

Código:

2

0

2

1

5

0

0

6

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
ESTUDIOS GENERALES LETRAS

TRABAJO INDIVIDUAL

Título: Una pieza más en sus Juegos: La configuración mediática del individuo
en *Los Juegos del Hambre* y *En llamas*

Nombre: Fernanda Liliana De Los Rios Legua

Tipo de evaluación: Entrega final monografía

Curso: Investigación Académica

Curso: Investigación Académica (INT124)

Horario: 686

Comisión: C

Profesor: María de los Ángeles Fernández Flecha

Jefe de Práctica: Valery Quezada

SEMESTRE 2022-2

Código:	2	0	2	1
---------	---	---	---	---

5	0	0	6	
---	---	---	---	--

Una pieza más en sus Juegos: La configuración mediática del individuo en *Los Juegos del Hambre* y *En llamas*

Presentada como parte del curso Investigación Académica, EEGLL, PUCP

Nombre: Fernanda Liliana De Los Rios Legua

20215006

686 y 686C

Correo electrónico: a20215006@pucp.edu.pe

Diciembre 2022

Resumen

El presente trabajo aborda el análisis del condicionamiento mediático de la configuración del individuo en el “hiperreal” construido en *Los Juegos del Hambre* y *En Llamas* de Suzanne Collins. Para ello, se plantea como hipótesis que dicha configuración se lleva a cabo de dos maneras. Por un lado, a través del control mediático de las expectativas de la sociedad de Panem por parte del Capitolio, la entidad gubernamental, lo cual se realiza mediante el “encuadre” en la espectacularización de los Juegos utilizando mecanismos como el *reality show* que refuerzan su *power-over* sobre el Estado que gobierna. Por otro lado, por medio de la cosificación del individuo sometido, es decir, los Tributos y Vencedores, en la construcción de la narrativa de Los Juegos, con el objetivo de solidificar el adoctrinamiento social. Los primeros son concebidos como “cuerpos dóciles”, según el anatomopoder de Foucault, lo cual, a su vez, instrumentaliza su corporalidad al condicionar su construcción como un “objeto de consumo” masivo. Así, este análisis lleva a la conclusión de que, en efecto, la configuración del individuo es condicionada por los medios de comunicación que dominan e influyen Panem, en tanto telecracia, lo cual deviene en la generación de un hiperreal que los aliena.

Palabras clave: power-over, encuadre, reality show, hiperreal, cuerpos dóciles, performance, Los Juegos del Hambre, En Llamas.

Tabla de contenido

Introducción	5
Capítulo 1. “Convénceme a mí”: El control mediático de las expectativas del individuo	7
1.1. El “encuadre” gubernamental en el uso de la espectacularización de los Juegos	7
1.2. La utilización del <i>reality show</i> como “encuadre” para ejercer dominación	12
Capítulo 2. “Recuerda una cosa, Katniss: tienes que conseguir gustarle al público”: Empleo de la cosificación del individuo como herramienta para solidificar el adoctrinamiento en la construcción mediática	18
2.1. Los Tributos y Vencedores concebidos como “cuerpos dóciles” en la narrativa de la mecánica del poder foucaltiano	24
2.2. La instrumentalización del cuerpo de Tributos y Vencedores como “objetos de consumo” masivo	
Conclusiones	30

Introducción

Invito al lector a que imagine la existencia de una sociedad en la cual su población general se encuentra totalmente enganchada con un objeto o medio de entretenimiento, el cual los envuelve en una burbuja alienada que los aleja de la realidad cada vez más, hasta el grado de no poder conciliar el sueño por la emoción y expectación que los sobrecoge debido a las ansias por saber más del espectáculo; alienación que es promovida y reforzada por un ente que lo gobierna todo, y que los anonada con el fin de tenerlos subyugados. Ahora bien: cabe preguntarse cómo se construiría una sociedad de este tipo, en la que un poder sea lo suficientemente fuerte como para mantener dicho clima alienado en pro de sus intereses. ¿Cómo es que dicho ente condiciona al individuo para mantenerlo en tal estado? ¿De qué medios se sirve para perpetuar el *hiperreal* que genera en su sociedad? Estas preguntas pueden explorarse a partir del análisis de Panem, el país creado por Suzanne Collins en su saga de novelas, Los Juegos del Hambre.

En la presente investigación se analiza el condicionamiento mediático de la configuración del individuo en el “hiperreal” construido en las novelas *Los Juegos del Hambre* y *En Llamas* de Suzanne Collins. Este análisis responde a la necesidad de la existencia de trabajos de investigación sobre los productos literarios explorados que abarquen integralmente el tema de la construcción de individuo inserto en una sociedad que le percibe como un medio para un fin, lo cual, asimismo, puede conllevar a una comparación que conduzca a la reflexión respecto a los mecanismos que emplean los gobiernos totalitarios y dictatoriales actuales para someter a su población. Asimismo, responde a la notable falta de investigación académica, en cuanto a productos literarios, de análisis que aborden y ensamblen diversas teorías que posibiliten una exploración más rica del contenido del producto. Es así, que el presente aporte concatena, por ejemplo, teorías audiovisuales con teorías de índole política, psicológica y sociológica, diferentes entre sí, pero que, juntas, conforman un mosaico más enriquecedor de leer.

Resulta pertinente que se señale, antes de proceder con la distribución preliminar de los contenidos que aquí se plantean, un concepto relevante para la presente monografía: el hiperreal. Este, propuesto por Baudrillard, se refiere a una la estructura de una sociedad en la cual se encuentra presente una realidad construida, ficticia, que es más *real* que la propia *realidad*. En esta, los habitantes obsesionados con aquello proporcionado por las tecnologías, la preocupación por evitar que el tiempo transcurra y la objetivación del ser humano. En síntesis, esta es una sociedad en la que: “ya nada es real y los involucrados en esta ilusión

son incapaces de notarlo” (citado en Conti y Martínez 2021, Menéndez y Fernández). La sociedad de Panem se encuentra sumergida en esta realidad fantasma, la cual es generada como resultado del condicionamiento mediático del individuo, previamente mencionado, pues los medios, como hace alusión el propio concepto de la hiperrealidad, refuerzan dicha construcción.

Pues bien, conforme a lo que se puede analizar respecto a las dos novelas en las que se centra el presente trabajo, se asume que, en estas, la configuración de la construcción del individuo es condicionada por los medios de comunicación, los cuales, finalmente, provocan que la sociedad de Panem se vea envuelta en una hiperrealidad que refuerza tal condicionamiento. Dicha configuración se manifiesta de dos maneras, las cuales constituyen los dos capítulos que componen este texto. En el primer capítulo, se analiza la construcción del control mediático de las expectativas del individuo por parte del Capitolio. Tal construcción se demuestra, en primer lugar, mediante el uso del “encuadre” en la espectacularización de los Juegos; ello conduce a punto que se aborda en segundo lugar, en el cual se ejemplifica cómo el Capitolio se sirve de mecanismos mediáticos como el del *reality show* para ejercer dominación. En el segundo capítulo, se analiza el empleo de la cosificación del individuo como herramienta para solidificar el adoctrinamiento en la construcción mediática de Los Juegos. El abordaje de esta cosificación se realiza, en primera instancia, a través del análisis de la concepción de los Tributos y Vencedores como “cuerpos dóciles” desde la narrativa del anatomopoder de Foucault; en segunda instancia, mediante la explicación de la instrumentación del cuerpo de Tributos y Vencedores como “objetos de consumo” masivo.

Para la elaboración de la presente investigación se han utilizado una multiplicidad de fuentes que aportan de forma novedosa en su construcción. En el primer capítulo, de manera transversal a ambos subcapítulos, se ha utilizado el artículo de Pansardi y Bindi (2021) sobre la teoría del *power-over*, cuyo modelo explica la dinámica de poder en sociedades totalitarias o dictatoriales, y la tesis de maestría de Orozco (2017) que aborda la teoría del *framing* o “encuadre”, la cual contribuye a demostrar cómo es que el Capitolio centraliza la información y aliena a su población. En el segundo capítulo, se han empleado papers como el de Márquez (2017), el cual aborda el tema de la mercantificación y cosificación de la corporalidad, de manera transversal, *Vigilar y Castigar* (2002) de Foucault con el objetivo de abordar el tema de “cuerpos frágiles” y el texto de Briceño (2011), el cual ofrece de manera innovadora su teoría sobre la dimensión performativa de la corporalidad.

