos y otros ensayos* (1932), en el capítulo titulado “Los mundos de la ciencia ficción” postula que este tipo de narraciones se ubica en un espacio ultraterrestre, donde los mundos representados son algo fuera de los parámetros de la realidad

“real”, pero siguen teniendo algunas relaciones con esta; un ejemplo de esto es el texto trabajado en este informe, siendo *Los juegos del hambre*, ya que exhibe una sociedad de carácter humano que posee avances tecnológicos que aún no se han logrado concretar en la contemporaneidad, mostrando un mundo que tiene elementos del mundo real, pero también situaciones que se encuentran fuera de la norma social.

También este autor menciona que este modelo de narración se encuentra en el marco de una tradición literaria donde se relaciona con otros tipos predecesores, como el libro de aventura y la novela de caballería. Esto devela el carácter de intertexto del género, además de la utilización de un modelo preexistente al que se le agregan elementos estructurales y literarios, pues ya no se narra solo la historia de un caballero en busca de un grial, sino que ahora se le agregan complicaciones de un mundo dominado por la tecnología. Por lo que es posible ver que, al agregar elementos estructurales, literarios, temáticos, estilísticos, las novelas evolucionan y van cambiando de categoría, difuminando y reestructurando a los géneros literarios.

Por lo tanto se puede entender a la ciencia ficción como el nombre que se le asigna a las narraciones que parten de la premisa “qué pasaría si”, la cual funciona como la hipótesis que articula el mundo representado, el que opera de forma verosímil y posee coherencia interna entre sus elementos, conformando un espacio estructuralmente posible. Estos se muestran como la alternativa de algún hecho, por ejemplo cómo sería el mundo si hay un virus come carne o letal o que muta el ADN, etc; por ello este mundo explora la realidad que trajo como consecuencia este suceso, en este caso el virus. En la misma línea, Eco indica cuatro caminos que puede tomar la fantasía: Atopía, Utopía, Ucronía y Metatopía y Metacronía.

Es esta última dirección la que se relaciona con el texto *Los juegos del hambre*, debido a que “el mundo posible representa una fase futura del mundo real presente ... el mundo es posible (y verosímil) precisamente porque las transformaciones que sufre no hacen sino completar tendencias del mundo real... novela de anticipación” (187). En este caso, la novela se plantea en la pregunta de “¿qué pasaría si...?” por una serie de eventos diferentes se destruyera una gran parte de la tierra, como se explica en los próximos párrafos.

Uno de los sucesos que aborda Eco es la presencia científica que titula al género:

“El autor de ciencia-ficción es simplemente un científico imprudente y muchas veces lo es por severas razones morales (sobre todo cuando conjetura sobre los fenómenos sociales), porque, al prever y anunciar un futuro posible, lo que quiere en realidad es prevenirlo. Al fin y al cabo, se pueden elaborar leyes científicas futuribles... precisamente para que no se hagan nunca esos descubrimientos, no se produzca esas sustancias y no llegue a ser realidad ese futuro” (191)

Umberto Eco además señala el propósito comunicativo que pueden tener algunas de estas novelas, ya que ellas buscan prevenir sucesos mostrando el peor resultado posible, junto con idear recursos para impedir que se concreten.

Otra aproximación a este tipo de narraciones es la que propone Luis Vaisman (1985) en su artículo titulado *En torno a la ciencia ficción: propuestas para la descripción de un género histórico*, donde presenta una definición más compleja de este grupo de textos junto con precisar varios de sus rasgos distintivos.

Comienza situando a este género como uno perteneciente a la clasificación histórica (6), es decir, que su estudio y análisis se sustenta en obras preexistentes. Presenta la acepción propuesta por Hugo Gernsback, y que “incluye dos rasgos que caracterizan de allí en adelante al género desde el punto de vista semántico: 1) presencia de hechos científicos, y 2) presencia de visiones proféticas acerca de un porvenir” (10). El fragmento presenta los dos lineamientos base de la ciencia ficción, los cuales pueden, como el mismo autor indica, llevarse a cabo con distintos niveles de complejidad debido a que se puede explicar la parte científica con extrema rigurosidad o de forma superficial. Es posible ver esto en el relato de *Los juegos del hambre* en los avances a los que tienen acceso los habitantes del Capitolio, como las cirugías o los animales diseñados genéticamente junto con todos los artificios que rodean este acontecimiento.

Posteriormente, Vaisman concreta su definición de la siguiente forma:

El relato de CF se caracteriza entonces por exponer un tipo de historia que, tomando como punto de partida un(os) hecho(s) científico(s), se desarrollarán como develación narrativo-descriptiva sistemática de las consecuencias lógicas que dichos hechos podrían tener para el futuro de la humanidad (10).

En este enunciado se reitera la base científica, como el nombre ciencia ficción lo indica, junto con mostrar las proyecciones que tendría el desencadenamiento de un suceso de esta categoría. Esto presenta una similitud con el enunciado de Eco, “qué pasaría si”, pero una de las mayores diferencias entre ambos, es decir entre Eco y Vaisman, es que el primero señala que la ciencia ficción, a pesar de que éste la describe como verosímil y con un mundo estructuralmente posible, estaría catalogada como perteneciente al género fantástico, acercándose al maravilloso científico (Todorov 42), la que “decantaría” en la ciencia ficción y que la define como “relatos en los que, a partir de premisas irracionales, los hechos se encadenan de manera perfectamente lógica”(42). En este tipo de narraciones, las que define Eco, se realiza una operación diferente, ya que explica los acontecimientos aparentemente sobrenaturales a través de la ciencia y le da al lector la oportunidad de elegir entre lo verosímil fantástico y lo inverosímil real, además indica que esta se basa en premisas irracionales, lo que se contradice con lo definido en el artículo de Vaisman mencionado previamente.

En cambio Vaisman presenta al género de ciencia ficción como realista.

Hace evidente que, contra lo que se suele afirmar, toda auténtica CF es una especie del relato realista, y no una subcategoría del relato maravilloso, ni la versión actual del relato fantástico decimonónico; su verosímil no es tampoco el de lo *posible*, determinado automáticamente por la lógica interna del relato, sino el de lo probable, medido por las condiciones de facticidad futuras tal como ellas existen en el sistema de expectativas del lector acerca de su propio mundo real (13-15).

Tal como el autor problematiza en la cita, la configuración en la que él clasifica a la auténtica ciencia ficción se encuentra más cercana al realismo de *Eugenia Grandet* que a la literatura fantástica de *El corazón delator*. Por lo tanto, la sola presencia de “lo científico” no sustenta a este género, sino que es necesario que desde una primera instancia se muestran las probabilidades que se surgirían de un hecho científico, como un experimento.

Uno de los elementos que se reiteran dentro de este tipo de narraciones es que el relato está situado en una fecha posterior a la de la contemporaneidad del lector ideal, lo cual se relaciona con la idea de que expone futuros posibles:

No es casual entonces que la fecha del mundo imaginario aparezca tan frecuentemente explicitada por los relatos de CF, ni que esta fecha tienda a distanciarse considerablemente de la que el autor espera sea la del mundo de su lector real; porque de este modo no se corre a corto plazo el riesgo de obstruir su capacidad de asumir las coordenadas espacio-temporal del lector virtual, condición indispensable para el logro del efecto específico del género. (13)

Tal como lo expresa el fragmento, la fecha es indispensable para lograr la sensación de que el hecho que se está narrando podría suceder, ya que falta tiempo para que esto pase, porque el hecho inicial que denota la historia está basado en algo que es factible para el lector.

Otro elemento literario, estructural es el concepto de verosimilitud, que se vincula estrechamente con el concepto de mundo representado, puesto que este concentra todos los rasgos del universo ficcional de la narración y, en el caso de la ciencia ficción, estos elementos son creíbles y posibles para poder lograr en el lector la sensación de que está leyendo sobre un futuro probables.

Por lo tanto la ciencia ficción es el género que se encarga de explorar futuros probables que nacen de las consecuencias de algún hecho científico que salió mal o que es cuestionable moralmente. Además de utilizar una fecha posterior para lograr el efecto premonitorio en el lector.

1.3 Utopía

Es posible encontrar varios temas dentro de la ciencia ficción, entre los que destaca la utopía, su oposición, la antiutopía y la distopía.

El término utopía proviene del libro homónimo publicado en 1516 por Tomás Moro. A este autor se le considera como el primer exponente de este género debido a que es él quien “bautiza” esta forma literaria, pero es posible rastrear esta idea hasta la antigüedad clásica en la *República* de Platón, como menciona Fátima Viera en *The concept of utopía* (2010), y también en Aristóteles, como indica Raymond Trousson en *Historia de la literatura utópica* (1995) y posiblemente en las leyendas mesopotámicas de Gilgamesh como señala Estrella López Keller en *Distopía: Otro final de la utopía* (1991).

Fátima Vera en *The concept of utopía* (2010) indica que el concepto utopía en su inicio fue un neologismo:

They are basically three kinds of neologisms: they may be new words created to name new concepts or to synthesize pre-existing ones (lexical neologisms); they may be pre-existing words used in a new cultural context (semantic neologisms); or they may be variations of other words (derivation neologisms) (3).

