

Trabajo Fin de Grado

Título del trabajo:

El género distópico: una comparación entre
Battle Royale y *Los Juegos del Hambre*

English title:

The dystopic genre: a comparison between
Battle Royale and *The Hunger Games*

Autor/es

Lorena Lara Sierra

Director/es

Juan Carlos Pueo Domínguez

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

2017/2018

ÍNDICE

1.	Resumen.	III
2.	Introducción.....	III
2.1.	Justificación del trabajo.	III
2.2.	Estado de la cuestión.....	IV
2.3.	Objetivos y metodología aplicada.....	V
3.	El género distópico.	7
3.1.	Definición de utopía y distopía.....	7
3.2.	Características del género distópico.	7
4.	<i>Battle Royale</i>	13
4.1.	Representación del gobierno autoritario: métodos de sometimiento....	14
4.2.	Rebeldía de los protagonistas hacia el gobierno.	15
4.3.	Eliminación del pasado.	16
4.4.	Aislacionismo político-económico y los espacios aislados.	18
4.5.	Empleos de los medios de comunicación de masas.....	18
4.6.	Ubicación en el tiempo.	18
4.7.	Crítica de la sociedad del presente del autor.....	19
5.	<i>Los Juegos del Hambre</i>	20
5.1.	Representación del gobierno autoritario: métodos de sometimiento....	20
5.2.	Rebeldía de los protagonistas hacia el gobierno.	22
5.3.	Eliminación del pasado.	23
5.4.	Aislacionismo político-económico y los espacios aislados.	24
5.5.	Empleos de los medios de comunicación de masas.....	25
5.6.	Ubicación en el tiempo.	25
5.7.	Crítica de la sociedad del presente del autor.....	26
6.	Conclusiones.....	26
7.	Bibliografía.....	31

1. RESUMEN.

Español: Este trabajo parte de los objetivos de encuadrar *Battle Royale* y *Los Juegos del Hambre* dentro del género distópico, realizando una comparación entre ambas obras respecto a sus semejanzas y diferencias.

Palabras claves: Distopía, utopía, *Battle Royale*, *Los Juegos del Hambre*, Suzanne Collins, Koushun Takami.

English: This paper is a comparison between *Battle Royale* and *The Hunger Games*. The principal objectives are establishing the differences and similarities in the dystopic genre.

Tags: Dystopia, utopia, *Battle Royale*, *The Hunger Games*, Suzanne Collins, Koushun Takami.

2. INTRODUCCIÓN.

2.1. Justificación del trabajo.

La idea de este trabajo parte de la importancia actual del género distópico en la cultura contemporánea, ya que muchos aspectos de la sociedad actual requieren un análisis y una crítica, para lo cual la distopía puede ser un mecanismo. En la actualidad ha surgido una gran variedad de novelas que versan sobre el tema de lo distópico como *Divergente* y *Mentes poderosas*. Tendríamos que plantearnos la pregunta que motiva parte del estudio: ¿nos asusta el futuro?

Muchas de estas novelas han heredado sus características de las obras distópicas anteriores. Por ello mismo, debemos usarlas como punto de partida para responder a la pregunta planteada con anterioridad.

La gran afluencia de títulos literarios ha hecho que muchos jóvenes se interesen en el género distópico. Sin embargo, parte de este éxito se ha debido a la trilogía de *Los Juegos del Hambre* y a *Battle Royale*. Ambas obras cuentan con sendas adaptaciones cinematográficas, lo que ha provocado una expansión por el interés de ellas.

La segunda motivación viene de esa afición por el género distópico, en concreto, por las dos obras mencionadas en el párrafo anterior. Sin embargo, la idea de trabajar con ellas no vino hasta que leí *Battle Royale* y me di cuenta de las similitudes que había entre ambas. Este hecho me hizo querer investigar más sobre ellas, enmarcándolas dentro de la distopía y, a su vez, atendiendo qué particularidades presenta cada una.

2.2.Estado de la cuestión.

En español, podemos encontrar bibliografía sobre el género. Gran parte de esta se centra en los orígenes del género distópico, atendiendo a su evolución a lo largo de la historia de la literatura tal y como vemos en el artículo de Galdón Rodríguez, “Aparición y desarrollo del género distópico en la literatura inglesa: análisis de las principales antiutopías”.

El problema de este tipo de estudios es que solamente nos ofrecen una visión amplia sobre las características de la distopía y de unas obras claves como *1984* de George Orwell, por lo que no incluyen las novelas contemporáneas. Por consiguiente, nos plantea el siguiente problema: ¿hay estudios sobre las obras que nos son objeto de estudio? Sí, las hay. Pero, en el caso de *Battle Royale*, debemos acudir a estudios disponibles en otras lenguas como “Fascismo em *Battle Royale*, de Koushun Takami: o sistema de governo da República da Grande Ásia Oriental” de Luiz Fernando Martins de Lima y Thais Maria Gonçalves da Silva, pero debido al poco tiempo y a la barrera idiomática no he podido consultar este trabajo. Por otro lado, sobre *Los Juegos del Hambre* también hay bibliografía reciente, tanto en inglés como en español. Contamos con un ensayo, “Distopía y contravalores del aprendizaje moral en la ficción de *Los juegos del hambre*” de Ignacio Fernández Portero, sobre la trilogía en el libro titulado *Sagas, distopías y transmedia: ensayos sobre ficción fantástica* por coordinado por

Eduardo Encabo, Aitana Martos y Mariano Urraco, donde encontramos numerosos estudios sobre el tema de lo distópico.

Ante esta escasez de estudios previos, este trabajo recoge alguna de las referencias más importantes de carácter genérico. Es, además, el primer estudio que compara las dos obras.

Además de bibliografía sobre literatura, me he ayudado de otras disciplinas como el cine y la filosofía. Los artículos usados se encuentran en el listado bibliográfico.

2.3. Objetivos y metodología aplicada.

Para la realización del análisis del género distópico, me he propuesto los siguientes objetivos:

- Determinar la filiación al género distópico de las obras analizadas: *Battle Royale* y *Los Juegos del Hambre*.
- Establecer las semejanzas y diferencias entre ambas obras.

Para conseguirlos, me he valido de la lectura atenta de estas dos obras y otras pertenecientes a este género (*1984* y *Fahrenheit 451*), además de la *Utopía* de Tomás Moro, la obra que abre el género utópico y del que deriva el distópico.

A partir de estas lecturas he buscado bibliografía pertinente sobre el género utópico y distópico, analizando con detalle su información. Sin embargo, parte de esa información, por no decir la mayoría, la encontramos en otros idiomas como el inglés, el italiano o el portugués, como he mencionado antes. Después he realizado un cotejo de información entre los estudios y mi propia interpretación como lectora.

Una vez realizada la comparación, he procedido a analizar las características del género distópico que tienen las obras analizadas, separando los rasgos propios del género y comparándolos con los de la utopía. Luego, he analizado *Battle Royale* y *Los*

Juegos del Hambre de acuerdo con estas características en diferentes apartados con sus correspondientes subdivisiones relacionadas con los rasgos generales de lo distópico. Esta división me ha facilitado su comparación en la conclusión.

3. EL GÉNERO DISTÓPICO.

3.1. Definición de utopía y distopía.

Para definir lo que es la distopía lo mejor es acercarnos a ella a través de su antónimo: la utopía. Si tomamos la definición que nos proporciona el DRAE, veremos que una utopía es una 'representación imaginativa de una sociedad futura de características favorecedoras del bien humano'.