Capítulo 1

“Convénceme a mí”: El control mediático de las expectativas del individuo

“Es más fácil engañar a la gente, que convencerlos de que han sido engañados”.
- Mark Twain

En este primer capítulo se analizará la construcción del control mediático de las expectativas del individuo por parte del ente gubernamental de Panem, el Capitolio, en tanto su configuración como telecracia; dicho control se ejerce de forma restrictiva y se refuerza a través del poder de dominio que este posee. Tal poder, según la interpretación de Pansardi y Bindi sobre el punto de vista teórico de Haugaard (2018), se erige como *power-over*, es decir, como un poder coercitivo *sobre* otros, el cual se deriva de actos que implican violencia, como amenazas o sanciones, y que devienen en dominación (2021:7). El Capitolio ejerce esta dominación-sobre-otros mediante la focalización mediática en “marcos” de contenido específicos, o sea, aquello que Orozco (2017) explica que Erving Goffman denomina *frames*. Ante lo expuesto, en el primer subcapítulo se demostrará el uso del “encuadre” que realiza el Capitolio respecto a la espectacularización mediática de Los Juegos para reorganizar los pensamientos de la sociedad sometida como un mecanismo de represión; todo esto, con fines de empoderamiento político, lo cual deviene en la humillación y exclusión de los individuos que conforman los distritos y aquellos que tienen el rol de Tributos, pues sus percepciones quedan invisibilizadas. En el segundo subcapítulo se ejemplificará cómo se utiliza el *reality show* (el *showmance*, de manera más específica) como “encuadre” para ejercer dominación en la población de Panem, a fin de opacar una rebelión emergente. Esto se lleva a cabo utilizando, principalmente, la ilusión generada por el *reality show* centrada en la figura de Katniss Everdeen, cuya identidad se ve afectada debido a dicho “encuadre”.

1.1. El “encuadre” gubernamental en el uso de la espectacularización de los Juegos

Hoy en día, los medios de comunicación constituyen una de las más útiles piezas a la hora de conectar y construir a los sujetos sociales, pues sirven como vehículo de expresión de estos. Con la expansión de la globalización, cada vez las diversas sociedades del mundo se hallan más insertas y difuminadas en sus productos, al punto de que la influencia masiva que estos acarrearán continuamente se va intensificando. En aras del aspecto político, se les ha llegado a considerar “el cuarto poder”, debido al gigantesco control social que estos poseen. De esta manera, se puede afirmar, en concordancia con lo que expone Gonzales, que, si algún ente afirma su control sobre los medios, tiene asegurado su dominio e injerencia sobre

el discurso social (2019:9-10). Ahora bien, el valerse de tan poderoso aliado deviene en el establecimiento de Estados dictatoriales o totalitarios, quienes buscan todo medio posible para forzar un consenso social que les permita obtener obediencia; por tanto, la información que se distribuye debe ser poseída, controlada y distribuida de tal modo que refuerce su poder sobre la sociedad gobernada. De Esteban concluye, por ende, que el poder de informar, el cual poseen los medios de comunicación, no es más que aquel que tiene la capacidad “de organizar el pensamiento de la gente, de condicionarlo y de dirigirlo con el exclusivo fin de servir al poder” (1997:17).

Cuando, finalmente, un determinado gobierno totalitario tiene disponible el manejo de los medios, existen tres estrategias que emplea con estos para robustecer su régimen: en primer lugar, desaparece u oculta cualquier información que le sea perniciosa; en segundo lugar, manipula dicha información ensalzando los aspectos positivos de su régimen y acallando los negativos; por último, difunde programas o noticias tergiversadoras o deformadoras de la realidad, con la finalidad de distraer o alienar a la población (De Esteban 1997:18). La suma de estas tres estrategias da como resultado la génesis de una sociedad sin capacidad crítica, fácil de persuadir o convencer, especialmente, por el ente gobernante. Las anteriores tres estrategias también pueden traducirse en lo que Erving Goffman denomina como “frames” o “encuadres”, es decir, marcos de contenido que siguen una estructura sistematizada, la cual ofrece una explicación previamente determinada sobre qué, cómo, cuándo, dónde y por qué sucede algo. En palabras de Tuchman, tales *frames* se consolidan como una suerte de “ventana con marcos” que limitan que se perciba la realidad tal y como es, focalizando su atención en cierta parte, y difuminando la restante (citado en Orozco 2019:5). Esta focalización en los “marcos” de contenido unida al modelo del *power-over*, el cual, acorde la interpretación de Pansardi y Bindi sobre el punto de vista teórico de Haugaard (2018), se erige como poder coercitivo *sobre* otros (2021:7), característico de un gobierno totalitario, describe a la perfección cómo se encuentra construido el sistema sociopolítico de Panem en *Los Juegos del Hambre*.

Pues bien, el mundo distópico que narran las novelas de Suzanne Collins se configura como una telecracia, esto es, en palabras de Esteinou:

“la forma de poder superior que han conquistado los medios de información [...] para imponerse como una forma dominante de dirección y de gobierno colectivo sobre las principales instituciones, organismos y fuerzas de la sociedad para imprimirles su orientación e intereses en el espacio público, para fortalecerlos si le son funcionales o para marginarlos o disminuirlos en caso de que sean contrarios a sus necesidades dominantes” (2007:71).

En la cual, el Capitolio, representado por el presidente Coryolanus Snow, tiene el completo dominio sobre los medios de comunicación, los cuales portan la mayor influencia y control sobre la población (tanto de los distritos como habitantes del Capitolio) de Panem.

Como se ha mencionado con antelación, el régimen que subordina a dicho Estado es completamente totalitario (además de telecrático), por lo cual se empeña por mantener a toda costa a su población sometida y alienada, lo que logra fructíferamente mediante la imposición del *frame* de contenido principal sobre el que se basan las novelas: Los Juegos del Hambre. La dinámica de estos consiste en que cada año los 12 distritos que conforman el Estado de Panem deben obligatoriamente enviar a un chico y una chica entre doce y dieciocho años como “Tributos” para que se batan en un duelo sanginario a muerte en una arena televisada de manera constante, como si de una suerte de coliseo romano moderno se tratase, en dónde uno de los participantes sería el “afortunado” de ser coronado “Vencedor”, lo cual le garantizaría el vivir en riqueza por el resto de sus días (Henthorne 2012:102). Este evento y su incesante espectacularización son una forma más de humillar y de excluir la perspectiva de los Tributos y distritos, los primordiales agentes sometidos; por otro lado, a través de esta humillación, el Capitolio consigue ensalzar su poder y se regodea en el alto grado de control que tiene sobre la situación.

Lo descrito con anterioridad se puede evidenciar, en primer lugar, mediante la propia instauración de Los Juegos. Katniss Everdeen, el personaje narrador, hace alusión a que estos fueron propulsados como “un castigo por la rebelión”, con el objetivo de recordarles siempre:

“[...] que estamos completamente a su merced, y que tendríamos muy pocas posibilidades de sobrevivir a otra rebelión. Da igual las palabras que utilicen, porque el verdadero mensaje queda claro: Mirad cómo nos llevamos a vuestros hijos y los sacrificamos sin que podáis hacer nada al respecto. Si levantáis un solo dedo, os destrozaremos a todos, igual que hicimos con el Distrito 13” (Collins 2008:16).

Es mediante este hecho, este “castigo”, que el Capitolio demuestra el alto grado de *power-over* que rige su régimen. Este se trata de un poder coercitivo que se materializa en violencia u otras formas de sanción, como en este caso son Los Juegos, o el hecho de “destrozarlos a todos”, que menciona Katniss, explicando, asimismo, lo que una vez hicieron con un anterior distrito que osó desobedecer. Desde la perspectiva de Haugaard, un sistema estructurado de esa manera, dónde A (Capitolio) gana y B (distritos, Tributos) pierden, es completamente indeseable (citado en Pasnardi y Bindi 2021:7-8). Aunado a ello, la instigación de miedo y coerción no solo se efectúa mediante la obligatoriedad de la transmisión de Los Juegos, sino

que también, a través de la imposición de la asistencia de los distritos a presenciar todos los eventos programados, como la Cosecha (el día en el que se reúne a toda la población que integra los distritos para sortear el nombre de los futuros Tributos), y a celebrar como si de una festividad o acontecimiento deportivo se tratase, pues se señala que: “a no ser que estés a las puertas de la muerte. Esta noche los funcionarios recorrerán las casas para comprobarlo. Si alguien ha mentado, lo meterán en la cárcel” (Collins 2008:15).