Al tener en cuenta los tipos de neologismos es posible ubicar este término en la primera y tercera categoría, es decir como neologismo léxico porque se “asigna” por primera vez un nombre formal a este tipo de narraciones con las características que se mencionan más adelante; la autora, junto con mencionar eso, indica que es un neologismo de derivación ya que de esta palabra surgieron más, tales como “eutopia, dystopia, anti-utopia, alotopia, euchronia, heterotopia, ecotopia and hyperutopia” (3).

La autora también indica la etimología de la palabra como un elemento a tener en consideración en la caracterización del género:

“More resorted to two Greek words – *ouk* (that means not and was reduced to *u*) and *topos* (place), to which he added the suffix *ia*, indicating a place. Etymologically, utopía is thus a place which is non-place, simultaneously constituted by a movement of affirmation and denial” (4)

Tal como indica la autora en la cita y en las líneas posteriores, utopía nombra un lugar que es complejo de caracterizar porque encierra un no lugar, es decir este no existe como tal ni podría materializarse debido a que es una reflexión teórica, pero a la vez sí existe dentro de los márgenes de las páginas que encierran el mundo que creó el autor.

Otra forma de abordar el concepto de utopía es la que presenta Adrián Curiel Rivera en *La distopía literaria* (2018): “la idea matriz de la que surge: utopía, que, a partir de la obra homónima de Tomás Moro, publicada en 1516 conforma lo que Raymond Trousson define como un singular caso de monogénesis. El texto de Moro crea el arquetipo utópico moderno” (7). A través de este fragmento es posible observar que este concepto no solo denominó al género y sus características, sino que también creó una corriente literaria, ya que de este se

masifica la producción basada en los parámetros que él estableció, consagrándose como el “padre” del género, pero esta visión se contradice en parte con la de Fátima Vera, puesto que ella señala que la idea surgió antes de Moro y se le denominaba Nusquama.

Estrella López Keller (1991) define este concepto de la siguiente forma: “Cuando se habla de utopía nos referimos a una larga tradición de pensamiento sobre la sociedad perfecta, que identifica perfección y armonía. La historia del utopismo es el conjunto de esfuerzos por presentar una imagen de la sociedad en la que la armonía es dominante” (8). Este fragmento indica la premisa de las utopías, que es una reflexión que se traduce en la creación de una sociedad perfecta en respuesta a los defectos (sociales, políticos, religiosos, ideológicos, etc.) que se observan en el entorno del autor.

La autora también indica lo que estas utopías representan:

La utopía representa, pues, un sueño de perfección social. Que la visión de lo que pueda ser esta perfección varíe en el tiempo es algo tan evidente que no requiere mayor explicación: las utopías no son elucubraciones en el vacío -aunque a veces puedan parecerlo-, sino que están directamente influidas (determinadas sería, quizá, un término demasiado rígido) por las condiciones mentales y materiales de la época y por la condición social de los autores (8).

Con esta cita es posible ver que la sociedad perfecta puede variar en el tiempo, dependiendo de los autores y sus vidas, por lo tanto se tendrían tantas utopías como personas, las que estarían enfocadas en distintas perfecciones no solo por los autores, sino que también por las variaciones temporales. Por lo que se podría encontrar una amplia gama de estas propuestas políticas e ideológicas.

Según Adrián Curiel (2018) sus principales características son “el insularismo, la homogeneidad de la sociedad, la omnipresencia de un orden superior” (8); el autor indica que estas se extrapolan de la obra de Moro y se encuentran posteriormente de forma constante en el género. Fátima Viera (2010) indica que el concepto se ha definido según cuatro características:

(1) the content of the imagined society ... identification of that society with the idea of “good place”... based on a subjective conception of what is or not desirable, ... (2) the literary form

into which the utopian imagination has been crystallized (which is a very limiting way of defining utopía, since excludes a considerable number of text ... do not rigorously comply with the narrative model established by Moro; (3) the function of utopía ... on its reader, urging him to take action...(4) the desire for a better life, caused by feeling of discontentment toward the society one live in (6).

Estas cuatro características presentan a la utopía como un buen lugar, que tiene como origen el deseo de una sociedad perfecta, en oposición a la propia, ya que esta no es la deseada y se está descontento con ella; también presenta que estas esperan una reacción del lector, es decir, llevarlo a actuar para mejorar su sociedad. Además, expone una crítica respecto a la valoración de las utopías, porque se han tomado en cuenta solo las que encajan con la de Moro, por lo que hay un porcentaje que no se ha tomado en cuenta, lo que podría modificar los parámetros que se le asignan al género.

La autora (Viera) también indica que este género presenta un pacto entre el narrador y el lector:

“Utopía is, in fact, a game, and implies the celebration of a kind of pact between the utopist and the reader: the utopist addresses the reader to tell him about a society that does not exist, and the reader acts as if he believes the author, even if he is aware of the non-existence of such a society (8).

Tal como indica el fragmento, hay un compromiso entre el utopista y el lector, donde ambos creen en el mundo dentro de la narración, y a pesar de que ambos son conscientes de la inexistencia de la sociedad presente en este, actúan como si existiera y reflexionan en torno a ella de la misma forma que lo harían con una del mundo real.

Otro de los rasgos que posee la utopía son las funciones que le asigna Estrella López Keller, las cuales son: denuncia, análisis e incentivo. La primera función refiere a que esta corriente crítica las deficiencias del mundo real del autor, por lo que la sociedad que se presenta supliría las falencias que él percibe. La segunda hace referencia a que estas obras se transforman “sin querer” en estudios sociológicos y en análisis teóricos de la sociedad que muestran, debido a que realizan un estudio en profundidad de la colectividad, para poder observar sus defectos y ver, analizar, especular cómo solucionarlos. La tercera indica que las utopías muestran al

lector posibilidades alternas a la propia, lo que podría incentivarlos a analizar su propia realidad y cambiarla (10). Varios autores, como Adrián Curiel, Estrella López Keller, Fátima Viera y Francisco Martorell Campos (2020) plantean que existió un declive en la producción literaria de utopías caracterizadas principalmente por la pérdida de la esperanza.

Adrián Curiel indica lo siguiente

La fe de la ilustración en el progreso de la razón y la ciencia mutan en el *spleen* o decadentismo que se percibe en Occidente en las postrimerías del siglo XIX. En el cambio de signo también influirán las visiones sombrías de pensadores como Marx, Darwin, Nietzsche y Freud ... La sensación de crisis que atormenta al hombre moderno se acentúa con la irrupción de los totalitarismos y atrocidades del siglo XX (8).

Tal como indica el autor, el contexto era tan desfavorecedor que no había cabida para pensar en un mundo mejor, sino que se comienza a “atacar” a las utopías, ya que no se concibe la idea de poder mejorar la sociedad.

Estrella López Keller fundamenta la caída del género utópico en tres razones: rechazo de la utopía, desaparición de la creación utópica y el surgimiento de la distopía. La primera indica:

se ha generalizado en nuestro siglo una actitud de crítica hacia las <<visiones felices>> y las elucubraciones sobre la sociedad perfecta propias de la utopía. Hay una negación de la conveniencia de una sociedad perfecta, no se considera ya deseable una sociedad armónica, donde no queda lugar para la lucha, el riesgo, el peligro o la incertidumbre (11).

Esta autora también propone que el siglo XXI ya no deseaba finales felices, además informa de la fuerte crítica que atacó al género, porque las sociedades perfectas que representaban no eran compatibles con la libertad del ser humano.

La segunda razón se genera por varios factores, debido a que se presenta una gran disminución de la producción literaria, además el curso de la ciencia estaba evolucionando mucho más rápido que antes, entonces no hay margen de tiempo para crear algo “fantástico” (13). La última es que la utopía pierde aún más su protagonismo con el surgimiento y consolidación de la distopía, ya que esta presenta un modelo más acorde a las necesidades y preocupaciones sociales del momento (13-14).

Fátima Viera comenta razones similares a las ya nombradas, pero también presenta una postura más abierta respecto al tema, que postula que la utopía es “plástica”, lo que le permite adaptarse en el tiempo, por lo que no cree posible que esta deje de existir (19-21).

Francisco Martorell Campos (2020) suma otros hechos históricos a esta caída, tales como la aparición del neoliberalismo y el capitalismo global, y que junto con la caída del Muro de Berlín deja en el público una sensación de impedimento para poder pensar otro modelo de hacer las cosas, ya que la alternativa fue destruida en su totalidad, debido a esto no se logra imaginar una sociedad alternativa que plasmar en las novelas.

Todas estas circunstancias y razones generan, primero, una gran crítica a la utopía, la cual genera la antiutopía que se caracteriza por crear situaciones que reprochan a su contraparte. Esta se puede tomar como una suerte de idea gestora para la distopía, ya que abarca en una primera fase este propósito, pero después se consolida como el género que se definirá más adelante.

1.4 Distopía

La distopía es generalmente descrita como un modelo que “deduce un mundo futuro de pesadilla a partir de la extrapolación de realidades presentes” (López 15). Esta concepción se encuentra en el imaginario de gran parte de la población, por lo que se percibe a este género como un futuro apocalíptico, cuando no es el caso, debido a que este colinda con lo distópico, pero este último no se refiere solo a este aspecto, tal como se verá más adelante.