Ahora bien, una utopía es una sociedad futura idílica donde todo va bien, pero si esa representación es negativa, lo que tenemos es una distopía. Según el DRAE, una distopía es una 'representación ficticia de una sociedad futura de características negativas causantes de la alienación humana'.

3.2. Características del género distópico.

A pesar de lo que dice la definición de la Real Academia, las utopías no ocurren en un futuro ni en un terreno ficticio, sino que se representan como algo real, aunque en un lugar lejano. Una sociedad utópica es aquella en la que el ser humano ha sido alienado individualmente para integrarse en el conjunto de la sociedad, la cual sigue unas órdenes dadas por un gobierno para evitar que haya problemas y siempre haya felicidad.

Los principales rasgos de la distopía no aparecieron todos en la obra que abrió el género. Algunos de ellos se fueron añadiendo paulatinamente mientras se escribían obras pertenecientes a la distopía. La mayor fuente de ejemplos proviene de la literatura anglosajona, por lo que nos apoyaremos en ella para explicar el origen de lo distópico.

Entre los siglos XVIII-XX no se originó el género como tal, más bien se produjo su emancipación del género utópico. Probablemente esto se debió a la incorporación de la utopía en la política mundana, lo que provocó su declive.

Los siglos XVIII y XX se encargaron de demostrar que era posible plantear la utopía en el terreno de la política mundana, así se hizo y así se quebró la utopía. Nuevamente la literatura, la ficción, se encargó de mostrar los temores, y en la nueva cara del moribundo sueño se hizo patente la inconcretabilidad de la idea. El problema no fue el concepto mismo, sino los actores humanos y su falibilidad. (Monterroso, 2014, p.52)

Galdón Rodríguez (2011) señala que hasta el siglo XVIII la sociedad aspiraba a una libertad por la que la gente luchó. Estos ideales se mantuvieron en los siglos siguientes, XIX y XX, pero muchas veces no se llevarían a cabo. Esto provocó el descontento de la sociedad del momento y es en este punto cuando empezó a surgir lo distópico como producto de la disconformidad del pueblo.

En el siglo XX, la Revolución Rusa despertó el interés por este género tras la publicación de *The Iron Heel* (1908) de Jack London. A esto habría que añadir los avances tecnológicos y la economía capitalista, lo que instó a la instauración del socialismo en Rusia.

Los acontecimientos sucedidos y mencionados en estos siglos hicieron surgir las diferentes características comunes de este género, que son:

La ubicación en el tiempo es en un futuro. En el caso de la *Utopía* de Tomás Moro, publicada por primera vez en 1516, esta característica no se cumple, ya que se ambienta en su presente. En cambio, en la distopía tenemos un futuro oscuro en el que los problemas están muy presentes, al igual que la tecnología. Esta característica no aparece hasta el siglo XIX con *The Time Machine* (1895) de Wells. En ella, un científico crea una máquina del tiempo, la cual le puede llevar al pasado y al futuro, pero debido a un error el protagonista termina «en el inhóspito año 802.701» (Galdón Rodríguez, 2011, p. 26). La ubicación del futuro se debió a la influencia de la Revolución Industrial. *Fahrenheit 451* se sitúa en un espacio temporal futurístico, ya que Clarisa se refiere muchas veces al pasado de su tiempo:

Caminaron un poco más y la niña dijo:

–¿Es verdad que hace muchos años los bomberos apagaban el fuego en vez de encenderlo?

–No, las casas siempre han sido incombustibles.

–Qué raro. Oí decir que hace muchos años las casas se quemaban a veces por accidente y llamaban a los bomberos para parar las llamas. (Bradbury, 2012, p. 15)

Algunos objetos, como las paredes (de las cuales hablaré más adelante) o el Sabueso Mecánico, son objetos inventados por el autor que quieren representar un ambiente futurista. El tiempo futuro se vincula con el avance tecnológico y de la ciencia.

La ubicación en un lugar aislado es un rasgo que la utopía y la distopía tienen en común. *Utopía* se desarrolla en una isla:

Además, según se afirma, y lo demuestra el aspecto de la isla, [...] no estuvo en otros tiempos rodeada de mar por todas partes. Utopo [...] ordenó cortar rápidamente [...] el istmo de quince millas que unía la isla al continente, y de este modo el mar rodeó la tierra por todas partes. (Moro, 2016, p. 58-59)

En otras novelas, como en *Erewhon* (1872) de Samuel Butler, la acción transcurre en un espacio aislado.

Por parte de las distopías, *We* (1921) de Yevgueni Zamiatin se desarrolla en una ciudad la cual está rodeada por un muro, por ello, es un espacio aislado, ya que se separa la civilización de lo salvaje.

Los espacios aislados o el aislacionismo político-económico es una manera de mantener controlada a la población. Esto en el caso de las distopías se extiende a la política.

Normalmente, **la sociedad está controlada por un gobierno totalitario**, al cual se glorifica. En la distopía encontraremos un único gobernante el cual tiene el poder, no solo político, sino también social. George Orwell en *1984* visualiza esto muy bien con el Gran Hermano, líder del Partido. El régimen de este gobierno es totalitario, tal y como ocurría en parte de Europa en 1949, cuando Orwell escribió esta novela.

Por lo contrario, en la utopía encontramos un gobernador que se preocupa por el bienestar de la sociedad:

[...] el deber fundamental del rey es procurar más por el bienestar de sus súbditos que por la felicidad personal, como el pastor, que debe cuidar de su rebaño y no de sí mismo, pues para eso es pastor. (Moro, 2016, p. 49)

Todo lo relacionado con esa sociedad está planeado desde el principio hasta su final, es decir, en el caso de la utopía, se refleja en el espacio que es la ciudad, controlada por el hombre.

Las tierras han sido muy bien repartidas a las ciudades, cuyo territorio nunca es inferior a veinte millas, y algunas veces es superior en aquellas zonas en que las ciudades están más alejadas. Jamás ninguna ambiciona poseer más tierras, porque los utópicos se consideran propiamente cultivadores y no dueños de sus tierras. (*Ibidem*, p. 59)

Y, en el caso de la distopía, «se plantea en un espacio urbano controlado, hipercontrolado, en el que efectivamente hay planificación eficiente de todos los aspectos fundamentales de la vida» (Monterroso, 2014, p. 50-53). El control es evidente cuando una ciudad como la de *We* está rodeada por un muro, ubicando a sus habitantes en un entorno lleno de tecnología y normas controladoras, procedentes de un gobierno opresor. Ese mismo gobierno, frente al tipo de gobierno que hay en las utopías, se sirve de la violencia y la represión para conseguir el control de la población. En *The Iron Heel* (1907) de Jack London, el Talón de Hierro, que da nombre a la novela, es un

gobierno que se sirve de este mecanismo. El gobierno totalitario está muy unido al control de la sociedad y a la violencia.