Dicho poder cimentado en la dominación, por un lado, es reforzado mediante la transmisión televisada del castigo de forma constante, es decir, el que el Capitolio les “obligue a matarse entre ellos mientras los demás observa[n]” (Collins 2008:16), pues el primero hace uso de una de las estrategias de manipulación mediática, acorde con Timsit, con el objetivo de, además, humillar a los distritos autoinculpándolos por el castigo que se les otorga, debido a, ya sea, “causa de su poca inteligencia, capacidades o esfuerzos” (citado en Florez y otros 2018:24). Esto se evidencia, en primer lugar, a través del discurso creado por el Capitolio en el Tratado de la Traición, documento en el que se contiene la ley que autoriza Los Juegos, recitado obligatoriamente en la Cosecha, en el que se menciona que “es momento de arrepentirse, y también de dar gracias” (Collins 2008:17), como si todas las muertes ocasionadas por Los Juegos fueran culpa de los distritos, por ende, deberían de arrepentirse, y el hecho de elegir a un Vencedor que proporcionaría alimentos al distrito de dónde proviene fuese un acto de misericordia por parte del Capitolio, por lo cual, deberían de agradecer; en segundo lugar, el Capitolio, además de la poderosa influencia mediática que posee como mecanismo de condicionamiento, emplea las escuelas, dónde los distritos llevan de forma obligatoria “una clase semanal de historia de Panem, [que versa sobre] todo lo que le debemos al Capitolio” (Collins 2008:33), vigorizando, de este modo, la autocolpa en los distritos.

En segundo lugar, la espectacularización de los mismos, no haciendo referencia únicamente al combate en la arena, sino a todo el proceso por el que pasan los Tributos antes de llegar a la arena (la Cosecha, el Tour, el Desfile de los Tributos y las Entrevistas) es usada con el propósito de, como se mencionó líneas arriba, “condicionar el pensamiento de la gente” (De Esteban 1997:17) por medio del “encuadre” en el espectáculo glorioso que se presencia en todo dicho proceso, lo que soslaya las verdaderas percepciones de los Tributos sobre estos. Mientras los pobladores del Capitolio se encuentran completamente entretenidos y alienados de la realidad con su propia percepción obnubilada de Los Juegos, claro ejemplo de una de las estrategias que De Esteban (1997) menciona como característica del consumo mediático en una sociedad totalitaria, la percepción de los Tributos no parece contar, pues se halla fuera del “encuadre” sistematizado por el gobierno. Lo anterior se puede apreciar con pasajes en

los que se describen las interacciones entre Katniss y personajes provenientes del Capitolio, como con Effie Trinket, su escolta, a quién le exaspera el que Katniss rechace constantemente el comportamiento que se supone que debe tener y le ordena que finga que lo disfruta, lo que demuestra el poco entendimiento que tiene sobre su percepción: “—¡Están apostando cuánto tiempo duraré viva! —estallo—. ¡No son mis amigos! —¡Pues fíngelo! — exclama Effie” (Collins 2008:72); por otro lado, Cinna, su estilista, es consciente de lo que pueden estar atravesando los Tributos, pero lo acepta y desestima, pues encuentra normalizado dicho pesar:

[...]¿Qué hacen todo el día estos habitantes del Capitolio, además de decorarse el cuerpo y esperar al siguiente cargamento de tributos para divertirse viéndolos morir?

Levanto la mirada y veo los ojos de Cinna clavados en los míos.

—Esto debe de parecerle despreciable. —¿Me lo ha visto en la cara o, de algún modo, me ha leído el pensamiento? Sin embargo, tiene razón: toda esta gente asquerosa me resulta despreciable—. Da igual —dice Cinna (Collins 2008:40).

Todo lo anterior exhibe cómo la burbuja alienada mediática creada por el Capitolio ha condicionado a su población al extremo de no llegar a percibir o desestimar la funesta realidad a la que se enfrentan los Tributos.

Por último, la espectacularización se fusiona con el *power-over* coercitivo del Capitolio en la materialización de Los Juegos. Tal y como explica Henthorne, la función primordial de estos es afirmar el dominio absoluto del Capitolio sobre los distritos a través de su control de recursos (2012:104); el factor espectáculo es la cereza del pastel que culmina por reforzar dicho poder absoluto. Ahora bien: la presencia constante y dominante del Capitolio se plasma en la figura de los Vigilantes, quienes son un grupo de habitantes del Capitolio que se encargan de, como su nombre sugiere, vigilar cada aspecto de Los Juegos, en vivo y en directo, así como de controlar cada recurso que se les otorga a los Tributos, y de diseñar las pruebas y arenas sobre las cuales estos se batirán a duelo. Tal y como Henthorne señala, el control absoluto de los recursos en la arena constituye un claro paralelo con la dinámica entre el Capitolio y Panem, lo que, asimismo, reforzaría la noción (simbólicamente) del orden social jerárquico establecido (2012:104). El demostrar, mediante la difusión mediática, poseer la capacidad de controlar la vida de otras personas, establece una sólida percepción del *power-over* abordado por Haugaard (citado en Pansardi y Bindi 2019), pues perenniza la noción de que el poder del gobierno siempre será fuerte y que ir en contra de este podría terminar con sus vidas. Ello se muestra cuando Katniss se siente aliviada al aún no haber sido eliminada

de Los Juegos, pues reconoce que pueden hacerlo si quisieran, ya que sabe que, en su rol de Tributo, es una simple pieza más en el tablero del Capitolio, cuyo poder la sobrepasa: “El ataque ha terminado. Está claro que los Vigilantes no me quieren muerta, al menos todavía. Todos saben que podrían destruirnos en cuanto suena el gong [...]” (Collins 2008:125).

Estos, además de controlar de tal manera la supervivencia de los Tributos, tienen la ocupación de entretener, para, de este modo, como explicó De Esteban (1997) líneas arriba, conseguir distraer y/o alienar a los receptores; hemos de recordar que absolutamente todo el evento de Los Juegos es transmitido de manera constante por televisión, tanto en los distritos como en el Capitolio, por lo que los Tributos y su padecimiento en la arena culminan consolidándose como la quintaescencia del entretenimiento para estos. El poder que tienen los Vigilantes en Los Juegos sumado a este afán por entretener se traduce en la creación de eventos atípicos en la arena con el objetivo de poner a los Tributos en dificultades, tal que su audiencia pueda disfrutar con su pesar, de lo cual, los primeros se encuentran conscientes: “¿A dónde me llevan los Vigilantes? [...] la pared de fuego debe de terminar en alguna parte y no puede durar para siempre. No porque los Vigilantes no puedan hacerlo, sino porque, de nuevo, la audiencia se quejaría” (Collins 2008:123). Inclusive, el hecho de que tengan tal poder sobre la vida de los Tributos continuamente los conduce a intentar sacrificarlos para obtener entretenimiento, sin reparar en lo que significa el hecho propio: “De vez en cuando matan a uno para que los demás jugadores sepan que pueden hacerlo, aunque, en general, lo que intentan es manipularnos para que tengamos que enfrentarnos cara a cara” (Collins 2008: 125).

Así, el entender cómo el sujeto o individuo se encuentra condicionado por el “encuadre” en la espectacularización de Los Juegos del Hambre, permitirá, además, comprender su posterior dominación mediante el “encuadre” en el *reality show*.

1.2. La utilización del *reality show* como “encuadre” para ejercer dominación

Para Maestre, el *reality show* o telerrealidad es un género televisivo, cuyo contexto visualizado es ficticio, puesto que todos los elementos que lo conforman se encuentran manipulados con el objetivo de crear un efecto; no obstante, esto no quiere decir que no exista pizca de realidad en él: lo que ocurre dentro es real, en efecto, (los actores, *exempli gratia*), pero los roles o situaciones que se interpretan son construidas previamente (2005:2). Dicho formato prioriza el entendimiento humano a través de las imágenes, es decir, a través de la observación, lo que crea la ilusión de que únicamente con percibir los movimientos o acciones de quienes se encuentran presentes en este, se puede saber su verdad con transparencia:

“podemos ver su alma y sondear sus sentimientos únicamente con observarles” (Menéndez y Fernández 2014: 288).