Nalvia Mancilla (2009) describe a este grupo de la siguiente forma:

Stuar Mill (en Roncero-Moreno 2009) acuña el término Distopía a finales del siglo XIX, el concepto nace para ejemplificar una sociedad contraria a la Utopía, mientras la Utopía muestra un lugar como debería ser, la Distopía manifiesta lo opuesto, relata en detalle los horrores posibles en una sociedad manejada por un régimen totalitario (6).

Tal como lo presenta la cita, las distopías son la manifestación de un análisis sumamente complejo de la realidad del autor, desde el cual podría surgir una utopía, pero tal como ya se mencionó, a los posibles autores les es prácticamente imposible pensar en una posibilidad mejor, lo que los lleva a retratar un futuro peor que encarna todos sus miedos y que

generalmente no deja espacio a la libertad con un gobierno que se asegura de esto. En concordancia con esta autora, Ángel Galdón (2011) indica que las dos principales características del género serían que la narración se ubica en el futuro y que presenta una exageración de las injusticias que el autor observa (6).

Fátima Viera señala que la primera mención registrada de la palabra distopía aparece en un discurso parlamentario realizado por John Stuart Mill en 1868 y lo utilizó para referirse a algo contrario a la utopía, concentrando la idea en “too Good to be practicable”, then dystopia was “too bad to be practicable” (16), y tal como menciona la cita separa estos conceptos de acuerdo a qué pasaría si se pusieran en práctica. Por lo que crea el neologismo tomando palabras del griego, conformándose etimológicamente como “*dys* come from the Greek *dus*, and means bad, abnormal, diseases; *caco* como from *kako*, which is used to refer to something which is unpleasant or incorrect” (16). Como indica el fragmento, la formación del concepto fue realizada en función del tipo de lugar que representaría, siendo este en un comienzo sola la oposición de la utopía, esto va mutando en el tiempo para conformar un género propio y no sólo subordinado a su contraparte.

Ángel Galdón Rodríguez (2011) presenta, a través de la siguiente tabla, las condiciones recurrentes que caracterizarían a una novela como distópica

	<i>Gulliver's Travels</i>	<i>Erewhon</i>	<i>The Time Machine</i>	<i>The Iron Heel</i>	<i>We</i>	<i>Brave New World</i>	<i>Nineteen Eighty-Four</i>	<i>Fahrenheit 451</i>	<i>A Clockwork Orange</i>	<i>Do Androids Dream of Electric Sheep?</i>	<i>The Giver</i>
Argumento en el futuro			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Totalitarismo	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Alineación del individuo	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Disidencia de los protagonistas	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Eliminación del pasado				✓	✓	✓	✓				✓
Glorificación del estado totalitario		✓		✓	✓	✓	✓	✓			✓
Advertencia al lector	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Es posible, tomar los elementos de la tabla para ver qué tópicos se pueden encontrar en la mayoría de las obras. Estos conceptos podrían funcionar como ejes movilizados de la trama en función para representar este mundo-otro- que hay que prevenir.

Fátima Viera indica dos elementos fundamentales en este tipo de novelas, el primero es la presencia del ideal totalitario, tal como se ha mencionado anteriormente. El segundo es que hay una concepción diferente de los progresos científicos y tecnológicos, debido a que no se les asociaba a la idea de prosperar, sino que con el terror de que estos cobren vida en el futuro (18). En esta misma línea se le suma Nalvia Mancilla (2009): “La distopía se basa en el límite más extremo de la crueldad y desesperación humana” (7); este fragmento ayuda a complejizar este giro negativo, porque deja ver cuán peligroso es el ser humano, sea consciente o no de ello; ya que todos tendrían la capacidad con o sin intención de crear algo que pueda salir mal y las distopías se presentan como una suerte de intento de hacer consciente a las personas de eso.

Otra perspectiva de esta situación la presenta Estrella López:

Los temores que se detectan a través de las distopías no se relacionan tanto con la economía como con la política, y sobre todo con la utilización política de la ciencia, cuando no con la ciencia misma. Aquella confianza en los avances del conocimiento, que fue uno de los factores o elementos fundamentales de la utopía, se convierte ahora en una profunda desazón ante los posibles desarrollos de la misma (16).

La autora señala que técnicamente el miedo en las distopías estaba super dirigido a lo peligroso que se podía volver la ciencia, pues en estas narraciones se aprecia el destino fatal de un proyecto que no se controló, y muestra la peor cara del conocimiento desprovista de moral alguna que la contenga.

Por lo tanto, el miedo ejerce un papel fundamental dentro de las distopías: “Temor al avance de las ciencias físico-naturales, temor al avance de las ciencias sociales, al progreso de las técnicas de manipulación de grupos” (López 19); junto con “El autor nos indica claramente que este tipo de manifestación porta un mensaje importante para el espectador o lector y se trata principalmente del miedo, el pánico a que hechos como los descritos en sociedades distópicas sucedan en la realidad.” (Mancilla 10). Ambas citas muestran lo central que resulta

el miedo en dos maneras complementarias, porque por un lado el terror social sobre el desarrollo tecnológico puede no ser beneficioso para el ser humano y, por otro lado, es que a causa del progreso las distopías cobran vida en la realidad.

Teniendo en consideración esto, tal como menciona Galdón, las distopías muestran un análisis del presente teniendo su argumento en el futuro, donde esa temporalidad es utilizada para explorar la contemporaneidad y los valores y elementos de esta (32).

Para poder lograr esta reflexión y que sea una distopía, son necesarios ciertos elementos, como indica Francisco Martorell (2020):

El relato sobre el porvenir fatídico será distópico si y sólo si transcurre en el seno de una sociedad ficticia indeseable, auténtica protagonista de la trama. Además de ello, deberá retratarla en pleno funcionamiento, cartografiarla con minuciosidad y como si de una totalidad se tratara, dedicando especial atención a los dispositivos político-tecnológicos de poder y a los mecanismos invertidos para que los individuos se plieguen a él y/o lo interioricen. (13.)

El autor presenta como núcleo central de su planteamiento el tipo de sociedad y como esta se representa para catalogar al género, pero este lugar tampoco sería el ideal, por lo que se presentarían problemas que interactuarían con dispositivos que se podrían usar tanto a favor como en contra, dependiendo de la sociedad.

Esto desemboca en la formulación de nuevas realidades, donde la estructura argumental más común es la siguiente:

El protagonista fracasado en su rebeldía cae en manos del poder y tiene una conversación con el representante del gobierno (García, 1984: 133), que hace las veces de maestro, para acabar alienado entre la masa. La vida del personaje principal sigue esta línea argumental de modo que sirva de herramienta didáctica para ilustrar al lector sobre lo nefasto de una sociedad alienada y dependiente de la ciencia (29).

Debido a que la narración debe representar todo el mundo, se va presentando al lector a medida que el personaje interactúa con este y con los distintos elementos que lo conforman

y de acuerdo a sus acciones se devela lo mala que es su situación y las imposibilidades que impone.

Tal como se ha mencionado anteriormente, las distopías pretenden advertir sobre la situación que presentan y las consecuencias que tendría para la humanidad su concretización, esperando que los lectores tomen conciencia de esto, “aunque las imágenes del futuro presentadas en las distopías pueden conducir hacia la desesperación, sus autores esperan una reacción positiva por parte de sus lectores, que se tomen en serio el ultimátum y eviten la plasmación del futuro relatado” (Martorell, 14). El autor de la obra utiliza esta situación desfavorecedora y los sentimientos de angustia que se generan en el receptor como mecanismo para que este actúe y prevenga que se cumpla lo presentado, siendo en última instancia un grito de ayuda agónico para salvar a la sociedad de ella misma.

Es posible tomar a la distopía como un subgénero o como parte de la ciencia ficción: “A veces es difícil señalar diferencias estrictas entre los autores que acabamos de ver y algunos escritores de ciencia-ficción. Son realmente unas fronteras arbitrarias” (López 20). Como expresa la autora (López), las fronteras entre los géneros no están hechas de piedra, por lo que puede que las novelas se muevan entre ellas o simplemente tengan más de un género dentro de la misma narración.

Pero esta dinámica generó un nuevo tipo de relato, donde la ciencia ficción se decanta por un enfoque más social

la ciencia-ficción social deja prácticamente de lado este tipo de innovaciones, para centrarse en los avances del conocimiento y la técnica en las ciencias sociales, o en el futuro de la humanidad a partir de unas determinadas premisas, como puedan ser una catástrofe natural o provocada por el hombre. (López 21).

Esta ciencia ficción social es el lugar donde se ubica la distopía y la utopía que presentan la nueva salida a la ciencia ficción, a la vez que se relacionan con esta porque todas muestran un futuro, pero utilizan distintos artefactos para enfocar las características de este.