La disconformidad hacia el gobierno y la sociedad por parte del protagonista, quien al mostrar su descontento se convierte en un rebelde, es otra de las características del género distópico. En *Brave New World* (1932), escrita por Aldous Huxley, vemos la introducción de este nuevo elemento. Su descontento se debe principalmente al rechazo del uso de la violencia y del excesivo control por parte del gobierno. En *1984* el protagonista se niega a creer que haya que modificar siempre la verdad y el pasado. Ya el hecho de pensar en ello lo convierte en un “doblepiensa”. Después el protagonista decide enfrentarse a esas medidas. Sin embargo, como el protagonista se opone al gobierno, el acto de rebelión es castigado y perseguido. Por el contrario, los utópicos se muestran felices con sus tradiciones y gobierno, ya que se contentan «con los productos que la tierra les ofrece, [...] de buena calidad» (Moro, 2016, p. 39).

Todo lo que ocurre es un reflejo del presente y se encuentra parodiado en la narración. La *Utopía* critica la sociedad inglesa del momento de Tomás Moro, también se habla de personajes importantes como Enrique VIII. Tomás Moro realiza una crítica sociopolítica, siendo uno de los primeros en criticar la sociedad occidental. La utopía en general critica la población del momento en el que se escribe a partir de la oposición de esa sociedad real con una sociedad irreal y perfecta. Frente a ella, tenemos la distopía, donde la crítica se produce por los paralelismos de esa población con una sociedad claramente hostil.

El género distópico toma los elementos del presente para luego llevarlos a la ficción e incluso puede llegar a la parodia. Jonathan Swift, en *Los viajes de Gulliver* (1726), es el primero en parodiar la sociedad real, siendo una crítica negativa de la sociedad de su tiempo. En el siglo siguiente, Samuel Butler realiza una sátira en *Erewhon*, donde critica a la sociedad victoriana. En el siglo XX, Orwell recogió en *1984* los personajes de la revolución rusa: Stalin y Trostky. El primero es representado en la ficción por el Gran Hermano y el segundo por el enemigo público del pueblo. Es una novela que parodia los hechos relacionados con el estalinismo y el fascismo. Esta junto

con las otras dos de Orwell, *Homenaje a Cataluña* y *Rebelión en la granja*, son vistas como una trilogía revolucionaria, debido que las tres presentan en común una denuncia hacia el gobierno y la política de Rusia.

La alienación del individuo se refleja en la sociedad distópica. En *1984* la sociedad se ve sometida a una educación obligatoria en la que los niños son adoctrinados en la ideología del Partido. El objetivo es tener la sociedad controlada para que así no se rebele contra ellos, sometiendo a la sociedad a la dominación y obediencia, usando unas leyes para evitar la capacidad de pensar y tomar decisiones sobre el control de sus propias vidas. Por otra parte, según García Rodríguez (2016), la sociedad utópica controlada y organizada por el Estado se asimila o se identifica con el Estado por la educación que recibe la población. La educación es, por ello, un factor determinante para conseguirlo.

La eliminación del pasado ha estado siempre muy presente en la historia. Sin embargo, esto se acentúa aún más cuando hay un gobierno totalitario. La eliminación del pasado se ve muy bien en *1984*. El gobierno se encuentra dividido en diferentes ministerios y destaca el Ministerio de la Verdad. Este ministerio se encarga de eliminar cualquier rastro de una persona que ha sido “vaporizada” o de todo aquello que sea perjudicial para el Partido: «no se permitía que ninguna noticia, ni expresión de opinión, en conflicto con las necesidades del momento pasara por el archivo» (Orwell, 2013, p. 48). No obstante, la utopía no tiene la necesidad de eliminar el pasado porque «la utopía no puede estar sujeta a la historia y a los acontecimientos, lo que nos lleva a otro punto fundamental del género: la atemporalidad» (García Rodríguez, 2016, p. 200). No hay un pasado conocido ni se aspira a un futuro, por tanto, no hay un progreso.

El consumo de masas aparece como característica por primera vez con *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury. Las “paredes” de la casa de Montag son la televisión, ocupan prácticamente la sala entera, son tres en total y su mujer está obsesionada con comprar la cuarta. Los medios de comunicación son una manera de incitar a la sociedad que consuma un tipo de vida, también de propaganda ideológica y entretenimiento. La persecución de Montag llega a ser retransmitida por la televisión cuando este intenta huir del Sabueso.

La cámara, desde el vientre de un helicóptero, enfocó una calle vacía.

— [...] Ahora aparecerá usted. Justo en el extremo de esa calle está nuestra víctima mire cómo se acerca la cámara. Prepara la escena. Suspense, inmovilidad. [...]

En la pantalla, un hombre dobló una esquina. El Sabueso Mecánico irrumpió de pronto en la escena. Las luces de los helicópteros lanzaron una docena de brillantes pilares que enjaularon al hombre. (Bradbury, 2012, p. 140)

4. *BATTLE ROYALE.*

La novela de Koushun Takami fue publicada en el año 1999, bastante antes que *Los Juegos del Hambre*. Tal vez esta novela influyese de alguna manera en la obra de Collins, pero no hay pruebas ni verificaciones por parte de la autora.

La obra comienza con un fragmento perteneciente a *Homenaje a Cataluña* de George Orwell que ilustra lo que sucede en esta novela:

Durante las últimas semanas que pasé en Barcelona, el aire estaba viciado por una desagradable atmosfera de sospecha, temor, incertidumbre y odio velado. [...] La gente parecía pasarse todo el rato conversando en voz baja en los rincones de los cafés, preguntándose si la persona de la mesa vecina sería o no espía de la policía.

[...]

No sé si podré explicar la profunda emoción que tal gesto me produjo. Parece algo sin importancia, pero no lo fue. Para comprenderlo es necesario recordar cuál era el ambiente de esa época, la paralizante atmosfera de sospechas y odios [...]. (Orwell, *apud* Takami, 2013, p. 88-105)

Dos de las principales características del género distópico, que podemos ver a través del pasaje de *Homenaje a Cataluña*, son el descontento del pueblo y el gobierno totalitario.

4.1. Representación del gobierno autoritario: métodos de sometimiento.

El gobierno totalitario de la Gran República del Asia Oriental es fascista, en palabras de Shinji: «eso es lo que llaman “fascismo eficaz”» (Takami, 2013, p. 227). El gobierno controla la sociedad usando diferentes herramientas, la gran mayoría de las veces la violencia y el miedo, acompañados por una serie de normas y leyes a respetar que se transmiten en la educación.

A lo largo de la historia vemos cómo el gobierno impone su ideología haciendo que los estudiantes se lean el programa y la enciclopedia, pero aquellos que se han desviado de la ideología son llevados a campos de reeducación como ocurre con el maestro de la ceremonia del té.

Incluso existen diferentes comités para controlar diferentes aspectos como el Comité Judicial para la Música Popular. Y la policía se encarga de mantener bajo opresión la sociedad, ejerciendo su poder sin discernir si son o no culpables.

Sin embargo, es mucho más interesante ver cómo el gobierno se las ingenia para hacer uso del miedo y la violencia para controlar a la sociedad usando el juego de masacre al que se ven sometidos los alumnos, el Programa.

Sakamochi viola a la directora del orfanato de Shuya por oponerse a la idea del juego. No obstante, no es la única que acaba en esta condición, el tutor de la clase de los alumnos también sufre el mismo destino, la muerte. De esta manera el gobierno silencia la opresión y la rebeldía. Esto lo podemos ver en los momentos previos al inicio del juego, cuando Sakamochi aparece ante los estudiantes con la intención de intimidarlos y no reprimirlos.