Los Juegos del Hambre son un perfecto ejemplo que se construye a través de la telerrealidad, pues se trata de un evento que cumple con todas las características representativas de dicho género, estas son enumeradas por Maestre (2011) como el voyerismo, morbo, apariencia de realidad, concurso e interacción. Debido a propósitos del presente texto, únicamente se describirán brevemente el voyerismo, morbo e interacción, pues su definición contribuirá a explicar cómo el gobierno los utilizó con el objetivo de ejercer dominación sobre Panem. En primer lugar, el factor “voyerista” se refiere a la acción de “hurgar en las vidas ajenas”, es decir, traspasar el espacio privado en la vida de las personas que se observa, en un afán de conocer más sobre estos, de “ver su alma” (Menéndez y Fernández 2014). En ese sentido, los Tributos son obligados a exponer todo de sí mismos ante el público que los desea, quien tiene una profunda curiosidad por absorber cualquier aspecto que se les ofrezca. Por ejemplo, a Katniss se le ordena que rompa con su deseo de mantener su privacidad para así poder asegurar su supervivencia, estratégicamente:

“ – Vale ya basta – me dice –. Tenemos que encontrar otro enfoque. No sólo eres hostil, sino que tampoco sé nada sobre ti. Te he hecho cincuenta preguntas y sigo sin hacerme una idea de cómo son tu vida, tu familia y las cosas que te importan. Quieren conocerte, Katniss.
– ¡Es que no quiero que me conozcan! ¡Ya me están quitando el futuro! ¡No pueden llevarse también lo que me importaba en el pasado!” (Collins 2008:85).

Asimismo, a partir de lo anterior se percibe también que la acción de “hurgar en su vida” va a constituirse como algo permanente. Su futuro y su pasado ya no son suyos tampoco, pues estos quedan expuestos a la interpretación de los consumidores, tal y como lo es su vida presente.

En segundo lugar, el morbo se define como la “atracción hacia acontecimientos desagradables” o un “interés malsano por personas o cosas” (Maestre 2005:2), lo cual es impulsado por los Vigilantes, representantes del Capitolio, con el objetivo de proporcionar drama a los eventos en los que los Tributos son protagonistas. Estos, en uno de los pasajes de *Los Juegos del Hambre*, abandonan a Cato, un Tributo masculino del Distrito 2, a su suerte, espectacularizando su agonía para así generar morbo:

“—¿Por qué no lo matan y ya está? — le pregunto a Peeta.
—Ya sabes por qué —responde, acercándose más a él.

Y es cierto: ahora ningún telespectador podrá despegarse de la pantalla. Desde el punto de vista de los Vigilantes, esto es lo último en espectáculos” (Collins 2008:235).

Por último, la interacción hace referencia a la crucial participación de la audiencia, la cual decide ciertos aspectos del espectáculo (Maestre 2005:2). En Los Juegos, tanto distritos como la población del Capitolio pueden interactuar con sus Tributos, aunque, por supuesto, con las desventajas para los primeros, tal y como presupone la jerarquía establecida. Los patrocinadores son un componente crítico para los Tributos, pues tienen el poder de obsequiar algunos recursos invaluableles que les hacen falta a estos en compensación por su trabajo de “entretenerlos”, así como para garantizar su dependencia a estos. Lo anterior se visualiza cuando Katniss sufre una grave quemadura, luego de que los Vigilantes desataran una llamarada hacia un grupo de Tributos, pues un patrocinador le envía en un paracaídas un ungüento que alivia su dolor y desaparece la herida (Collins 2008:131-132).

Ahora bien, pese a que los anteriores hechos que se han utilizado para explicar los tres mecanismos del *reality* ocurren en el primer libro *Los Juegos del Hambre*, la exacerbación de estos tiene su continuación en su secuela, *En Llamas*, donde el “encuadre” sobre dichos componentes sirve como herramienta para solidificar el dominio del Capitolio sobre Panem, es decir, su *power-over-them*; analizar dicha exacerbación por medio de una línea de trama puntual es el propósito de este subcapítulo.

Katniss Everdeen, después de haber resultado Vencedora de los septuagésimos cuartos Juegos del Hambre, es el principal foco de atención de todo Panem, tanto del público televidente como del propio presidente Snow. Sus actos rebeldes realizados en Los Juegos, el simbolismo tras el signo de los tres dedos que eleva hacia la cámara o el intento de suicidio con las bayas al final de Los Juegos, por ejemplo, han suscitado reacciones por parte de los distritos y del Capitolio: los primeros despiertan de su letargo subyugado y desean rebelarse, mientras que el segundo ha advertido el peligroso potencial que ha adquirido la figura de Katniss para el público de Panem y tiene la intención de controlarlo. Para mantener su sólido régimen restrictivo y coercitivo (*power-over*) sobre Panem y detener la llamarada que amenaza con destruirlo, Snow se vale de las tres características del *reality show* antes descritas (voyerismo, morbo e interacción) por Maestre (2005), así como de los roles sociales que ya poseía Katniss antes de competir en Los Juegos (amiga, sustento de su familia) y los que ahora ha forjado a partir del propio *reality show* (Vencedora, pareja de Peeta Mellark y naciente símbolo de la rebelión) para ejercer su poder sobre ella, de modo que controle sus

acciones. Para ello, Snow se presenta en la casa de Katniss con el objetivo de amenazarla y le impone el “encuadre” del *showmance*:

—Habla, señorita Everdeen. A él puedo matarlo fácilmente si no llegamos a una feliz resolución. —Dice. —No le estás haciendo ningún favor desapareciendo en el bosque con él cada domingo. [...] Desde el punto de vista del presidente, había ignorado a Peeta y alardeado de mi preferencia por la compañía de Gale y a su familia y a mi familia y también a Peeta, por mi despreocupación.

—Por favor no le haga daño a Gale. —Susurro. —Solo es mi amigo. [...]

—Solo estoy interesado en cómo afecta tu dinámica con Peeta, y, en consecuencia, afectando al humor en los distritos.

—Será lo mismo en el tour. Estaré tan enamorada de él como lo estaba.

—Como lo estás.

—Como estoy. —Confirmo (Collins 2009:24).

Como el lector habrá podido notar, en primer lugar, la imposición de Snow se orienta hacia el supuesto romance que Katniss y Peeta habían construido en Los Juegos; a ello se refiere el *showmance*, un tipo de romance que usualmente los concursantes del *reality show* muestran a la cámara, el cual es previamente acordado por los participantes del romance con la finalidad de entretener (Henthorne 2012:57). En el caso de Katniss y Peeta, estos en un principio lo acordaron como una estrategia para conseguir patrocinadores, con el propósito de sobrevivir; no obstante, en el pasaje de las bayas (el cual ya se ha descrito con antelación), Katniss lo utiliza para conseguir que ella y Peeta se salven de morir, forzando a los Vigilantes a cambiar las reglas y que se admitan dos Vencedores (Collins 2008:239). Lo que en un inicio le sirvió para sobrevivir, ahora la encadena: Snow desea que continúe con la farsa hasta consumir la llama de la rebelión. En segundo lugar, también se puede percibir, a partir de la amenaza del presidente, lo fácil que es manipular a Katniss a partir de los roles sociales que la atan, es decir, el modelo organizado de conductas, relativo a su posición en una determinada red de interacción, “ligado a expectativas propias y de los otros” (citado en Podcamisky 2006:181), su rol como hija, hermana, amiga, (y ahora) Vencedora, pareja de Peeta Mellark y naciente símbolo de la rebelión. Por un lado, manipula su rol como amiga al amenazar con asesinar a Gale, y deja implícito que a sus familias (la suya y la de Gale), lo que traspasa a su rol como hija y hermana; mientras que, por otro lado, coacciona a Katniss para que utilice su rol influyente como pareja de Peeta Mellark para difuminar su naciente rol como símbolo de la rebelión.

De esta manera, Snow consigue sumir a Panem en el “encuadre” del *showmance*, transmitiendo continuamente avances de la “relación” entre ambos personajes, sin sentirse

satisfecho en absoluto. La gente del Capitolio se encuentra más estimulada que nunca con el performance de los “Trágicos Amantes del Distrito 12” (nombre popular con el que se le conoce a la pareja); Snow alimenta el voyerismo e interacción de la población y refuerza su control sobre las acciones de Katniss al obligarla a comprometerse con Peeta de manera pública, inclusive propiciando la elección mediática de su vestido de novia en un programa de entrevistas: “¡Llevemos a Katniss Everdeen a su boda con estilo!” (Collins 2009:94), se menciona, y el Capitolio aplaude la elección, encantado, y, finalmente, alimenta el morbo con la realización del Quarter Quell, evento donde Katniss volvería a enfrentarse en la arena, al mismo tiempo que afianza las jerarquías preexistentes: el Quarter Quell se ejecuta con el objetivo de recordarles “[...] a los rebeldes de que incluso los más fuertes de entre ellos no pueden superar el poder del Capitolio [...]” (Collins 2009:95). En los distritos, la noticia de que uno de estos ha empezado a rebelarse no llega a los demás, ya que Snow los mantiene completamente encasillados en el “encuadre” del *showmance*, de hecho, ni siquiera Katniss se encontraba al tanto de lo que ya estaba sucediendo, puesto que lo único en que podía pensar era en la amenaza de Snow. Cuando Katniss logra, finalmente, enterarse del levantamiento de un distrito, se siente aterrorizada y culpable, síntoma de la constante coacción de Snow hacia ella (muestra clara de su sistema basado en el *power-over*):

—¿Hay un levantamiento en el [distrito] Ocho? — dice con voz ronca. Intento echarme atrás, calmarlo, tal y como intenté calmar a los distritos. [...] ¿Qué viste?
—¡Nada! En persona. Sólo oí algo. [...] Vi algo en la televisión del alcalde. No debía verlo. Había una muchedumbre, e incendios, y los agentes de la paz estaban disparando a la gente, pero ellos les devolvían los golpes... [...] Y es culpa mía, Gale. Por lo que hice en la arena. Si simplemente me hubiera suicidado con esas bayas, nada de esto habría pasado” (Collins 2009:58).