Estos futuros potencialmente probables también colindan con otros géneros, como “lo postapocalíptico. La naturaleza devastada, el cambio climático, la guerra bacteriológica y las

pandemias alimentan ficciones pobladas de zombis y vampiros que, si bien contienen elementos distópicos, no son distopías en sentido estricto” (Curiel 6). Francisco Martorell indica que la distopía se puede confundir con:

“la apocalíptica (o catastrofista), versada en cataclismos de origen ecológico, biológico, tecnológico o extraterrestre que destruyen o merman nuestra sociedad: y la post-apocalíptica, versada en la brutal guerra de todos contra todos y la lucha despiadada por la supervivencia desatadas tras el hundimiento, cercano o remoto, de la misma” (13)

Ambos autores reflexionan en torno a que, a pesar de que el género se relaciona con otros y tiene características similares, es posible diferenciarlo por las características centrales presentadas anteriormente, donde el foco de la narración está en el tipo de sociedad que se configura.

La mayoría de las características y reflexiones presentadas se centran en los libros tipos del género, y especialmente los más antiguos, como *1984*, *V de vendetta*, *Un mundo feliz*, *Fahrenheit 451*, *Rebelión en la granja*, pero últimamente estas volvieron dirigidas a un nuevo público:

Enfilados hacia la tercera década del siglo XXI, cabe preguntarse por qué el renovado interés por la distopía literaria. Obras seriales dirigidas en teoría a adultos jóvenes, como *Los juegos del hambre* de Suzanne Collins, *Maze Runner* de James Dashner o *Divergente* de Verónica Roth, y sus taquilleras versiones cinematográficas, aportan nuevas pruebas de la generalizada fascinación estética por la entropía destructiva de un mundo que no sólo se parece sino que está siendo el nuestro (Curiel 12).

La autora presenta la teoría de que esta reaparición es debida a que los lectores les gusta la estética que estos mundo representan y la posibilidad que se cumpla junto con la idea de una posible destrucción del mundo.

Capítulo dos: Los juegos del hambre

2.1 De qué va el libro

La novela¹ *Los juegos del hambre*, es un libro que se publicó el 14 de septiembre de 2008 bajo la editorial Scholastic Press, y fue escrito por la estadounidense Suzanne Collins. Este es el primer libro de la trilogía, seguido por *En llamas* y *Sinsajo*. Posteriormente la franquicia fue transformada en cuatro películas estrenadas entre 2012 a 2015 por Lionsgate.

La obra narra la historia de Katniss Everdeen, una joven de dieciséis años que participa en la edición número 74° de los juegos del hambre, ya que se presenta como voluntaria del distrito 12 para sustituir a su hermana. En esta vemos todo el proceso y las circunstancias que la llevan a alzarse como una de las ganadoras de esta mortal batalla.

A través de una narración en primera persona descubrimos que la historia se sitúa en el continente ficticio denominado Panem, el cual tiene una estructura social dividida en 12 distritos y un poder centralizado que es el Capitolio, este sistema de gobierno se sustenta en los juegos del hambre que son una competencia anual mortal.

Estructuralmente el relato se divide en tres partes: Los tributos, Los juegos y El vencedor. Distribuidos en un total de veintisiete capítulos. La primera parte se enfoca en informar como es el mundo representado, la elección de los tributos, la salida del distrito al capitolio por parte de la protagonista, y las etapas de los juegos hasta las entrevistas. La segunda se enfoca en las consecuencias de la entrevista, la entrada a la arena, los primeros días hasta que quedan solo seis participantes y el cambio de regla de un solo vencedor.

La tercera y última parte se enfoca en la búsqueda de Katniss a Peeta para poder ganar los juegos, las últimas muertes, el fin de estos, las consecuencias del desafío de la protagonista y el retorno al distrito.

La narración se encuentra ubicada en el continente ficticio de Panem, el que es descrito de la siguiente forma:

La creación de Panem, el país que se levantó de las cenizas de un lugar antes llamado Norteamérica. Enumera la lista de desastres, las sequías, las tormentas, los incendios, los

¹ Concepto de novela de Marchesse y Forradellas p.293

mares que subieron y se tragaron gran parte de la tierra, y la brutal guerra por hacerse con los pocos recursos que quedaron. El resultado fue Panem, un reluciente Capitolio rodeado por trece distritos, que llevó la paz y la prosperidad a sus ciudadanos. Entonces llegaron los Días Oscuros, la rebelión de los distritos contra el Capitolio. Derrotaron a doce de ellos y aniquilaron al decimotercero. El Tratado de la Traición nos dio unas nuevas leyes para garantizar la paz y, como recordatorio anual de que los Días Oscuros no deben volver a repetirse, nos dio también los Juegos del Hambre. Las reglas de los Juegos del Hambre son sencillas: en castigo por la rebelión, cada uno de los doce distritos debe entregar a un chico y una chica, llamados tributos, para que participen. Los veinticuatro tributos se encierran en un enorme estadio al aire libre en la que puede haber cualquier cosa, desde un desierto abrasador hasta un páramo helado. Una vez dentro, los competidores tienen que luchar a muerte durante un periodo de varias semanas; el que quede vivo, gana. (Collins 12-13).

Mediante esta cita en la que la protagonista resume el discurso del alcalde del distrito 12, podemos apreciar cómo se configura el mundo representado. El libro presenta un continente formado por doce distritos que son gobernados por el Capitolio, cada distrito se dedica a una producción diferente para satisfacer las necesidades de la capital y se resumen en la siguiente tabla:

Distrito	Ocupación
1	Artículos de lujo, diamantes y piedras preciosas
2	Entrenamiento de los agentes de la paz, manufactura de armas, corte de piedras
3	Tecnología, especialmente computadores y televisores
4	Pesca
5	Energía y electricidad de toda la nación
6	Transporte
7	Madera
8	Textiles y ropa
9	Cereales
10	Ganadería, proveen de carne al Capitolio
11	Agricultura, la mayor parte de la producción va al capitolio

12	Minería de carbón
----	-------------------

Tal como se mencionó previamente esta forma de gobierno está sustentada en parte por el aislamiento de los distritos junto con los juegos del hambre. Las etapas² de este son las siguientes:

Parte 1	Día 1	Es el día de la cosecha, un representante del Capitolio en cada distrito elige desde una tómbola a un hombre y una mujer de entre doce y dieciocho años. Los tributos se despiden de sus familias. Viajan al capitolio, conocen a su mentor. Los asean y les presentan a su estilista. El desfile de tributos. Conocer el centro de entrenamiento. La primera noche en el centro.
Parte 1	Día 2-3-4	Los tres días siguientes son de entrenamiento, para que los tributos practiquen sus habilidades propias y aprendan sobre supervivencia. Junto con conocer a los otros participantes. En la última tarde hay una sesión privada con los vigilantes en la que se les asigna un número por la habilidad que presenten. En la noche la puntuación es televisada y los tributos conocen su valor.
Parte 1	Día 5	Preparación para la entrevista televisada, cuatro horas de formación estética, como modelaje y modales, junto con cuatro horas de contenido respecto a la estrategia a usar. Las entrevistas de tres minutos de todos los tributos con Caesar Flickerman.
Parte 2	Día 5	Última cena con el equipo completo del distrito.
Parte 2	Día 6	Últimos preparativos, viaje en aerodeslizador a la arena del juego, implantación de un chip de rastreo. Ir a la sala de lanzamiento. Entrar en el cilindro y salir al campo de juego. Inicio de los juegos, la primera matanza en la cornucopia. El primer día de los juegos.

² La distribución presentada en la tabla es de elaboración propia para esta tesis y se basa en una lectura detenida de indicadores temporales.

Parte 2 y 3	Aprox. 2 a 3 semanas	Los juegos se extienden hasta que quede solo un sobreviviente y son manejados por los vigilantes para mantener la emoción de los espectadores.
Parte 3	Varios días	Tras salir de los juegos les toma varios días recuperarse físicamente y los mantienen sedados y comiendo en poca cantidad.
Parte 3	Varios días +1	Finalmente despiertan y el ganador va a una entrevista con Caesar Flickerman de tres horas que es transmitida a todo Panem en directo y se resumen los juegos. El presidente Snow los corona. Posteriormente van a un banquete en la mansión del presidente.
Parte 3	Varios días +2	Una entrevista final y vuelven en tren a sus distritos de origen y finaliza el libro. Posteriormente a mediados de año los vencedores realizan un tour por los distritos.

Algunos de los actantes de la novela son:

Personajes	Descripción acotada
Katniss Everdeen	Protagonista del libro, narra su historia en primera persona. Es el tributo femenino del distrito doce. Cazadora, arquera. Ganadora de los septuagésimo cuartos juegos del hambre. Mantiene un romance durante los juegos con Peeta.
Peeta Mellark	Tributo masculino del distrito 12. Panadero de profesión, fuerte, experto en camuflaje. Ganador de los septuagésimo cuartos juegos del hambre. Está enamorado desde los cinco años de Katniss.
Gale	Habitante del distrito 12, cazador, mejor amigo de Katniss.
Prim	Hermana menor de Katniss, elegida originalmente como tributo para los septuagésimo cuartos juegos del hambre. Ayuda a su madre como curandera. Tiene doce años.
Madre Everdeen	Madre de la protagonista, no se sabe su nombre. Es viuda, tiene conocimientos de enfermería.
Effie Trinket	Representante del Capitolio asignada al distrito 12.
Haymitch Abernathy	Ex ganador de los juegos del hambre y mentor del distrito 12.