De repente se oyó un violento ruido en la entrada, y la puerta se abrió lentamente. Shuya levantó la mirada.

Entró un hombre.

Era robusto y fornido. [...] En la solapa de la chaqueta llevaba prendida una insignia de color naranja, lo cual indicaba su relación con la administración gubernamental.

[...]

— [...] procederé con la presentación. [...] soy vuestro nuevo instructor: Kinpatsu Sakamochi.

— ¿Qué está pasando aquí? Estábamos realizando un viaje de estudios. ¿verdad, chicos?

Se giró y los miró a todos, provocando una avalancha de gritos. (Ibidem, p. 43-45)

Sakamochi, como representante del jefe del Estado, somete bajo su control a los alumnos usando la violencia. El control se ejerce a través de la utilización de nuevas tecnologías como el Guadalcanal-22, un collar que permite conocer la localización del sujeto que lo lleve puesto y escuchar sus conversaciones. El control ejercido por Sakamochi va más allá de vigilar a los estudiantes mediante un collar, también hace el recuento del número de muertes para seguir incentivando el juego entre ellos.

La alienación del individuo en la sociedad se produce a través de la educación. Los institutos se encargan de hacerles estudiar el programa del gobierno a través de una enciclopedia como lectura obligatoria. También se consigue mediante el seguimiento de las leyes y normas impuestas por el gobierno.

4.2. Rebeldía de los protagonistas hacia el gobierno.

La rebeldía por parte de los personajes hacia el gobierno la vemos principalmente reflejada en el trío de personajes protagonistas: Shogo, Shuya y Noriko. Su condición de rebeldes surge por la necesidad de querer salir de la isla sin participar en el juego impuesto por el gobierno. Sin embargo, conforme va avanzando la narración vemos que algunos de los estudiantes ya presentaban una ideología contraria a la del gobierno.

Shuya es el principal rebelde, quien desde un inicio se nos muestra como alguien que no sigue del todo las normas y las leyes impuestas por el gobierno:

A Shuya le gustaba la literatura de verdad. Aunque las narraciones y los textos de los manuales estaban repletos de eslóganes a mayor gloria de la República o de cualquier otra estúpida basura ideológica, Shuya conseguía descubrir las palabras que le gustaban. [...] Porque el rock no funcionaba sin letras. (*Ibidem*, p. 513)

Pero, hasta que está en la isla, no tiene claro que quiere acabar con el gobierno. Esto último es provocado por la muerte de su amigo y la herida de Noriko antes de que dé inicio el juego, como también la horrorosa idea de tener que matar a sus compañeros sin tener motivo alguno. La idea de querer salir de la isla le llevará a formar una alianza con Noriko y Shogo.

En la isla se forman diferentes grupos con el objetivo de salir de ella, uno de los cuales es en el que está el protagonista, pero hay otros grupos como el formado por Yutaka y Shinji, quienes logran hackear el sistema informático del gobierno para intentar lograr su objetivo. Desde este punto de vista, bastantes alumnos se rebelan contra el gobierno a partir del inicio del juego, aunque no muestran su rebeldía hasta bien avanzado la novela. Por otro lado, destaca otra manera de rebelarse como lo que hace una pareja de estudiantes, que deciden acabar con sus vidas para evitar que los separen. Cada estudiante usa su propio método para liberarse de la opresión del gobierno.

4.3. Eliminación del pasado.

Todo totalitarismo tiende a eliminar el pasado y modificarlo contando su verdad, lo que no deja de ser una mentira. Podemos encontrar un par de ejemplos claros e ilustrativos en esta novela. El primero de ellos es el papel de la policía:

Era cierto que la policía del país tenía potestad de ejecutar civiles sin juicio [...]. Pero cuando la persona involucrada estaba relacionada con algún asunto importante, entonces no era raro que tejieran unas cuantas mentiras para matarla y simular que había sido un accidente. (*Ibidem*, p. 228)

Este ejemplo viene a ser prácticamente lo mismo que encontramos en *1984* de George Orwell, cuando el protagonista se encarga de cambiar los hechos reales por otros en función del interés del gobierno. La eliminación del pasado consiste en modificar la percepción de la realidad por otra que sea favorecedora para el régimen opresor. Otro ejemplo ilustraría mucho mejor como eliminar el pasado a través de ciertos cambios en la historia puede ser beneficioso:

—Algo se decía sobre que la historia que nos enseñaban era una gran mentira —comentó Shuya— y eso de que el actual dictador hacía el número 325. En realidad, más o menos es el duodécimo, ¿no?

[...] aquello significaba que antes de la aparición del Primer Dictador, [...], el nombre del país y el sistema de gobierno habían sido completamente distintos.

— [...] Toda esa farsa parece factible [...] tiene que mantenerse en secreto para que funcione. Todo el embuste debe seguir oculto y que no llegue a oídos de la gente [...]. (Takami, 2013, p.255-257)

Sobre la eliminación del pasado, se ha indicado en una tesis doctoral que:

Reescribiendo o falsificando, se puede influir y confundir al público y condenar la realidad y la verdad a una despiadada *damnatio memoriae*. [...] Un pueblo sin memoria, es un pueblo domesticado y aplastado, que puede ser fácilmente privado de su posibilidad de elegir y de su capacidad crítica. Es un pueblo "unidimensional" que acepta sin protestar los miedos, los deseos y las doctrinas que la autoridad le impone. (di Minico, 2015, p. 11)

4.4. Aislacionismo político-económico y los espacios aislados.

El hermetismo político-económico es el resultado de la dictadura que vive la Gran República del Asia Oriental. Por este tipo de política, no llegan los productos extranjeros al país, en especial los de Estados Unidos. Ese aislamiento se encuentra también en el ámbito geográfico. El núcleo del propio país está formado por islas, lo que supone que es un espacio cerrado. A pesar de sus diferencias con la utopía, es una característica que la distopía tiene en común con el género utópico. Es bastante común encontrarnos con un espacio cerrado o aislado del resto del mundo.

El Programa del gobierno se desarrolla en islas si coincide que la escuela seleccionada pertenece a una prefectura costera. Usan este tipo de espacio aislado para que nadie pueda escapar durante el juego. Los personajes de Takami se ven obligados a estar en ese espacio reducido para matarse, lo que, sumado a la restricción de zonas, hace más fácil que se encuentren. Esta restricción consiste en seleccionar al azar, con un ordenador, una serie de zonas, lo que hace que los estudiantes no puedan acudir a ellas y el espacio se ve reducido significativamente, lo que provoca el movimiento y el reagrupamiento de los supervivientes restantes de esta matanza estudiantil.

4.5. Empleos de los medios de comunicación de masas.

El consumo de masas no aparece propiamente dicho como sí ocurre en *Fahrenheit 451*. Sí vemos cómo al terminar ese juego de muertes se anuncia al ganador a través de la prensa, pero no el acontecimiento, es decir, no se retransmite en ningún canal televisivo porque se debe mantener en secreto hasta su finalización.