Todo ello, a la larga, comienza a afectar la formación de su identidad, la cual es forjada a partir de la represión que efectúa Snow hacia su figura. Páramo entiende por identidad al conjunto de características únicas que posee un individuo, a través de las que es diferenciado de los demás. Gran parte de esta se forma a partir de las diversas interacciones sociales que se tienen a lo largo de la vida (con la familia, amigos, etc.), la personalidad es otra pieza del rompecabezas que integra la identidad, la cual es inherente al individuo y se forja desde que este nace, es, en palabras del autor, “la esencia del sujeto” (2008:541). Pues bien, la identidad de Katniss se mezcla y confunde con los roles sociales que se le imponen, por lo que se podría concluir que esta, hasta ese momento, es tan solo un producto más de la manipulación y dominio por parte de Snow y de la incipiente rebelión, de la cual es, de algún modo, representante. Katniss, además de aceptar los roles impuestos, empieza a sumergirse en la

fantasía fantasmagórica generada por el Capitolio. En la Gira de los Tributos, por ejemplo, evento que antes solía despreciar, menciona que se encuentra encantada, se siente “ella misma por fin”, implacable, hermosa, poderosa y oscura (Collins 2009:115). Esto demuestra, una vez más, como su propio ser se ha transformado en una pieza más de Panem y del Capitolio, víctima de ambos, lo cual no parece notar aún.

En síntesis, el análisis realizado permite confirmar que la construcción de las expectativas del individuo se realiza mediante su control mediático por parte del Capitolio. En primer lugar, el Capitolio efectúa un “encuadre” gubernamental en la espectacularización de Los Juegos a través de tres estrategias: 1) el “castigo” que significa la propia instauración de Los Juegos del Hambre, tanto la lucha en la arena como las obligaciones que estos significan para Tributos y distritos; 2) la relegación de las percepciones de los Tributos en pro de la alienación de la población de Panem, y 3) la vanagloria del poder del Capitolio mediante la afirmación del control absoluto de la arena de Los Juegos (con la figura de los Vigilantes) y de la vida de los propios Tributos. De esta manera, el Capitolio fortalece su telecracia y mantiene su estatus totalitario. En segundo lugar, el presidente Snow emplea los componentes del *reality show*, tales como el voyerismo, el morbo y la interacción, con el objetivo de perennizar su dominio y protegerlo de las amenazas a este, representadas por la incipiente rebelión que se gesta en los distritos, la cual es avivada por Katniss Everdeen. Por ello, utiliza un “encuadre” en el *showmance* que protagoniza dicho personaje, principalmente, para así manipular sus roles sociales y apagar lo que ella misma incendió. Esto tiene como consecuencia, asimismo, la transformación de la identidad de esta, la cual demuestra que su ser se ha convertido en una pieza más del Capitolio.

Capítulo 2

“Recuerda una cosa, Katniss: tienes que conseguir gustarle al público”: Empleo de la cosificación del individuo como herramienta para solidificar el adoctrinamiento en la construcción mediática

“La cultura de la modernidad ya no tiene un 'populacho' que ilustrar y ennoblecer, sino clientes que seducir”
- Sygmund Bauman

En este segundo capítulo se analizará el empleo de la cosificación del individuo por parte del Capitolio como una herramienta para solidificar su adoctrinamiento a través de la construcción de determinadas narrativas en los medios. Se entiende por cosificación o mercantificación del individuo a la reducción de este al simple orden de mercancía u objeto, cuyas capacidades son puestas en el mercado a fin de que sean consumidas. De esta manera, se le extrae al sujeto su propia cualidad de serlo y se le animaliza (Márquez 2017:62). Dicha cosificación puede ser abordada de dos maneras, las cuales constituirán los subcapítulos del presente texto. En el primer subcapítulo, desde la concepción de “cuerpos dóciles” de Foucault (1975), la cual se basa en la consideración de la corporalidad sometida ante un determinado ente que ejerce poder como moldeable, atributo que para este último le es útil, se analizará la configuración de la población de Panem (constituida por los Distritos, Tributos y sociedad que integra el Capitolio), sojuzgada por el presidente del Capitolio, Coryolanus Snow. En el segundo subcapítulo, se explicará de qué manera la corporalidad de los Tributos y Vencedores es instrumentalizada como un “objeto de consumo” mediático, tal que lo único que tiene relevancia en estos es su atributo *performativo*, más no su valor como sujetos, pues estos son considerados como Otros extraños, no-sujetos, lo que los deshumaniza, en consecuencia.

2.1. Los Tributos y Vencedores concebidos como “cuerpos dóciles” en la narrativa de la mecánica del poder foucaultiano

Para Michel Foucault (2002), el cuerpo humano, uno de los ejes centrales de sus reflexiones, era considerado como un lienzo en blanco en dónde la realidad social es esbozada, tal que este era un producto y reflejo de su sociedad. Asimismo, este también era contemplado como una fuerza de producción, la cual se encontraba inherentemente atada a un sistema político que proporciona al individuo los espacios (regulados, por supuesto) que requiere para poder desenvolverse: un espacio donde comportarse, donde adoptar una postura particular, sentarse de una determinada forma o trabajar continuamente. Es así como, acorde con el filósofo francés, el individuo y su corporalidad se encuentran insertos obligatoriamente en una

realidad política, la cual los atrapa mediante los mecanismos de poder que insisten en regularlos.

Ahora bien, ¿a qué se debe la insistencia de instancias gubernamentales en regular al cuerpo?, la respuesta es sencilla: al poder que es inherente a su existencia, ya que, para Foucault, cada cuerpo individual encarna un micro-poder, el cual, si se articula con otros micro-poderes, crea instancias macro con una gran potestad, las cuales devienen en diversas ilaciones que involucran tanto al cuerpo como a la sociedad en la que se halla inscrito (Sossa 2010:3-4). De esta manera, debido al atributo de “poder” que el cuerpo posee y su inserción definitiva en el ámbito político, a menudo este se ha visto dominado y/o subyugado por las relaciones de poder que se desarrollan en su respectiva sociedad, las cuales “operan sobre él [como] una presa inmediata; lo cercan, lo marcan, lo doman, lo someten a suplicio, lo fuerzan a unos trabajos, lo obligan a unas ceremonias, exigen de él unos signos” (Sossa 2010:4). Ello se materializa en los múltiples procesos de *disciplina* y *vigilancia* (conceptos que se abordarán más adelante) a los que se ven expuestos constantemente, los cuales se orientan a “fabricar” individuos que puedan servirles como objetos o instrumentos a favor de su causa, y puedan serles de utilidad. Es mediante estos dos mecanismos que se configura la noción de “cuerpo dócil”, los cuales contribuyen a su emergencia. En ese sentido, un cuerpo dócil es un cuerpo que es fácilmente manipulado, moldeado, “al que se da forma, que se educa, que obedece [y] que responde [en torno] a lo que se le ha ordenado” (Foucault 2003:133); es un autómatas que puede ser utilizado por un poder-macro superior a este, un muñeco político que puede ser transformado y perfeccionado mediante la coacción u obligación.

Ante lo expuesto, se puede extraer que los cuerpos moldeables, reprimidos, utilizados y alienados configurados en tanto *Los Juegos del Hambre* como *En Llamas*, como son los Tributos, Distritos y sociedad del Capitolio, constituyen un perfecto ejemplo de la “docilidad” que propone Foucault en su anatomopoder, concepto que, para esclarecer el entendimiento del lector, se refiere “a las formas de educar, disciplinar el cuerpo individual [a fin] de volverlo un cuerpo útil” (Sossa 2010:5-6). Los primeros, mediante el rol distractorio que representan para la sociedad de Panem; los segundos, a través de la explotación de su “poder” laboral; y los terceros, por medio de su propia alienación. Toda esta dinámica, finalmente, cosifica las corporalidades de los sujetos, quienes únicamente son reducidos a su factor de utilidad, lo que instrumentaliza su humanidad. En primer lugar, la corporalidad de los Tributos se configura como “dócil” debido a, primordialmente, su rol de “objeto distractor” para Panem. Sus cuerpos, desde su elección en la Cosecha, evento en el que se escoge al azar a dos integrantes de los distritos para que participen en Los Juegos de forma obligatoria, hasta al

asumir, si alguno lo logra, el rol de Vencedor, quedan expuestos al continuo consumo del público con el fin de reforzar la telecracia de Panem, es decir, en pro de mantener la burbuja social alienada mediática que mantenga las jerarquías preestablecidas.