Coriolanius Snow	Presidente de Panem durante los 74° juegos.
------------------	---

2.2 Una reinterpretación del método de Teun A. van Dijk presente en *Análisis del discurso ideológico*

Van Dijk propone que “es posible poner “al descubierto” la ideología de hablantes y escritores a través de una lectura minuciosa, mediante la comprensión o un análisis sistemático” (14), el autor parte su trabajo del supuesto de que es posible identificar las ideologías subyacentes en diversos medios.

Para esto es necesario entender que los seres humanos pertenecen a varios grupos, estos pueden o no relacionarse entre ellos y forman parte de las personas, es decir, influyen sus pensamientos y acciones. Es por esto que al expresarse es posible evidenciar desde qué lugar se expresan. El autor define a las ideologías como “sistemas que sustentan las cogniciones sociopolíticas de los grupos” (18) lo que refiere a las ideologías como la organización de las ideas de los grupos sociales y las posturas de ellos referentes a ciertos temas, esto también contiene los valores y actitudes de estos.

Los discursos presentan la oposición del ingroup, es decir el grupo de pertenencia contra el outgroup, que es el grupo ajeno. Generalmente el primero se presenta de la forma más positiva mientras que descalifica o le atribuye rasgos negativos al segundo. Los discursos buscan ejecutar las ideologías y mostrar las posturas del ingroup o del outgroup respecto a un tema, además pretenden persuadir a la audiencia e influenciar modelos mentales.

Debido a esto Van Dijk propone un modelo en el cual se rastrean lexemas mediante categorías definidas, lo que expone las ideologías que estaban presentes en los discursos:

- a) ³Descripciones autoidentitarias: Quiénes somos, de dónde venimos, cuáles son nuestros atributos, cuál es nuestra historia, de qué modo somos diferentes a otros, de qué estamos orgullosos; pero también ciertos argumentos delimitativos en relación a los Otros: Quiénes serán admitidos, cuáles son los criterios de admisión, quiénes

³ Los criterios y sus definiciones fueron extraídos de forma textual *Análisis del discurso ideológico* de Teun A. van Dijk p. 29-30

pueden inmigrar, etc. Obviamente, tales descripciones de autoidentidad serán generalmente positivas. Este será el caso típico de aquellos grupos cuya identidad está amenazada, es insegura, o marginada, tales como las mujeres, las minorías, los inmigrantes, y así sucesivamente; –o en modo defensivo, para los grupos dominantes cuya dominación está siendo amenazada. Esto es, las descripciones autoidentitarias son particularmente importantes para aquellos grupos que se definen en relación a sí mismos o en relación al otro, principal o exclusivamente por sus características (más o menos permanentes, inherentes o atribuidas) tales como género, raza, etnicidad, religión, lenguaje, origen.

- b) Descripciones de actividad: ¿Cuáles son nuestras tareas? ¿Qué es lo que hacemos? ¿Qué se espera de nosotros? ¿Cuáles son nuestros papeles sociales?, etc. La descripción de la actividad ideológica es típica en aquellos grupos que se definen por lo que hacen, como los grupos profesionales y los activistas. Las ideologías periodísticas, profesionales, médicas o ecologistas, se centran en lo que hacen sus miembros (buenas cosas), tales como escribir noticias, hacer investigación, curar enfermos o protestar contra la contaminación.
- c) Descripciones de propósitos: Las actividades adquieren un sentido ideológico y social solamente si tienen propósitos (positivos). De este modo, el discurso ideológico de los grupos se enfocará particularmente en los (buenos) propósitos de sus actividades, tales como informar al público o servir como vigías de la sociedad (los periodistas), buscar la verdad o educar a los jóvenes (los profesores), o bien preservar la naturaleza (los ambientalistas). Se debe enfatizar que tales descripciones de objetivos son por definición ideológicas, y no necesariamente corresponden a los hechos: es así como los grupos y sus miembros quieren verse a sí mismos o quieren ser vistos y evaluados.
- d) Descripciones de normas y valores: Para una buena parte de los discursos ideológicos son cruciales los significados que involucran normas y valores acerca de lo que nosotros consideramos como bueno o malo, correcto o erróneo, y lo que en nuestras acciones y propósitos tratamos de respetar o de alcanzar. Es así que profesores y periodistas, por ejemplo, pueden poner un especial énfasis en sus muy particulares

apreciaciones de la verdad, en el fundamento y confiabilidad de sus recuentos de ‘hechos’. Las minorías y las mujeres pueden poner de relieve la igualdad o la justicia, y los directivos de empresa la libertad (del mercado, la libertad ante la intervención estatal). En la descripción de nuestros oponentes o enemigos es previsible entonces un énfasis particular en la violación de las normas y valores. De este modo los otros serán particularmente antidemocráticos, intolerantes, ineficientes, descorteses o poco inteligentes.

- e) Descripción de posición y de relación: También los grupos definen ampliamente su identidad, actividades y propósitos en relación con otros grupos: los profesores con respecto a los estudiantes, los periodistas respecto al público o a los actores de hechos noticiosos, los antirracistas, por definición, con respecto a los racistas y las feministas con respecto a los machistas. Mediante esta categoría se puede prever que se pondrá un especial énfasis en las relaciones grupales, el conflicto, la polarización, y la presentación negativa del otro (desacreditación).
- f) Descripción de los recursos: Los grupos pueden existir y subsistir únicamente cuando tienen acceso a recursos generales o específicos. Cuando dicho acceso se ve amenazado o limitado por conflictos intergrupales, el discurso ideológico se centrará básicamente en tales recursos: los periodistas se inclinarán a proteger sus fuentes de información, los profesores lo harán con su especialidad y conocimiento (o los medios para resguardar tal conocimiento), mientras que las minorías y las mujeres pueden enfocar sus discursos precisamente en el hecho que no tienen un acceso equitativo a valiosos recursos sociales tales como el status, reconocimiento, empleo, vivienda, ingreso, salario justo y así sucesivamente. Algunos grupos sociales se definen básicamente en términos de su acceso o no a los recursos, tales como el rico y el pobre, el desempleado y aquél que no tiene un techo para vivir, y en general los-que-tienen y los-que-no-tienen. En este punto se pueden encontrar estrategias semánticas elaboradas que pretenden defender (o atacar) el acceso privilegiado (el ‘derecho’) a los recursos y que ponen de relieve un control ‘natural’ de tales recursos.

Una vez establecidos los criterios de análisis es necesario comentar que el autor los diseñó para el análisis de discursos, como el artículo del New York Time que presenta a modo de

ejemplo, pero en esta tesis se utilizó para analizar un texto literario por lo que fue necesario realizar modificaciones.

Debido a esto, en esta tesis se agregó a la información, ya presente en cada descripción, los siguientes ajustes a cada categoría para que se lograra aplicar al libro *Los juegos del hambre*:

- a) Descripciones de los actantes como nombres, características físicas o psicológicas, habilidades, pensamientos, grupos a los que pertenece, actividades de las que es parte, edad, donde viven, como viven.
- b) Descripciones de actividades en las que participan los actantes, sus tareas, a que se dedican los grupos, prácticas que la ponen en peligro.
- c) Descripciones de propósitos porque se realizan ciertas acciones, porque deben realizar determinadas prácticas, cuál es la función de ciertos actantes, cual es la función de determinadas actividades.
- d) Descripciones de las normas que rigen y restringen la vida de los actantes, prohibiciones y castigos.
- e) Descripciones de posición y de relación que existen entre los actantes, entre los actantes y el sistema, socio económica, valor en la sociedad, grupos con los que se relaciona.
- f) Descripción de los recursos generales presentados en el mundo, los que poseen los actantes, los que no poseen los actantes.

Capítulo 3

3.1 Análisis del capítulo uno del libro *Los juegos del hambre*

		Capítulo uno	Criterios de descripción							Criterio de admisión	
N° de unidad	P	Fragmento	a	b	c	d	e	f	Justificación del criterio	Grupo de pertenencia	Interpretación
1.	4	Es el día de la cosecha		x					b) Se indica una actividad a la que tiene que asistir.	<p>Ambos presencian esta actividad.</p> <p>El Ingroup es en su mayoría espectador excepto los enviados a los distritos.</p> <p>El Outgroup participa activamente.</p>	<p>1) El libro inicia en el día en que comienza un nuevo ciclo de los juegos.</p> <p>2) El término “la cosecha” se utiliza como “prestación lingüística” o metáfora ya que no se cosechan frutas o verduras, sino personas.</p> <p>3) Al usar el término cosecha es posible entender que para el Capitolio los niños de los distritos son cosas y no personas.</p> <p>4) Es en este día donde se toman niños de cada distrito como tributos que participen en los juegos.</p> <p>5) Este es uno de los primeros atisbos de que la sociedad representada es diferente a la del lector.</p>