4.6. Ubicación en el tiempo.

Respecto a qué tiempo sucede la obra, vemos que no encaja con un futuro como el resto de las novelas distópicas. Se debe a que no transcurre en un futuro que siga los acontecimientos históricos tal y como nosotros los conocemos. El tiempo corresponde a un presente paralelo del autor, ya que *Battle Royale* se trata de una distopía ucrónica. En las primeras páginas se nos indica la fecha: «Era 1997, y la República del Gran Oriente

Asiático apenas sufrida de escasez de bienes» (Takami, 2013, p. 26). Sin embargo, los acontecimientos históricos narrados no corresponden con exactitud con los nuestros, como la victoria de Japón sobre Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial. Así pues, estaríamos ante una realidad alternativa, ubicada en un presente. Sin embargo, la ubicación en el presente es un rasgo propio de la *Utopía*. Pero el presente que nos presenta Takami no refleja una sociedad mejor, como en el caso de Moro, sino que es una sociedad negativa.

4.7. Crítica de la sociedad del presente del autor.

En cuanto al reflejo del presente, Takami toma el acontecimiento histórico de la Segunda Guerra Mundial para realizar una crítica a la sociedad japonesa tras el final de la guerra porque tuvo que vivir la derrota de la guerra y los diferentes cambios sociales a nivel económico y social. La degradación de la educación de los colegios e institutos japoneses se muestra en los estudiantes que no conseguían los objetivos de la sociedad, como ocurre con Shuya, quien no se centra en estudiar, sino más bien se dedica a escuchar música ilegal: el rock.

[...] todo parece responder a lo que podríamos calificar de “crisis de incertidumbre” en la sociedad nipona, que generó en aquel ambiente de ansiedad por la recesión económica y los cambios sociales [...]. En la segunda mitad de los 90, la preocupante degradación de la vida escolar parecía alcanzar su cénit con el famoso incidente en un instituto de Kôbe, en el que el denominado “chico A”, la ley de protección del menor impide la divulgación pública de nombres de delincuentes juveniles, impactó a la opinión pública al conocerse las graves torturas que infligió a diversos compañeros de su clase. (Montaño Muñoz, 2014, p.11)

Tal vez este crimen sea el hecho real del cual parte la inspiración de *Battle Royale*.

5. LOS JUEGOS DEL HAMBRE.

La trilogía de *Los Juegos del Hambre*, conformada por *Los Juegos del Hambre*, *En llamas* y *Sinsajo*, es bastante famosa y no suele encajar a primera vista dentro del género distópico. Analizaremos sus características en el mismo orden que en la obra de Takami.

Se nos plantearían dos posibles vías de hablar de ella: una comentando cada una de sus partes y la otra analizando la obra entera como un todo. Me he decidido por la última opción al ser una única historia narrada en tres partes.

5.1. Representación del gobierno autoritario: métodos de sometimiento.

El gobierno de Panem, el país en el que se sitúa la historia, es regido principalmente por el presidente Snow. Su gobierno se caracteriza por el excesivo control ejercido en los diferentes distritos, privándoles de los privilegios de los cuales la gente del Capitolio disfruta. Este control se ejerce por las diferentes leyes y normas. Se nombran algunas prohibiciones a lo largo de la narración como «en el Distrito 12 están prohibidos todos los tipos de robo, que se castiga con la muerte» (Collins, 2012, *Los Juegos del Hambre*, p. 39). La gente del Capitolio está obsesionada por el control, ya que este se da incluso dentro de los propios juegos. A los tributos se les ponen unos dispositivos de seguimiento inyectables y los Vigilantes de los juegos controlan el número de muertes, el ritmo del juego y todo lo que hacen en la arena. Siguiendo con el control de los juegos, otro método es el día de la cosecha, en el que el Capitolio aprovecha para hacer el censo de Panem, usando como excusa los juegos. Otro ejemplo de control está relacionado con la creación de mutos (animales creados o modificados por el Capitolio) y nuevas especies como los sinsajos. Estas aves son vistas como un fallo por parte del Capitolio, ya que su creación —híbrido entre un charlajo, un mutito ave que siempre es macho, y un sinsonte hembra— estuvo fuera de su control y por eso es utilizado como símbolo de la rebelión.

En contraposición al gobierno de Panem está el del desaparecido Distrito 13. La representante del gobierno es la presidenta Coin, quien ni desde lejos es mucho mejor que el presidente Snow. El Distrito 13 aparenta ser mejor que Panem, aunque encontramos bastantes similitudes entre ambos como el control excesivo. Allí se controla a todo el mundo que entra y sale de su escondite, así como lo que come cada uno y debería comer.

Respecto a la alienación del individuo, la sociedad recibe una educación mínima, impartida en los colegios. En la trilogía destaca principalmente el papel de las clases de historia. El gobierno se sirve de ella para enseñarles lo que pasó y de esta manera tenerlos controlados. El día en el que los tributos pueden o no ser escogidos o salir como voluntarios, vemos la diferencia entre aquellos distritos en los que ser un tributo es un honor y los otros distritos en los que es una obligación.

No puedo ganar; en el fondo, Prim debe de saberlo. La competición está mucho más allá de mis habilidades. Hay chicos de distritos más ricos, donde ganar es un gran honor, que llevan entrenándose toda la vida para esto. Chicos que son dos o tres veces más grandes que yo; chicas que conocen veinte formas diferentes de matarte con un cuchillo. Sí, también habrá gente como yo, chavales a los que quitarse de en medio antes de que empiece la diversión de verdad. (*Ibidem*, p. 46).

Vemos la división interna del país en cuanto a la alienación de la sociedad. No obstante, la sociedad tiene algo en común: el miedo. Ese miedo es inculcado desde el propio gobierno, el cual incentiva los Juegos del Hambre como un recordatorio de lo sucedido en el pasado y como un castigo.

[...] 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. (Collins, 2012, *Los Juegos del Hambre*, p. 27)

En cambio, en el Capitolio todo es diferente. Conocen la historia de Panem y el motivo por el cual se crearon los juegos, pero viven en la ignorancia de lo que realmente ocurre en los distritos, ya que se dedican a la fiesta, al aspecto físico y al consumo de masas.

Mientras tanto, en el Distrito 13 todo el mundo es obligado a llevar el mismo uniforme y acatar las normas que se han impuesto. Todo alude al conflicto previo que tuvieron con el Capitolio.

5.2. Rebeldía de los protagonistas hacia el gobierno.

El personaje de Katniss se muestra disconforme con el gobierno y su sociedad desde el inicio de la historia. Su rebeldía en un principio es por cuestión de supervivencia. Se ve en la necesidad de salir a cazar fuera del Distrito 12, saliendo por uno de los puntos débiles de la valla metálica. La caza es una acción ilegal castigada por el Capitolio, al igual que robar. La protagonista se ve casi en la obligación de recurrir al hurto para conseguir un trozo de pan. Esto es un problema bastante generalizado en el distrito de Katniss, dado que el hambre acaba matando a la gente del 12. Estos son simplemente pequeños actos de rebelión en comparación con los que empieza a realizar durante sus primeros juegos. El acto más significativo y que desencadenará los primeros actos de rebelión en los diferentes distritos es cuando Rue, una tributo del distrito 11, muere y Katniss le da un funeral lo más digno posible. En ese mismo momento la protagonista hace un gesto, el cual se convertirá en uno de los símbolos de los rebeldes: «Me llevo los tres dedos centrales de la mano izquierda a los labios y después la apunto con ellos» (*Ibidem*, p. 253). Veremos este gesto en otras ocasiones, como cuando van al Distrito 11 en su gira como los vencedores de los juegos. La historia está llena de desafíos hacia el Capitolio y en especial a los Vigilantes. En las dos primeras partes de la trilogía la protagonista les lanza un desafío como ese mismo gesto o cuando en la primera parte lanza una flecha directamente a los Vigilantes mientras tiene que exhibir sus habilidades durante la evaluación. En los segundos juegos, coge un muñeco al cual le pone el nombre de Séneca y lo cuelga, lo que llama la atención de los Vigilantes dándole a entender al nuevo Vigilante Jefe que podría acabar igual que Séneca.