Su “docilización” se logra mediante la disciplina y la vigilancia, como ya se ha mencionado con antelación, de sus individualidades por parte del Capitolio, ente posicionado en la cúspide de las jerarquías construidas en Panem. Pues bien, la disciplina se refiere la búsqueda de la conversión de la corporalidad en “fuerza útil” (definida como aquella fuerza extraída de la capacidad servil de un cuerpo) a través del uso de instrumentos de fiscalización y control conativo, aptitudinal y preferencial que posibiliten un control minucioso de las operaciones del cuerpo para garantizar docilidad (Barrera 2011:141, Sossa 2010:4). El Capitolio los *disciplina* mediante, en primer lugar, la imposición de un proceso de preparación previo a Los Juegos, con el objetivo de moldear su corporalidad a fin de que sea la adecuada para transmitir al público lo que este desea: distracción, belleza, entretenimiento y sumisión, en otras palabras, representan los únicos placeres que pueden existir en su Estado, los cuales, además de ser manipulados para que logren transformarse en ello, son producidos por la mercantificación de sus corporalidades como consecuencia del sistema capitalista que impera en Panem (Márquez 2017:61). Esto se percibe con claridad, por ejemplo, cuando Katniss y Peeta son sometidos a un crudo ritual de belleza en el Centro de Renovación para que, *a posteriori*, se les obligue a desfilarse frente a todo el Capitolio y, por supuesto, los Distritos, mediante la emisión de sus figuras a través de los medios de comunicación. Pese a que estos no deseen que se les “transforme” se les ordena expresamente que deben hacerlo:

—Cada cosa a su tiempo. Dentro de unos minutos llegaremos a la estación y estaréis en manos de los estilistas. No os va a gustar lo que os hagan, pero, sea lo que sea, no os resistáis.

—Pero...—empiezo a protestar.

—No hay peros que valga, no os resistáis. —dice Haymitch” (Collins 2008:45).

De esta manera, el Capitolio moldea sus corporalidades en alabanza a la estética, los “disciplina” con la finalidad de que sirvan a uno de los propósitos de su rol como Tributos: distraer; asimismo, garantiza que no puedan objetar, pues, de lo contrario, sus posibilidades de sobrevivir se verán disminuidas, lo que refuerza la idea de “docilidad”. Asimismo, dentro del proceso pre-Juegos, el Capitolio también impone disciplina a la corporalidad de los Tributos a través de la búsqueda del potencial idóneo de estos con una muestra de habilidades útiles en la arena de Los Juegos. Los Vigilantes, un grupo de representantes del Capitolio que se encuentran siempre presentes observando cómo se desarrolla el “adiestramiento” de los Tributos acorde con lo que su régimen considere correcto, se

encargarán de calificar entre uno a doce la muestra de cada Tributo (Collins 2008:76), lo que, además de significar una verdadera demostración de su poder, como ya se abordó en el capítulo anterior, es también una manera de evidenciar qué es lo que busca el Capitolio en un Tributo; esto es el destacar su “utilidad” en Los Juegos, pues lo que pretenden es que un Tributo pueda resistir lo suficiente en la arena como para que les dé el espectáculo que ansían, tal y como afirma Haymitch, mentor de Katniss y Peeta, cuando la primera obtiene una calificación sobresaliente: “Supongo que les gustó tu genio. Tienen que montar un espectáculo, y necesitan algunos jugadores con carácter” (Collins 2008: 80). En segundo lugar, en *En Llamas*, el disciplinamiento de la corporalidad ocurre cuando Snow amenaza a Katniss para que actúe conforme él desea, esto es, siguiendo el rol de “pareja trágica” que anteriormente se había creado en Los Juegos; con esto, Snow quiere “fabricar” una Katniss que pueda serle útil para sus propósitos: para este caso, apagar la llama de la rebelión:

—Sólo que lo que lo tienes que hacer aún mejor si se van a evitar los levantamientos. Este tour será tu única oportunidad para darle la vuelta a las cosas.

—Lo sé. Lo haré. Convenceré a todos en los distritos de que no estaba desafiando al Capitolio, que estaba loca de amor.

[...] —Apunta más alto por si te quedas corta.

—¿Qué quiere decir? ¿Cómo puedo apuntar más alto? —Pregunto.

—Convénceme a mí. Dice (Collins 2009:24).

Es con esta amenaza que Snow logra “docilizar” la corporalidad de Katniss, ya que, a partir de los roles sociales de esta (como Tributo, Vencedora, etc., que se han mencionado en el anterior capítulo) es que consigue la “fuerza útil” que requiere, consiguiendo, a través del control minucioso de sus acciones, someterla totalmente a su potestad.

La vigilancia, por su lado, se refiere a la verificación constante de que el proceso disciplinario se encuentre funcionando efectivamente (Sossa 2011:8). Barrera menciona que dentro de este mecanismo se encuentra el examen, el cual combina las técnicas de la jerarquía que vigila y las de la sanción que normaliza, las cuales permiten una vigilancia que permite calificar, clasificar y castigar (2011:132). Los Tributos, al ser instrumentos de distracción y entretenimiento masivo, constantemente deben hallarse vigilados, puesto que ellos representan públicamente el ejercicio de disciplina del Capitolio. Esta vigilancia se da, en primera instancia, por parte de los ya antes mencionados Vigilantes, quienes se encuentran presentes desde la llegada de los Tributos al Capitolio hasta el final de Los Juegos, observando todo lo que sucede de manera meticulosa. Estos, al notar que algún Tributo no está actuando conforme la disciplina indica que lo haga, aplican un castigo con el motivo de comunicar al Tributo su descontento; las hordas de desastres creados por estos, tales como

las llamaradas de fuego relatadas en el primer libro, las cuales obligan a Katniss a desplazarse de un sitio seguro para toparse con los demás Tributos que la estaban buscando para asesinarla (Collins 2008:125), o los diversos fenómenos que tienen la intención de acabar con la vida de los Vencedores, en el segundo libro, son claros ejemplos que ilustran el efecto de la vigilancia del Capitolio sobre Tributos y Vencedores. Los Vigilantes, al percibir que estos no se están comportando como ellos desean que lo hagan, es decir, entreteniéndolo al público, castigan a los Tributos y Vencedores con situaciones que ponen en grave peligro sus vidas, las cuales, a su vez, fuerzan en sus corporalidades la disciplina del entretenimiento.

En segundo lugar, en cuanto a la corporalidad de los Distritos, el Capitolio consigue disciplinarla bajo la “fuerza útil” que esta produce mediante el trabajo. Los doce distritos de Panem se encuentran configurados en torno al rol industrial que desempeñan, cuya distribución restrictiva únicamente recae en ellos, pues la sociedad del Capitolio no tiene la intención de ejecutarlos; por ejemplo, el Distrito 12 (el de Katniss y Peeta) se encarga de la actividad económica minera (Henthorne 2013). La disciplina del trabajo en las minas, *exempli gratia*, consigue fabricar cuerpos *dóciles*, sometidos y útiles, pues al doblegarse pasivamente a las órdenes del Capitolio, realizando su trabajo sin objetar, además de proveer de los recursos que sostienen los lujos de este, se transforman en autómatas alienados que únicamente saben trabajar para el ente que los somete. El cuerpo “dócil” se resigna a su docilidad y ya no intenta defenderse: solo sabe obedecer. La resignación de la población de los Distritos ante su docilidad se puede evidenciar en un pasaje que narra Katniss sobre los trabajadores de “hombros caídos y nudillos hinchados” de la mina, quienes, exhaustos, ya siquiera se molestan en ver por sí mismos: “[...] ni siquiera intentan limpiarse el polvo de carbón de las uñas rotas y las arrugas de sus rostros hundidos” (Collins 2008:9).