2.	4	Mi hermana pequeña Prim	x						a) Se indica quien es la protagonista, es decir, una hermana mayor, junto con informar de su núcleo familiar.	Outgroup	1) Prim es el principal motor de acción de Katniss, es por ella que comienza a cazar y posteriormente va a los juegos en su lugar, es su mayor preocupación a lo largo de la historia.
3.	4	Mi madre	x						a) Se indica a otro miembro de su núcleo familiar.	Outgroup	1) A lo largo de la historia nunca se sabe cuál es el nombre de ella y la mayoría de las veces que se le nombra es asociado a una deficiencia, esto refleja la pésima relación de Katniss con ella y como la encuentra super incompetente, es por esto por lo que la protagonista se debe hacer cargo de su familia.
4.	4	Lo último que yo necesitaba era otra boca para alimentar	x	x					a) Se indica que la protagonista mantiene al hogar. b) Se indica que realiza algún tipo de actividad o trabajo.	Outgroup	1) Katniss se hace cargo de su familia más o menos desde los 11 por lo que una mascota era un problema porque necesitaría alimentarlo. 2) El hecho de que una mascota sea un problema tan grande informa el tipo de vida y sus recurso ya que este pasa a ser

7.	5	Nuestra casa está casi al final de la Veta, sólo tengo que dejar atrás unas cuantas puertas para llegar al campo desastrado al que llaman la Pradera. Lo que separa la Pradera de los bosques y, de hecho, lo que rodea todo el Distrito 12, es una alta alambrada metálica rematada con bucles de alambre de espino	x						a) Se indica en que parte del distrito viven específicamente y se encuentran encerrados.	Outgroup	<ol style="list-style-type: none"> 1) Katniss viven al final de su distrito. 2) Todo el distrito está rodeado por una alambrada electrificada por lo que es imposible para los habitantes salir de este. 3) El Capitolio no permite que los distritos interactúen entre ellos. 4) Tienen un gobierno que no les permite la libre circulación. 5) la delimitación de la circulación es un elemento propio de las distopías.
8.	5	Electrificada las veinticuatro hora	x					x	<ol style="list-style-type: none"> a) Se indica qué se le restringe el paso fuera del distrito. f) Se indica que alguien posee los recurso para mantener una alambrada electrificada. 	Outgroup, pero la alambrada pertenece al Ingroup	<ol style="list-style-type: none"> 1) Se les prohíbe a las personas salir de su distrito. 2) Tienen un gobierno que no les permite la libre circulación y los restringe con la reja que los dañaría si pasan. 5) la delimitación de la circulación es un elemento propio de las distopías.
9.	5	Me escondo detrás de un grupo de arbustos, me tumbo boca abajo y me arrastro por debajo de la	x						a) Se indican las habilidades que posee la protagonista.	Outgroup	<ol style="list-style-type: none"> 1) Katniss posee un gran surtido de habilidades. 2) Hay una parte de la reja que está suelta, y se sabe de más

		tira de sesenta centímetros que lleva suelta varios años.										personas que se han aventurado a ir al bosque, pero son muy pocas porque eso puede hacer que los maten.
10.	5	Recupero un arco y un carcaj de flechas que tenía escondidos en un tronco hueco	x	x					x	a) Se indica de forma que su forma de cazar es con arco y flecha por lo tanto es una arquera. b) Se dedica a la caza. f) Posee un arco y carcaj.	Outgroup	1) Katniss practica la caza con arco desde muy joven y fue su padre el que le enseñó, él dejó varios escondidos por el bosque. 2) Es importante el detalle de que esconde los arcos por 3 motivos: <ul style="list-style-type: none"> a. Primero ella no puede volver a su casa con él porque está incumpliendo las reglas al usarlo. b. Segundo ella los esconde para que otros no los roben. c. Tercero al esconderlos los protege de las condiciones ambientales y de los animales.
11.	5	Mi padre lo sabía y me había enseñado unas cuantas cosas antes de	x							a) Se indica que el padre de la protagonista también	Outgroup	1) Su padre le enseñó cómo sobrevivir y encontrar comida en el bosque.

		volar en pedazos en la explosión de una mina						cazaba y que le enseñó a ella y también se informa la forma en que este murió.		2) No sabemos si le enseñó porque creía que iba a morir y la estaba preparando para cuando fuera mayor o para sobrevivir en los juegos.
12.	5	Aunque entrar en los bosques es ilegal y la caza furtiva tiene el peor de los castigos.				x		d) Se indica que hay normas, prohibiciones y castigos.	Ingroup aplica esto al Outgroup	1) El bosque es peligroso no solo por los animales sino que si la pillan lo más seguro es que la maten o algo peor. 2) Un gobierno castigador es propio de las distopías.
13.	5	De haberlo descubierto los funcionarios del Gobierno, lo habrían ejecutado en público por incitar a la rebelión ... agentes de la paz				x		d) Se indica que hay normas, prohibiciones y castigos que pueden llegar incluso a la muerte, además hay encargados de hacer valer las normas a la fuerza.	Ingroup aplica esto al Outgroup	1) Hay muchas cosas que están prohibidas e incitar a la rebelión es una de las más grave, entonces se muestra un mundo sin libertad de expresión. 2) Los agentes de la paz son la policía de Panem y se ve que tienen una doble moral porque igual le compran cosas que ella caza aunque esta actividad está penalizada. 3) También hay un juego de palabras en el nombre de los agentes ya que se supone que ellos mantienen la paz, pero son



												hacer algo normal para los adolescentes que es quejarse de las cosas que conforman su sociedad. 3) Sociedad reprimida propia de las distopías.
18.	6	Única persona con la que puedo ser yo misma: Gale	x						a) Se indica la presencia de una amistad.	Outgroup		1) Gale simboliza varias cosas para Katniss: <ul style="list-style-type: none"> a. Es prácticamente su único amigo. b. Lo conoce después de la muerte de los padres de ambos por los que se transforma en compañeros de caza. c. Al cazar juntos es más seguro para ella porque tiene alguien que cuidé su espalda. d. Están en la misma situación los dos, es decir ellos mantienen a su familia por lo que entienden totalmente la situación del otro. e. Gale también tiene opiniones negativas del

												Capitolio entonces pueden “reclamar” juntos.
19.	6	Verlo allí, esperándome, me hace sonreír; nunca sonrío, salvo en los bosques	x						a) Se indica la amistad presente.	Outgroup	1) Gale es uno de los lugares seguros de Katniss. 2) El bosque simboliza la “libertad” fuera del distrito y una fuente de alimentos que pueden intercambiar por recurso, pero a la vez es muy peligroso por los animales que hay en él y porque si la atrapan dentro de este la pueden matan.	
20.	6	Me llamo Katniss	x						a) Se indica el nombre de la protagonista.	Outgroup	1) Esta es la primera vez que se conoce el nombre de la protagonista.	
21.	6	Bueno, todos nos sentimos un poco más unidos hoy, ¿no?					x		e) Se indica la presencia de un sentido de unión grupos motivado por el día de la cosecha.	Outgroup	1) El día de la cosecha tiñe el ambiente de los distritos de una melancolía porque saben que el Capitolio va a tomar a dos de sus hijos. 2) Se unen en su desgracia y vulnerabilidad.	
22.	6	Imitar el acento del Capitolio	x						a) Se indica que los habitantes del Capitolio tienen un	Ingroup	1) El Capitolio habla distinto que los demás distritos.	

									acento diferente a los del distrito 12.		
23.	6	¡Felices juegos del Hambre!	x						a) Se indica la perspectiva de los habitantes del Capitolio de los Juegos del hambre.	Ingroup	1) Para los habitantes del Capitolio los Juegos son lo más entretenido y desatan un furor como el del mundial actual por lo tanto ellos están felices de que se realice. 2) Los juegos simbolizan seguridad para el Capitolio porque si los distritos no se rebelan ellos pueden mantener su estilo de vida lujoso.
24.	7	Casi todos los que trabajan en las minas tiene un aspecto similar, como nosotros	x					x	a) Se indica el grupo al que pertenece. f) Se indica que trabajan en la minería.	Outgroup	1) La función del distrito 12 es la extracción minera del carbón y es a lo que se dedica la mayor parte de la población. 2) La mayor parte de la población se parece porque es probable que tengan parientes en común en algún momento debido a que hace 74 años que fue la rebelión y se puede suponer que desde ahí no se puede salir de los distritos.
25.	7	Parte más elegante del Distrito 12	x						a) Se indica una estratificación social	Outgroup	1) A pesar de que todo el distrito tiene una mala situación

									asociada al poder económico dentro de los distritos.		sabemos que hay una parte más elegante y que algunos habitantes tienen un poco más de dinero, pero no se sabe a profundidad más de esto.
26.	7	Mi madre tuvo que enamorarse de verdad para abandonar su hogar y meterse en la Veta. Es lo que intento recordar cuando sólo veo en ella a una mujer que se quedó sentada, vacía e inaccesible mientras sus hijas se convertían en piel y huesos. Intento perdonarla por mi padre, pero, para ser sincera, no soy de las que perdonan.	x						a) Se indica más información respecto a la madre además de entregar información respecto a la protagonista.	Outgroup	1) La madre tenía un situación económica superior antes de casarse, los padres de ella tenían un boticario. 2) Katniss está profundamente resentida con ella por cómo se comportó después de la muerte de sus esposos. 3) La madre fue muy negligente después de la muerte de su esposo.
27.	7	Tendremos que estar en la plaza a las dos en punto para el sorteo de los nombres.		x		x			b) Se indica una actividad del día de la cosecha. d) Se indica que esta actividad es de carácter obligatoria.	Outgroup	1) La cosecha comienza a las 2 de la tarde. 2) Su asistencia es obligatoria y esto presenta más información del mundo representado.