A diferencia de los primeros juegos en los que participan Katniss y Peeta, en sus segundos juegos les obligan a participar por el motivo del aniversario del vasallaje. Sin embargo, hay un motivo oculto por parte del presidente Snow: castigarlos por su acto de rebeldía en los anteriores juegos, al haber conseguido ganar los dos e ir contra las normas de los juegos.

El Distrito 13 se servirá de Katniss para lograr el alzamiento en contra del gobierno de Panem. El símbolo principal de la rebelión es Katniss y la llaman el Sinsajo en relación con su insignia, este pájaro. La usarán como una marioneta para lograr su objetivo, haciendo “propos” (anuncios) de ella para que sean transmitidos en los diferentes distritos.

En general, hay numerosas acciones en contra del gobierno. Sin embargo, al final, una de las más importantes tiene lugar cuando los protagonistas consiguen derrotar al gobierno de Panem. Aunque Katniss acabará rebelándose contra la presidenta Coin debido a que iba continuar con los juegos: «La punta de mi flecha se mueve hacia arriba, suelto la cuerda y la presidenta Coin cae por el borde del balcón y se estrella contra el suelo. Muerta.» (Collins, 2012, *Sinsajo*, p. 400).

5.3. Eliminación del pasado.

La eliminación del pasado la vemos con la supuesta aniquilación del Distrito 13 la cual provoca su desaparición dentro de la historia de Panem, pero se les enseña a los niños cómo se formó el país y el motivo de la desaparición del 13 como parte de todo el territorio. Incluso les hablan sobre un tratado realizado entre ambas partes. Aun así, se desconoce el motivo por el cual ese distrito se rebeló y fue casi aniquilado al completo, haciendo creer a los todos los distritos y al Capitolio que dicho sector del país ya no existía.

También se da el caso de la eliminación del pasado de un individuo. Cuando Peeta pierde la mayor parte de sus recuerdos con la técnica del secuestro, una técnica secreta usada en el gobierno. Esta consiste en borrar parcialmente o totalmente los

recuerdos de una persona mediante el uso de una droga para luego introducirle nuevos recuerdos.

El Capitolio manda también editar el programa de los juegos. Su edición supone poner un enfoque que favorece al gobierno y a la vez entretiene al público. Sin embargo, esto implica la omisión de muchos de los detalles ocurridos en la arena, dejando desinformados a los espectadores de lo que realmente ha sucedido.

Vemos como el gobierno de Panem elimina las partes de su pasado que no interesan usando diferentes elementos e incluso llegan a modificar la memoria de una persona para conseguir sus objetivos.

5.4. Aislacionismo político-económico y los espacios aislados.

La segunda característica es el aislacionismo que hay a nivel político y geográfico. El aislacionismo lo vemos en la división de Panem, un país construido sobre Norteamérica, en diferentes distritos y el Capitolio. Cada distrito está separado por una valla metálica con carga eléctrica durante las 24 horas del día. Esta división de los distritos hace que cada uno de ellos se especialice en un trabajo: por ejemplo, en el Distrito 12 destacan por el carbón o en el 2 por ser el principal distribuidor de armas y también agentes de la paz. Al igual que en *Battle Royale*, podemos llevar esto al campo de batalla. Cuando los juegos son realizados, la arena se construye para que sea cerrada por un campo eléctrico para evitar que los tributos se escapen. Ese espacio se ve reducido por momentos por los diferentes mecanismos usados por los Vigilantes de los juegos; el propósito de ello es reagrupar a los tributos para que avance el juego más rápido. Otro caso de aislamiento es el Distrito 13. Sus habitantes viven bajo tierra, lo que limita sus posibilidades de movimiento. Sin embargo, todos estos espacios cerrados tienen sus puntos débiles.

5.5. Empleos de los medios de comunicación de masas.

Al igual que en las paredes de *Fahrenheit 451*, la población se encuentra sumergida en el mundo televisivo, en especial con todo aquello relacionado con el vasallaje de los juegos. En el programa de televisión sobre los Juegos del Hambre, reducen en tres horas todo lo que habían durado los juegos (varias semanas), lo que supone hacer un resumen de todo. Sin embargo, se centran en una historia la cual pueda interesar al público del Capitolio y al resto de la población. Por así decirlo, la gente del Capitolio vive por y para los juegos. No solo la gente del Capitolio se deja llevar por la emoción del consumo de masas, la población del Distrito 13 también consume el mundo televisivo, ya que es una herramienta fundamental para producir la propaganda sobre el Sinsajo.

5.6. Ubicación en el tiempo.

El argumento de la trilogía transcurre en un futuro en el que Estados Unidos ya no existe. Sobre él se construye Panem, el país actual: «el Capitolio se construyó en las Rocosas y el Distrito 12 estaba en una región conocida como los Apalaches» (Collins, 2012, *Los Juegos del Hambre*, p.52). Otra pista es el avance de la tecnología. El Capitolio está muy interesado en la modificación genética de las especies existentes. El resultado de modificación de estas son los mutos, una especie nueva creada específicamente para los primeros juegos en los que participan Katniss y Peeta. Esos mutos han sido creados con los cuerpos de los tributos fallecidos.

Me doy cuenta de qué es lo que me inquieta de los mutos: los ojos verdes que me observan [...], no se parecen los de ningún canino [...]; son humanos [...]. Veo el collar con el número 1 [...] y entiendo toda esta horrible situación: el pelo rubio, los ojos verdes, el número... Es Glimmer. (*Ibidem*, p. 355)

5.7. Crítica de la sociedad del presente del autor.

Toda sociedad distópica es un reflejo de la sociedad del presente del autor. En este caso podríamos decir que refleja la pobreza y la riqueza del Tercer y Primer Mundo de nuestra actualidad, dejando algunos distritos como el 2 como el reflejo de países similares a Canadá en cuanto a desarrollo económico. Asimismo, el Capitolio refleja a la élite de la sociedad, pues es probablemente el Estados Unidos que conocemos como la principal potencia mundial y cuyos habitantes se dedican a la vida ociosa y a los placeres de la vida (la drogadicción, el alcoholismo, los trastornos alimenticios, la preocupación por el aspecto físico llevado a un extremo muy exagerado, etc.), tal y como se hacía en la Roma Imperial:

—Es un dicho de hace miles de años, escrito en un idioma llamado latín sobre un lugar llamado Roma [...] *Panem et circenses* quiere decir “pan y circo”. El que lo escribió se refería a que, a cambio, de tener la barriga llena y entretenimiento, su gente había renunciado a sus responsabilidades políticas y, por tanto, a su poder.

Pienso en el Capitolio, en el exceso de comida y en el entretenimiento definitivo: Los Juegos del Hambre.

—Entonces, para eso sirven los distritos, para proporcionar el pan y el circo.

—Sí, y mientras así era, el Capitolio controlaba su pequeño imperio [...] (Collins, 2012, *Sinsajo*, p. 243).