La vigilancia, por su parte, se presenta de diferentes formas para los Distritos. En primer lugar, a través de la vigilancia “pasiva”, es decir, utilizando cámaras. El Capitolio mantiene a sus distritos bajo constante observación a través de cámaras o dispositivos de sonido que se encuentran en múltiples puntos escondidos de los Distritos. Por ejemplo, en el Distrito 12, en *Los Juegos del Hambre* se evidencia cómo Katniss se encuentra constantemente preocupada por si alguien la llegase a escuchar, pues, si esto sucediese, el castigo no tardaría en venir:

—El Distrito 12, donde puedes morirte de hambre sin poner en peligro tu seguridad—murmuro; después miro a mi alrededor rápidamente porque, incluso aquí, en medio de ninguna parte, me preocupa que alguien me escuche. Cuando era más joven, mataba a mi madre del susto con las cosas que decía sobre el Distrito 12 y la gente que gobierna nuestro país [...] Al final comprendí que aquello sólo podía causarnos más problemas, así que aprendí a morderme la

lengua y ponerme una máscara de indiferencia para que nadie pudiese averiguar lo que estaba pensando (Collins 2008:8).

El hecho de que Katniss ya haya interiorizado el reprimirse a sí misma “mordiéndose la lengua”, es un indicador más de lo docilizado que se encuentra su ser, pues este ya acepta el sometimiento sin la necesidad del uso de violencia o coacción. Es así como el mecanismo del anatomopoder foucaultiano irrumpe en la subjetividad de los individuos, en lo más íntimo de estos y les inculca dicha manera de actuar y de pensar (Sossa 2011:7).

Asimismo, la vigilancia también puede ser presentada de forma “activa”; esto es mediante la supervisión de los pobladores de los Distritos por los Agentes de la Paz, quienes son la fuerza militar que el Capitolio posiciona en cada Distrito con el objetivo de mantenerlos a raya, acción que involucra realizar actos brutales sin mostrar misericordia ante cualquier perturbación del orden establecido. Tal brutalidad descrita con antelación es ilustrada a la perfección en un pasaje de *En Llamas*, donde, luego de percibir que se está rompiendo la disciplina que debe mantener dóciles a los cuerpos, ejercen el castigo que tiene como consecuencia la muerte de uno de los instigadores para que el orden se fragmentara: “[...] Sin embargo, lo vemos todo desde las profundas sombras de la veranda. Un par de agentes de la paz arrastran al anciano que silbó hasta la parte superior de los escalones, lo obligan a ponerse de rodillas delante de la multitud y le meten un balazo en la cabeza” (Collins 2009:46).

Por último, respecto a la docilización de la corporalidad de la sociedad del Capitolio, esta se produce a través de la alienación creada a partir de lo proyectado en los medios de comunicación. La información mediática que se transmite en el Capitolio, la cual se basa mayoritariamente en Los Juegos del Hambre y todo el proceso tanto previo como posterior a estos, es utilizado como una estrategia por el gobierno de Panem para tener a la población del Capitolio absorta en estos, de manera que su corporalidad pueda ser manipulada en pro de los intereses del primero. El Capitolio requiere de unos pobladores moldeables que pueda fácilmente utilizar cuando lo necesite. En este caso, requiere de la docilización de estos y de su adoctrinamiento para mostrar el fortalecer su poder, objetivo que comparte con los demás gobiernos totalitarios que describe Foucault (2003). El Capitolio los disciplina a partir de la narrativa de que los Tributos merecen Los Juegos, debido a la Traición de los Distritos, y que los seleccionados son afortunados de serlo. Lo anterior puede demostrarse en una de las interacciones entre Katniss y sus estilistas, Venia y Flavius, provenientes del Capitolio, quienes, completamente disciplinados, permanecen en su burbuja de alienación e interiorizan el discurso “amigable” del Capitolio sobre los Juegos o el Quarter Quell:

—¿No es emocionante?

—¿No te sientes muy afortunada?

—En tu primer año como Vencedora, ¡y eres mentora en un Quarter Quell! —Sus palabras se superponen en un borrón de excitación” (Collins 2009:28).

Sin embargo, tal y como explica la construcción del anatomopoder de Foucault, no todo el proceso de docilización solo involucra la disciplina, sino que también responde al castigo. Pese al profundo enraizamiento de la alienación por parte de la población del Capitolio y el privilegio que poseen en el orden jerárquico de clases, si existen personas que osen desobedecer o romper con su proceso de docilización, el Capitolio ejerce como respuesta el castigo, el cual circunda desde el exilio hasta la muerte. Un claro ejemplo de ello sería el funesto desenlace de Cinna, el estilista principal de Katniss, quien, luego de caracterizarla como un sinsajo, símbolo de la apenas germinante rebelión, fue asesinado mientras esta era obligada a mirar:

“[...] De repente, la puerta que está detrás de él se abre de golpe y tres agentes de la paz entran en tromba en la habitación. Dos sujetan los brazos de Cinna a su espalda y lo esposan, mientras que el tercero lo golpea en la sien con tanta fuerza que cae de rodillas. Y no dejan de golpearlo con guantes tachonados de metal, abriéndole heridas en la cara y el cuerpo. [...] Los agentes de la paz no me hacen ningún caso y se llevan a rastras el cuerpo inmóvil de Cinna. Sólo quedan las manchas de sangre en el suelo” (Collins 2009:140).

Así, se ha podido notar cómo mediante la docilización de la corporalidad de Tributos, Distritos y población del Capitolio, que el último consigue reforzar su adoctrinamiento, cosificando e instrumentalizando a los sujetos bajo su poder. Esta cosificación no se puede abordar únicamente desde la anatomopoder de Foucault, sino que, también, es importante considerar el factor “mercantizado” de la corporalidad, su atributo como objeto de consumo. El desarrollar esta última idea es trabajo del siguiente subcapítulo.

2.2. La instrumentalización del cuerpo de Tributos y Vencedores como “objetos de consumo” masivo

Bauman define a la “sociedad consumista” como aquella, cuya base principal es la dinámica entre objeto y comprador; en tal sentido, esta clase de sociedad se caracteriza “por un[a] falta de nitidez entre el objeto consumido y quien lo consume” (Korstanje 2008:2). De esta manera, la esencia del sujeto en una sociedad del consumo se cristaliza como el atributo de ser vendible (Lara y Colín 2011:203). La configuración de Panem responde a la anterior denominación: es una sociedad en la que los cuerpos se autoperciben como productos u objetos de consumo (la sociedad del Capitolio) y obligan a los que no lo hacen a que también

adopten la misma impresión de sí mismos a través de conversión obligatoria de estos (los Distritos) en productos (los Tributos) con su participación en Los Juegos. Pues bien, a esta estructuración se le añade la dinámica de la espectacularización. Panem, además de ser una sociedad consumista, es una telecracia, por lo que los medios de comunicación constituyen una parte crucial en el proceso de objetivación de los sujetos; por ende, al incluir a la influencia mediática en la mezcla se obtendría lo que Briceño (2011) denomina como “sociedad del espectáculo”. Con este término la autora hace alusión a una sociedad en la que la intimidad de los sujetos que la conforman se funde con la esfera de los *mass media*; así, en palabras de Bauman, “la propia intimidad se [vuelve] la tarea sine qua non de toda figura pública y obsesión impulsiva de todos los demás” (citado en Briceño 2011:16).

Es bajo esta cosmovisión que se instrumentaliza a la corporalidad de Tributos y Vencedores como “objetos de consumo” masivo, es decir, que se les mercantifica, atándolos a los “caprichos del mercado” y a “las leyes de la oferta y la demanda” (Márquez 2017:59). Es a partir de este concepto que emerge la noción del cuerpo como *performance* que propone Briceño, el cual hace alusión a un cuerpo que se transforma en el leitmotiv de la sociedad del espectáculo, el cual está llamado a “asumir una determinada identidad social que puede ser interpretada de diversas maneras, transformada y hasta en ocasiones subvertida, pero nunca ignorada” (2011:19), la cual responde a los intereses que circulan en el mercado y ciñe versátilmente a las leyes del marketing, la moda, lo efímero o lo lúdico. El cuerpo se transforma en un objeto-signo (un objeto que, acorde con Briceño (2011) no hace nada más que significar), del que únicamente importa su belleza y sensualidad para el consumidor.

En tanto *Los Juegos del Hambre* como en *En Llamas* la corporalidad de los Tributos adquiere esta dimensión performativa, puesto que se convierten en objetos-signo cuya única valía es su atractivo con fines distractorios para el Estado de Panem. Ello se evidencia con claridad, en primer lugar, con el proceso estético obligatorio por el que tienen que pasar antes de llegar a la arena. Los Tributos son conducidos a un Centro de Renovación, el cual es un lugar destinado específicamente para dar tratamiento de belleza a los nuevos Tributos, en el que son sometidos a diversos tratamientos estéticos con la finalidad de que puedan lucir sus atributos “transformados” frente a las masas que ansían devorar cada centímetro de sus corporalidades. Resulta tan importante dicho factor, que puede costarles la vida si no agradan al público; una clara muestra de ello es el primer consejo que ofrece Haymitch a Katniss y a Peeta para sobrevivir, al considerar que “no está todo perdido, [ya que] parec[en] en forma y, cuando [los] cojan los estilistas, ser[án] bastante atractivos”. Ante lo cual, ni Katniss o Peeta replican porque conocen que “los tributos con mejor aspecto siempre parecen conseguir más patrocinadores” (Collins 2008:45).