28.	7	No son nuestros niños, claro, pero para el caso es lo mismo. Los dos hermanos pequeños de Gale y su hermana, y Prim. Nuestras madres también podrían entrar en el lote, porque ¿cómo iban a sobrevivir sin nosotros?	x						a) Se indica que tanto Katniss como Gale son los que se hacen cargo de sus respectivas casas.	Outgroup	1) Gale y Katniss son los responsables de proveer todos los recursos para su familia. 2) En la ausencia de los padres ellos se hicieron cargo de sus hermanos y madres. 3) Esto muestra a las madres como sujetos muy deficientes e incapaces.
29.	8	No quiero tener hijos	x						a) Se indica que la protagonista no quiere tener hijos.	Outgroup	1) Su tipo de sociedad y circunstancias la hacen querer no tener hijos. 2) Su mundo es peligroso para los niños. 3) Los padres se ven enfrentados a perder a sus hijos en cualquier año por los juegos y después verlos morir o convertirse en asesinos durante la batalla. 4) Es interesante ver cómo esta decisión cambia en el epílogo del último libro porque cambian sus circunstancias.
30.	8	Me pongo celosa, pero no por lo que la gente pensaría, sino porque no es	x						a) Se indica la manera en que Katniss ve a Gale.		1) La mayoría cree que hay algo romántico entre Katniss y Gale.

		fácil encontrar buenos compañeros de caza.										2) Ella no siente algo romántico por él sino que lo considera un aporte para cazar.
31.	8	La cena. Después de la cosecha, se supone que todos tienen que celebrarlo, y mucha gente lo hace, aliviada al saber que sus hijos se han salvado un año más. Sin embargo, al menos dos familias cerrarán las contraventanas y las puertas, e intentarán averiguar cómo sobrevivir a las dolorosas semanas que se avecinan.		x						b) Se indica que actividades se realizan después de la cosecha.	Outgroup	1) También están delimitadas las acciones que hay que realizar después de la cosecha. 2) Las personas tienen que hacer una cena de celebración, algunas personas celebran que sus hijos no fueron elegidos, mientras que las de los tributos comienzan un luto por el porvenir.
32.	8	el Quemador, el mercado negro	x							a) Se indica uno de los lugares del distrito.	Outgroup	1) El distrito 12 tiene varias partes.
33.	8	Cuando descubrieron un sistema más eficaz que transportaba el carbón directamente de las minas a los trenes							x	f) Se indica que los recursos no se quedan en los distritos de origen.	Ingroup	1) El carbón es extraído en el distrito y enviado directamente al Capitolio por lo que no queda nada en el distrito. 2) Se puede suponer que le pagan “sueldo” a los mineros pero no hay una cita que lo respalde.

		conviertes en elegible para la cosecha cuando cumples los doce años; ese año, tu nombre entra una vez en el sorteo.						b) Se indica en qué consiste la cosecha.		tesela se agrega una vez más su nombre a la tómbola. 2) Es posible salir elegido para los juegos desde los doce a los dieciocho y cada año se agrega el nombre por lo que es sumativo. 3) Sistema opresivo propio de las distopías.
39.	10	Teselas		x				b) Se indica la actividad por la cual pueden pedir una ración de comida a cambio de ingresar su nombre al sorteo.	Outgroup	1) Las teselas son raciones de comida muy precaria compuestas por cereales y aceite. 2) El gobierno intercambia una tesela por un nombre más en el sorteo por lo que se muestra como el único órgano al que recurrir, pero a un gran precio para el niño que la solicita. 3) Este intercambio cambia morir de hambre hoy o tener más posibilidades de salir elegidos en los juegos y morir en estos. 4) Este intercambio también muestra que nos los habitantes

		nuestro distrito ... asegurarse de que nunca confiemos los unos en los otros. «Al Capitolio le viene bien que estemos divididos»							distritos y como el Capitolio influye en esto.		habitantes que tiene menos y los que tienen un poco más. 2) Gale propone que el capitolio hace esto para que no se logre la unidad del distrito y así no sean un peligro. 3) Un gobierno que quiere a sus habitantes separados y para que no puedan unirse contra ellos es propio de las distopías.
43.	10	Pero ¿de qué sirve despotricar contra el Capitolio en medio del bosque? No cambia nada, no hace que la situación sea más justa y no nos llena el estómago					x		e) Están en un posición inferior y de peligro.	Outgroup	1) Katniss se encuentran totalmente resignada de su posición. 2) Cree que reclamar no sirve de nada porque hablar no va a cambiar su situación. 3) Lo único que importa es llenar su estómago y si algo no aporta a eso, no vale la pena.
44.	11	Es su primera cosecha	x						a) Se indica que es la primera cosecha de Prim.	Outgroup	1) Es la primera cosecha de Prim y simboliza: a. Es el inicio del periodo de peligro para Prim. b. Prim ya puede salir elegida y por lo tanto ir a los juegos.

52.	12	El estado lo televisa en directo						x	f) Se indican los recurso que posee el Capitolio para llevar a cabo esto.	Ingroup y Outgroup lo ven pero en televisiones de diferente calidad	1) Se televisa para que nadie se lo pierda porque es uno de los acontecimientos más importantes del año.
53.	12	Allí hay tres sillas, un podio y dos grandes urnas redondas de cristal, una para los chicos y otra para las chicas						x	f) Se indica los recursos escenográficos que se utilizan en la cosecha.	Ingroup	1) En el podio hay 3 sillas, una para la representante del Capitolio, uno para el único ganador del distrito y la última para el alcalde.
54.	12	Effie Trinket	x						a) Se indica el nombre de la enviada por el Capitolio.	Outgroup	1) La representante del distrito es una mujer y es la encargada de acompañar a los tributos durante el proceso.
55.	12	Es la misma historia de todos los años, en la que habla de la creación de Panem, el país que se levantó de las cenizas de un lugar antes llamado Norteamérica. Enumera la lista de desastres, las sequías, las tormentas, los incendios, los mares que subieron y se tragaron gran parte de la tierra, y la brutal guerra por hacerse	x	x	x	x	x		a) Se indica la historia de la creación de Panem y Los juegos del hambre. b) Se indica la actividad de los juegos. c) Se indican una serie de propósitos como surge Panem, Los juegos, La rebelión. d) Se indican las consecuencias de los días oscuros y lo lejos	Ingroup y Outgroup	1) Todos los años el alcalde repite la historia fundacional del país y el motivo por el que se realizan los juegos, esto se usa como para justificar esta práctica. 2) Este recurso se divide en dos partes, como surgió Panem y como surgieron los juegos. 3) El mundo se destruyó y surgió Panem, esto retrata a la nación como la salvadora de la humanidad.

	<p>con los pocos recursos que quedaron. El resultado fue Panem, un reluciente Capitolio rodeado por trece distritos, que llevó la paz y la prosperidad a sus ciudadanos. Entonces llegaron los Días Oscuros, la rebelión de los distritos contra el Capitolio. Derrotaron a doce de ellos y aniquilaron al decimotercero. El Tratado de la Traición nos dio unas nuevas leyes para garantizar la paz y, como recordatorio anual de que los Días Oscuros no deben volver a repetirse, nos dio también los Juegos del Hambre.</p>							<p>que llegan para cumplir sus valores. e) Se indica un enfrentamiento de posiciones entre el Capitolio y los 13 distritos.</p>		<p>4) Se desconoce lo que pasa fuera de las fronteras de Panem, es posible pensar que el Capitolio tiene los recursos para obtener esta información, pero no se sabe si actúa en consecuencia. 5) En el origen había 13 distritos, no se sabe el año de esto ni cuántos años tiene en total Panem, solo se sabe cuántos años han pasado desde la rebelión. 6) Hace 74 años los distritos se alzaron frente al Capitolio y perdieron y aniquilaron al 13, solo se sabe eso y que el 13 se dedicaba a la energía nuclear, pero se desconoce todo el torno a la rebelión. 7) Como castigo de esto se hace el tratado de la traición y se crean los juegos para recordarle a los distritos que no se tienen que rebelar o el Capitolio acabara con ellos.</p>
--	---	--	--	--	--	--	--	---	--	---

		varias semanas; el que quede vivo, gana										<p>jóvenes que se le enviaban como sacrificio para saciar el hambre de la bestia.</p> <p>b. Se podría decir que se envía a los tributos para aplacar el hambre que tiene el Capitolio por sus habitantes que murieron durante la rebelión.</p> <p>c. También se podría ir más lejos y postular una similitud entre Katniss y Teseo ya que ambos simbolizan la caída y muerte de las bestias.</p> <p>d. Los juegos en si hacen recordar al Coliseo Romano con las batallas a muerte de los gladiadores.</p>
57.	13	Coger a los chicos de nuestros distritos y obligarlos a matarse entre ellos mientras los demás				x		e) Se indica lo diferente y opuesto que son los juegos para el	Ingroup y Outgroup			<p>1) Los juegos son una amenaza para los distritos.</p> <p>2) Son también una muestra de poder y de advertencia del</p>