Tal vez, esta característica no sobresalga demasiado en la trilogía, lo que no quiere decir que esté presente en un segundo plano si lo comparamos con *1984*.

6. CONCLUSIONES.

El gobierno de *Battle Royale* y los dos gobiernos que aparecen en *Los Juegos del Hambre* son gobiernos totalitarios por su manera de ejercer la opresión sobre la sociedad usando el control excesivo y también por la idealización de esos gobiernos.

La representación del gobierno autoritario en ambas novelas está claramente muy presente. Los gobiernos son autoritarios, cada uno de ellos tienen a su líder como máximo representante del poder. En el caso de *Battle Royale* hay un desconocimiento sobre quién es el Gran Dictador por las pocas veces que se le ve en público, por otro lado en *Los Juegos del Hambre*, se conocen a los líderes de Panem y del Distrito 13 debido a su continua exposición ante los medios de comunicación. Cada uno de ellos ejerce el control del poder usando diferentes tipos de sometimiento. Todos tienen en común el miedo y la violencia.

Un método de sometimiento, que se da en todos estos gobiernos, es la educación. Es un factor fundamental que el régimen político inculque a los estudiantes su ideología para evitar que vayan en su contra. Las obras de Orwell y Bradbury también se sirven de ello para evitar que personas contrarias al gobierno se opongan a él.

Takami opta por hacer que el gobierno de la Gran República obligue a conocer el Programa a través del uso del material didáctico como una enciclopedia a los estudiantes. En cambio, Collins no impone el uso de este tipo de materiales al gobierno que ha creado ni a los estudiantes, pero sí vemos que la ideología del gobierno no solo se enseña en las aulas, también cuando se celebra el día de la cosecha con la lectura del tratado.

La ideología del partido también se impone con el obligado seguimiento de las normas y leyes de cada gobierno. En *Battle Royale* está totalmente prohibido todo producto procedente del extranjero debido a su política aislacionista. Y en *Los Juegos del Hambre* las prohibiciones las vemos en Panem con la aplicación de unas leyes muy estrictas y el Distrito 13 tiene una serie de normas que deben seguir sus habitantes (la ración que deben de comer, por ejemplo).

El conjunto de todo ello hace que el individuo se confunda con el resto de la sociedad, puesto que ha sido educada dentro de una ideología y normas que debe seguir, ya que se han venido marcando como una tradición.

La disconformidad por parte de la sociedad provoca el motín contra el gobierno. La obra de Takami se centra en una pequeña rebelión casi individual, que surge con el descontento de unos jóvenes que se ven obligados a pelear a muerte contra sus compañeros. Por otro lado, en la obra de Collins ese descontento va más allá de una revuelta de un grupo de adolescentes. El levantamiento surge con los primeros juegos en los que participa Katniss, pero este se expande con la ayuda del Distrito 13 por todo Panem, lo que llega a provocar una guerra civil dentro del país.

Los rebeldes de ambas obras inician sus actos de rebelión mucho antes de que se inicie ese descontento generalizado por parte de la sociedad. Esas acciones son insignificantes, pero en ambos casos son el punto de partida para que dé inicio una ideología contraria a la del gobierno. Shuya se rebela junto con sus compañeros porque no quiere matar a ninguno de ellos y su principal objetivo es salir con vida de la isla. En cambio, Katniss lucha por su hermana, lo que luego la lleva a defender a una sociedad entera. Los dos protagonistas, Shuya y Katniss, se sirven de aliados para conseguir su propósito final. En el primer caso, las alianzas son entre los alumnos mientras Katniss se alía no solo con los tributos, sino con un distrito entero, que había formado parte de Panem. Aquí hay una diferencia en la forma en la que los aliados ven a los rebeldes protagonistas. El Distrito 13 y la sociedad de Panem ven a Katniss como el símbolo de la rebelión y la identifican con el sinsajo. En *Battle Royale* no vemos que haya un ensalzamiento sobre Shuya o cualquier otro rebelde.

En cuanto a la eliminación del pasado, las dos obras analizadas usan este recurso como control de la sociedad. En ambos, se usa para eliminar esa parte de la historia que no interesa o para modificarla. Esto mismo lo vemos en *1984* donde el protagonista se ve en la obligación de cambiar ciertas noticias y adaptarlas a la ideología del gobierno, como ocurre con *Battle Royale* y *Los Juegos del Hambre*. Sin embargo, hay algún matiz que diferencia ambas obras. Takami hace que el gobierno de la Gran República elimine esa información pasada sobre la historia del país, al Gran Dictador no le conviene que sus habitantes conozcan la verdad, pero tampoco le conviene que se sepan todos los detalles sobre el Programa por lo que se lleva en secreto. El gobierno también interfiere como en *1984* sobre algunos asuntos de relevancia social como la modificación de

noticias. Por otro lado, Panem, o, mejor dicho, el Capitolio, opta por dar una educación mínima en la que se le cuenta a los niños una pequeña parte de la historia, omitiendo la versión de la parte vencida, es decir, hay una eliminación parcial del pasado histórico del país, pero también modifican la verdad, los sucesos ocurridos en pantalla (los propios juegos) o la modificación de los recuerdos de un individuo para poder manipularlo a voluntad después. Este último hecho marca claramente una diferencia dentro de este rasgo entre ambas obras.

El aislacionismo se da de dos maneras: política-económica y espacial. Ambas las vemos en las dos obras, no obstante, en cada una de ellas se da mayor importancia a una o la otra. En *Battle Royale* se nos presenta ese aislacionismo político-económico ya desde las primeras páginas de la novela, en donde se muestra una clara ideología política sobre la economía del país. El gobierno opta por esta política propia de cualquier régimen dictatorial. No permite que entren al país ciertos productos procedentes de los países extranjeros, en concreto, Estados Unidos. Sin embargo, esta política tiene sus puntos contradictorios, ya que a veces los propios miembros del gobierno usan algunos productos exportados. Pero en *Los Juegos del Hambre*, esta política no es igual. Existe la ley en la que cada distrito se especializa en una industria, en este sentido, sí podríamos hablar de aislacionismo político-económico. Aunque lo que producen en cada uno de ellos se reparte por todo el país, la gran mayoría se queda en el Capitolio.

La división de distritos es otra manera de aislacionismo, ya que delimita el espacio en el que vive la población. Desde un inicio ya se nos describe Panem como un país construido sobre Norteamérica y la autora no comenta si hay más países a su alrededor o no. El núcleo de Panem es el Capitolio, que gobierna al resto de distritos y es el lugar desde el cual se controlan. La división de distritos no es solo política, sino también geográfica, porque se ponen unas vallas que hacen de barreras como en *We* en donde hay un muro que aísla a la sociedad de lo salvaje. En *Battle Royale* ese aislacionismo geográfico se da por un hecho natural: el país es propiamente una isla.

Ambas obras tienen en común que la arena usada para la realización de cada uno de los juegos es un espacio cerrado, por lo que sus participantes no pueden salir de ahí

hasta que quede uno vivo (o ninguno en el caso de *Battle Royale*). En ambas situaciones se producen reagrupamientos de los tributos y de los estudiantes, ya que el objetivo es que se maten entre ellos. Para ello, Sakamochi usa las zonas prohibidas y estas se van acumulando, reduciendo el espacio que queda. Pero, en el vasallaje, los Vigilantes de los juegos usan métodos diferentes a los empleados en la novela de Takami. Utilizan mutos (rastrevípuas, caninos, etc.), fuego artificial y espacios en los que cada uno tiene una hora asignada y no se puede estar ahí. Estos métodos limitan el espacio, pero no prohíben el estar en la zona afectada por uno de ellos porque se permite a los tributos volver a ese lugar una vez pasado el hecho.

La comunicación de masas es un rasgo que aparece en ambos casos, pero en *Battle Royale* apenas se utiliza, solo se ve de pasada cuando mencionan a la ganadora del último Programa celebrado. Collins, sin embargo, lo explota al igual que hace Bradbury. El mundo televisivo está presente durante toda la historia de los juegos. Vemos como los medios editan la historia de los juegos para crear una historia romántica (los primeros juegos de Katniss y Peeta) e incluso el Distrito 13 se sirve de ellos para hacer propaganda ideológica en contra del gobierno. Todo gira alrededor de los medios de comunicación. La vida personal y social de los tributos está prácticamente monitoreada las veinticuatro horas del día para satisfacer al Capitolio.

La ubicación en el tiempo en ambas obras difiere. La obra de Collins sigue la tradición de ubicar la acción en un futuro mientras Takami la sitúa en un presente alternativo. Esto se debe a que Takami no usa los acontecimientos históricos que pasaron en la realidad, sino que nos pone en la situación contraria: que hubiera pasado si Japón hubiese ganado la Segunda Guerra Mundial. Para ello, se sirve de un presente que no coincide con la realidad. Esto es propio de las ucronías, por tanto, la novela de Takami es una distopía ucrónica.

El género distópico se caracteriza por realizar una crítica negativa de la sociedad. El reflejo del presente está presente en ambas obras. A pesar de su presencia, cada una de ellas lo aborda de forma diferente. *Los Juegos del Hambre* critica una sociedad negativa que está sometida a los medios de comunicación y al disfrute. Esta crítica se ve con mayor claridad que la realizada por Takami en *Battle Royale* porque, al

tratarse de una distopía ucrónica, el reflejo del presente se encuentra en un segundo plano. En su caso, critica a una sociedad japonesa que tuvo que vivir una crisis económica y política que repercutió en la educación de los estudiantes.

La comparación de ambas obras ofrece una visión moderna sobre las características del género distópico actual. Con *Battle Royale* no se nos presentan todos los rasgos del género debido a ese matiz que la hace diferente de la obra de Collins (la ucronía), mientras *Los Juegos del Hambre* vemos la aparición de todos ellos, es decir, recoge todas las características propias del género sin tener prácticamente diferencias con las obras de referencia del género (*Fahrenheit 451*). Esto no significa que sea necesaria la aparición de todos ellos, ya que desde los inicios del género vemos como cada una de las obras iba aportando algo nuevo o no, simplemente se dedicaban a recoger características que habían aparecido previamente en diferentes obras. Además, destaca el hecho de que muchos de los elementos del género derivan del hecho de situarse en un gobierno totalitario.

7. Bibliografía.

BRADBURY, R. (2012). *Fahrenheit 451*. (trad. Francisco Abelenda). Barcelona: Planeta.

COLLINS, S. (2012). *Los Juegos del Hambre*. (trad. Pilar Ramírez Tello) (3ª ed.). Barcelona: Molino.

COLLINS, S. (2012). *Sinsajo*. (trad. Pilar Ramírez Tello) (3ª ed.). Barcelona: Molino.

COLLINS, S. (2013). *En llamas*. (trad. Pilar Ramírez Tello) (27ª ed.). Barcelona: Molino.

GALDÓN RODRÍGUEZ, Á. (2011). “Aparición y desarrollo del género distópico en la literatura inglesa: Análisis de las principales antiutopías”. *Prometeica*, (4), pp. 22–43. <https://doi.org/10.24316/prometeica.v0i4.49>

GARCÍA RODRÍGUEZ, M. J. (2016). “La literatura utópica como respuesta a la realidad política. Una lectura de la obra de Tomás Moro”. *Pensamiento al margen*, (5), pp. 193-215. Disponible en <http://hdl.handle.net/10201/51585> [última consulta: 13/07/2018].

HERRERA BARTIS, G. (2017). “La construcción utópica de una economía feliz. ¡Reflexiones a partir de *Brave New World* de Aldous Huxley” *Encrucijadas*, (14), v1401. Disponible en <http://www.encrucijadas.org/index.php/ojs/article/view/371/257> [última consulta: 13/07/2018].

DI MINICO, E. (2015). *Antiutopía y control. La distopía en el mundo contemporáneo y actual*. TDX (Tesis Doctorals en Xarxa). Universidad de Barcelona. Disponible en <https://www.tdx.cat/handle/10803/351716> [última consulta 15/10/2018].

MONTAÑO MUÑOZ, J. (2014). “De la esperanza a la desesperación. Rebeldía juvenil y evolución de los géneros cinematográficos japoneses desde Ozu hasta Iwai”. *Euskadiasia*. pp. 1-15. Disponible en https://www.academia.edu/2046290/De_la_esperanza_a_la_desesperaci%C3%B3n_Rebeld%C3%ADa_juvenil_y_evoluci%C3%B3n_de_los_g%C3%A9neros_cinematogr%C3%A1ficos_japoneses_desde_Ozu_hasta_Iwai_From_hope_to_despair_Rebel_youth_and_evolution_of_Japanese_cinematic_genres_from_Ozu_to_Iwai [última consulta 24/10/2018].

MONTERROSO, C. (2014). “De Utopías y Distopías en nuestra época: Un ensayo algo filosófico”. *Anthropía*, (3), pp. 50–53. Disponible en <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/anthropia/article/view/11205/11717> [última consulta 26/10/2018].

MORO, T. (2016). *Utopía*. (trad., pról. y notas Frances LL. Cardona). Barcelona: Ediciones Brontes.

NUÑEZ LADEVEZE, L. (1985). “De la utopía clásica a la distopía actual”. *Revista de Estudios Políticos (Nueva Época)*, (44), pp. 47–80. Disponible en <https://linguisticaficcion.weebly.com/my-articles/de-la-utopia-clasica-a-la-distopia-actual> [última consulta: 21/02/2018].

ORWELL, G. (2003). *Homenaje a Cataluña*. (trad. Virus Editorial) Diario El País. Disponible en http://www.mundolibertario.org/archivos/documentos/GeorgeOrwell_homenajeacatalua.pdf [última consulta: 28/02/2018].

ORWELL, G. (2013). *1984*. (trad. Miguel Temprano García) (9ª ed.). Barcelona: Penguin Random House.

PORRETTA, D. (2016). La Ciudad Transparente De Zamiatin : Distopía Y Control Urbano. En *XIV Coloquio Internacional de Geocrítica Las utopías y la construcción de la sociedad del futuro* (pp. 1–19). Barcelona: Universidad de Barcelona. Disponible en http://www.ub.edu/geocrit/xiv_porretta.pdf [última consulta: 23/03/2018].

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2018): *Diccionario de la lengua española*. Madrid, Espasa-Calpe. Disponible en <http://dle.rae.es/?id=XPbzrOo> (DRAE) [última consulta: 28/02/2018].

TAKAMI, K. (2013). *Battle Royale*. (trad. José C. Vales, Ed.). Barcelona: Planeta.