		observamos; así nos recuerda el Capitolio que estamos completamente a su merced, y que tendríamos muy pocas posibilidades de sobrevivir a otra rebelión.						Capitolio en contraste con los distritos.		capitolio, para cada versión de los juegos se arma una arena nueva lo que ya debe ser un gran gasto económico, también dentro de esta hay mutos, que son animales modificados del capitolio y además crean todo tipo de amenazas en el ecosistema artificial; entonces indirectamente le dicen a los distritos mira todo lo que puedo hacer solo para un “reality show” imagina cómo puedo destruir tu distrito y esta vez va a ser peor que con el 13 porque tengo 74 años de avances tecnológicos con los que matarte. 3) El Capitolio es un estado totalitario propio de las distopías.
58.	13	«Mirad cómo nos llevamos a vuestros hijos y los sacrificamos sin que podáis hacer nada al respecto. Si levantáis un solo dedo, os		x		x		c) Se indica que el propósito de los juegos es amedrentar a los distritos. e) Se indica que los juegos simbolizan el	Ingroup y Outgroup	1) Los juegos en sí duran aproximadamente 1 mes en la 74° versión, pero se intimida a los distritos todo el año ya que se realiza la cosecha, después los juegos, las entrevistas al



		destrozaremos a todos, igual que hicimos con el Distrito 13»							poder del Capitolio v/s la vulnerabilidad e impotencia de los distritos.		ganador y más o menos 6 meses después está la gira de los vencedores donde estos pasan por cada distritos y son el símbolo con el que la gente revive el trauma. 2) La cosecha de todos los años muestra en la mayoría de los distritos que ellos están bajo un poder superior todopoderoso del que no pueden librarse.
59.	13	El Capitolio exige que tratemos los Juegos del Hambre como una festividad, un acontecimiento deportivo	x						a) Se indica que el Capitolio exige ver los juegos de otra forma.	Ingroup	1) Con esta afirmación es posible reformar otra intertextualidad con Grecia como los juegos panhelénicos ya que el Capitolio espera que los tributos tomen los juegos como una actividad deportiva ya que para sus habitantes es el evento del año. 2) Esta frase también remarca las dos perspectivas opuestas dentro de esta novela: a. Por un lado los distritos que sufren cada año con los juegos ya que les quitan a sus hijos.

		desea una promoción a un distrito mejor, con ganadores de verdad							f) Se indica el acceso a los recurso que posee la gente del Capitolio.		<p>tienden a utilizar ropa extravagante, pintan su pelo, cejas y pestañas de colores; se realizan modificaciones corporales, se borran las líneas de expresiones, pintan y/ o tatúan sus cuerpos.</p> <p>b. Mientras que los habitantes de los distritos (excepto los con más recursos) no tienen dinero para comer y menos para comprar ropa o algo como teñir su cabello.</p> <p>2) Los encargados de los distritos al parecer parten en el 12 y después van ascendiendo.</p> <p>3) Se puede pensar en los entrenadores de forma superficial como los que toman a los tributos y los llevan sin tener ningún lazo con ellos o como pasa con Effie Trinket pueden vincularse con los</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

Conclusión

Tal como se ha mencionado a lo largo de este trabajo, es posible clasificar al texto *Los juegos del hambre* como un objeto perteneciente a la ciencia ficción y específicamente a la distopía, corresponde al primero debido a que su narración se encuentra en el futuro del lector contemporáneo y a que este narrado lo que podría pasar si se destruye la tierra.

Continuando, el texto corresponde a una distopía ya que presenta todos los argumentos propios de este género:

- Argumento en el futuro: Mediante la unidad de análisis número 55 es posible afirmar que la narración se proyecta en el futuro, porque se indica que Panem surge sobre un territorio que era denominado como Norte América.
- Totalitarismo: Mediante las unidades de análisis número 13, 14, 38, 55 es posible identificar las prácticas que realiza el gobierno y como es el único con el poder dentro de esta sociedad por lo que es posible clasificarlo como un gobierno totalitario.
- Alineación de individuo: Mediante la unidad 42 es posible apreciar que uno de los actantes cree que el Capitolio realiza ciertas actividades en función de separarlos dejando a los individuos aislados y ajenos a su contexto.
- Disidencia de los protagonistas: Mediante la unidad 38 es posible ver cómo se siente Katniss con el sistema en el que vive y cuán injusto lo encuentran por lo que se opondría a este si pudiera.
- Eliminación del pasado: Mediante la unidad 55 es posible afirmar que el pasado histórico no es accesible para los habitantes de Panem debido que el discurso que dan todos los años omite que sucedió en realidad en la rebelión o en los primeros años del gobierno.
- Glorificación del estado totalitario: Mediante la unidad 55 es posible afirmar que en los discursos que se les entregan a los habitantes de Panem se encuentra un claro

exaltamiento a las habilidades del Capitolio y como Panem se levantó de las cenizas y salvó a la humanidad.

- Advertencia al lector: Mediante la unidad 55 es posible ver una sutil advertencia al lector, ya que las causas del fin de su mundo pre-Panem podrían hacerse realidad para el lector en cualquier momento, por lo que lo llama a ser consciente de los peligros en que esta su entorno y posteriormente a lo largo de la narración advierte en cuan malas podrían ser las cosas si se alza un totalitarismo de estas magnitudes.

Como ya se caracterizó a qué género pertenece el texto, es prudente volver a la pregunta que articuló esta investigación, es decir, cual es la estructura social y en qué sistemas se sustentan. Este mundo tiene una estructura social super marcada según el lugar de nacimiento, es decir la calidad de vida depende de si el sujeto es parte del Capitolio o por el contrario, de los distritos. En ambos lugares hay una suerte de subdivisión económica, en la que hay personas con más o menos recursos, pero siempre delimitados por su lugar de residencia. También hay distritos que están “más acomodados” que otros y esto se debe al recurso que extraen o en su relación con el Capitolio.

El gran sistema que sustenta el poder del Capitolio por sobre los distritos son los juegos del hambre, esta mortal batalla es el castigo de los distritos por la última vez que se rebelaron, por lo tanto al tomar 24 niños todos los años les recuerdan constantemente el error de sus antepasados y lo fácil que es para el gobierno tomar a sus hijos sin que ellos puedan hacer nada.

Entonces dejan a los distritos con la concepción de que son vulnerables e incapaces, esto provoca una pasividad por parte del pueblo, ya que no tienen ni un recurso para enfrentarse al capitolio y tampoco saben que existe una alternativa a la opresión que viven.

Otros subelementos que aportan a este sistema es el hambre por la que pasan los distritos, su escasa o inexistente formación intelectual, los agentes de la paz que los pueden matar si violan cualquiera de las reglas y el aislamiento en el que se encuentra cada distrito porque no se relaciona con nadie fuera de este.

Finalmente, una de las cosas que más llama la atención de este tipo de narraciones es la forma en la que logran atrapar al lector mostrándole este mundo horrible y tenebroso en el que podría convertirse el suyo si no tiene cuidado.

Bibliografía

- Acosta, Francesca. Formulario. 2022
- Collins, Suzanne. Los juegos del hambre, 2008
- Curiel, Adrián. “La distopía literaria”. *Universidad de México: revista de la Universidad Nacional Autónoma de México*. N°10. 2018. 6 -12. Digital
- Eco, Umberto. “Los mundos de ciencia ficción”. De los espejos y otros ensayos. 1a. ed., Lumen, 1988.
- Galdón Rodríguez, Ángel. “Aparición y desarrollo del género distópico en la literatura inglesa: Análisis de las principales antiutopías”. *Prometeica*. N°4. 2011. Argentina
- López Keller, Estrella. Distopía: Otro Final De La Utopía. Madrid España
- Mancilla, Nalvia. “Distopía e intertextualidad en 1984 de George Orwell y V de vendetta de Alan Moore y David Lloyd”. Tesis. Universidad de Magallanes, 2009, Digital
- Marchese, Angelo y Joaquín Forradellas. Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria. Barcelona: Editorial Ariel, 2013
- Martorell Campos, Francisco. “Nueve tesis introductorias sobre la distopía”. *Quaderns de Filosofia*. V° VII, N°2 2020. España
- Moro, Tomás. *Utopía*. Madrid: Sarpe, 1984. Print.
- Todorov, Tzvetan, and Miguel Angel Garrido Gallardo. Teoría de los géneros literarios. Madrid: Arco/Libros, 1988. Print.
- Todorov, Tzvetan. Introducción a la literatura fantástica México. Esitions du Seuil. 1980. Print
- Trousson, Raymond. *Historia de la literatura utópica: viajes a países inexistentes*. Barcelona: Península, 1995. Print.
- Vaisman A, Luis. “En torno a la ciencia-ficción: propuesta para la descripción de un género histórico”. *Revista Chilena de Literatura*. 25 (1985). 5-27. Recuperado a partir de <https://revistas.uchile.cl/index.php/RCL/article/view/41154>
- Van Dijk, Teun A. “Análisis del discurso ideológico”. Trad. Ramón Alvarado. *Versiones* 6. 1996. México

- Vieira, Fátima. “*The Concept of Utopia.*” *The Cambridge Companion to Utopian Literature*, edited by Gregory Claeys, Cambridge University Press, Cambridge, 2010, pp. 3–27. Cambridge Companions to Literature.

Recursos Web

- https://los-juegos-del-hambre.fandom.com/wiki/Wiki_The_Hunger_Games