Es necesario recordar que los patrocinadores son un elemento crítico para garantizar la supervivencia de los Tributos en la arena de Los Juegos, pues les obsequian objetos que les pueden ser de gran utilidad cuando estos se encuentren allí. A estos no les importa conocer a la verdadera persona tras el Tributo, sino que desean “impresionarse”, como menciona Haymitch a Katniss cuando esta le pide recomendaciones sobre qué hacer en Los Juegos: “La impresión que causes mañana decidirá lo que puedo conseguirte con los patrocinadores” (Collins 2008:72). Estos anhelan el factor *performativo* del cuerpo de los Tributos, el cual debe encontrarse lo suficientemente deseable como para que, si utilizamos metáforas del ámbito de la economía, el comprador aspire a interesarse por lo que el producto le ofrece. En ese sentido, tal y como acota Sossa sus cuerpos se transformarían en vehículos de placer: deseables y deseosos, “y cuanto más se aproxima el cuerpo real a las imágenes idealizadas de juventud, salud, belleza, más alto es su valor de cambio” (2011:9). En segundo lugar, la mercantificación de estos también se puede hacer notar mediante el Desfile y la Gira que deben realizar los Tributos y Vencedores, respectivamente. En el Desfile, los Tributos son acicalados en el Centro de Renovación con el fin de que puedan desfilar (valga la redundancia) hasta frente al alojamiento del presidente de Panem, a través de un masivo gentío de población del Capitolio, siendo televisados en todo el momento del recorrido. Sus cuerpos son exhibidos ante una sociedad de consumidores sedientos de mirarlos y de ser mirados, una sociedad que “se ha vuelto loca, [los] baña en flores y grita [sus] nombres” (Collins 2008:53). Por su parte, en la Gira que realizan los Vencedores, en particular Katniss y Peeta, la corporalidad de estos ya no solo es exhibida físicamente ante los pobladores del Capitolio, sino que ahora también se incluye a los Distritos. Katniss y Peeta son obligados a recorrer cada uno de los Distritos, en dónde deben ofrecer un discurso agradeciendo al Capitolio e intentando apagar las llamas de la rebelión; es en estas Giras cuando se va construyendo una noción particular entorno a la corporalidad de Katniss, la cual es tomada por los Distritos como un objeto-símbolo de su rebelión e instrumentalizada por Snow como su marioneta para intentar apaciguarla. Ambos únicamente la perciben como un objeto que utilizar para controlar a las masas, no como un sujeto, un ser humano. Por ejemplo, cuando interactúa con personas de los Distritos ajenas a su círculo social, estas la recuerdan únicamente por el personaje que interpreta, por el objeto en el que se ha convertido: “—No puedo creerme que hayamos podido conocerte —comenta Twill, con lágrimas en los ojos—. La gente no hace más que hablar de ti desde que... —Ya, ya, desde que saqué las bayas —la interrumpo, cansada” (Collins 2009:102).

Ahora, es importante notar de todo ello que, dentro de esta cualidad *performativa* del cuerpo de los Tributos, existe una dimensión que apuntala al género. Ya se ha acotado anteriormente que la “belleza” y “sensualidad” son atributos que debe de poseer un producto para interesar

al probable consumidor; pues bien, tales características son más destacables en Panem si el producto es *femenino* per se. Henthorne señala que el Capitolio dispone de ciertas expectativas sociales para el cuerpo femenino para diferenciarlo del masculino, como por ejemplo, la expectativa creada para las mujeres sobre su rol representativo para las masas: Katniss debe aprender como “talento” a cocinar, arreglar flores, tocar la flauta o diseñar ropa, a diferencia de lo que se espera de la corporalidad de un varón como Peeta, quién no necesita desarrollar un “talento”, más que el hecho de destacarse como una figura protectora para su familia (2011:54). Además, en cuanto a la exigencia de belleza, la corporalidad femenina tiene rutinas más exhaustivas que las masculinas, que las dejan sintiéndose como “un pájaro desplumado, listo para asar” (Collins 2008:47). Por último, los Tributos femeninos deben presentar su cuerpo ante el público replicando los tradicionales roles de feminidad, y son bastante instruidas en ello. Ello se puede presenciar en la preparación de Katniss mostrarse en las entrevistas y la gira: Effie le muestra por horas como debe caminar con tacones o sonreír, mientras que Haymitch intenta proyectar en su corporalidad lo que se espera de la feminidad para intentar conseguir patrocinadores (Henthorne 2012:84). Asimismo, se puede percibir en el contraste que existe en las presentaciones de los Tributos femeninos y masculinos: mientras que “[...] la chica del Distrito 1 es sexy mires por donde la mires”, “el chico del Distrito 2 es una máquina de matar implacable” (Collins 2008:90), lo que sugiere una presentación basada en las normas de género imperantes.

Ante lo expuesto, el cuerpo performativo que se presenta ante una sociedad ansiosa por consumirlo se va convirtiendo en un Otro extraño o ajeno a los consumidores, quienes únicamente perciben la corporalidad del cuerpo-objeto como algo que consumir, mas no que se pueda relacionar con ellos. Esta concepción de otredad o alteridad es una respuesta, según García, que relaciona lo humano con lo no-humano, en el que “lo normal, lo establecido y previamente dado, lo ordenado, lo propio se confronta con lo ajeno, lo desordenado, desconocido y distante” (2014:20). Los Distritos y, en especial, la sociedad del Capitolio conciben a los Tributos como un Otro, un objeto que no es parte de ninguna de las dos esferas sociales, cuyo único propósito es el de entretenerlos. Ello se evidencia, por ejemplo, cuando los estilistas de Katniss se encuentran conversando sobre esta en su presencia, y todo lo que hacen es mencionar lo que esperan de ella como su objeto de consumo, no como un sujeto para conocer e interactuar, dejándola, incluso, fuera de la conversación:

“[...] como siempre, empiezan a hablar como cotorras sin detenerse a comprobar que los estoy escuchando. Mientras Venia reinventa mis cejas, Octavia me pone uñas postizas y Flavius me masajea el pelo, yo me entero de todo lo que pasa en el Capitolio. Qué éxito tuvieron los juegos,

qué aburrido ha sido todo desde entonces, todos están deseando que Peeta y yo los visitemos de nuevo al final de la Gira de la Victoria” (Collins 2009:28).

Es así como a partir de dicha otredad germina el discurso de la deshumanización. La otredad es solo el inicio que permite afianzar la idea de que los Otros son “seres” que son diferentes en todo a *nosotros*; son desconocidos o extranjeros, “cuya[s] [...] costumbres no entiendo, tan extranjeros que, en el caso límite, dudo reconocer nuestra pertenencia común a una misma especie” (García 2014:22). El únicamente concebir la corporalidad de Tributos y Vencedores como objetos de consumo y Otros extraños, afianza la idea de deshumanizarlos: ya no son humanos, ni siquiera se asemejan a *ellos*, pese a que lo intenten, sino que solo son medios para su entretenimiento; es por eso que es admisible el sacrificarlos, el hacerlos sufrir y castigarlos con Los Juegos, pues, de acuerdo con Kelman, la deshumanización incluye el hecho de negarle a una persona su identidad, en otras palabras, la percepción de la persona como un individuo independiente, autónomo y distinguible de los demás con la capacidad de escoger. El considerarlos como no-humanos, objetos u Otros refuerza la concepción de estos como “desindividuos” que han perdido la capacidad de generar compasión y emociones morales de los demás, por lo que pueden ser tratados de las maneras más crueles (citado en Haslam 2006:254). Asimismo, se les concibe como “salvajes”, tal y como Effie Trinket opina sobre estos, “pobres criaturas” que necesitan ser transformadas para que se asemejen a ellos, aunque nunca lo harán (Collins 2008:35). Esto se refuerza con el propio discurso de los estilistas de Katniss cuando la estaban acicalando para presentarla ante el Capitolio:

—¡Excelente! ¡Ya casi pareces un ser humano! —exclama Flavius, y todos se ríen.
—Gracias.—respondo con dulzura, obligándome a sonreír para demostrarles lo agradecida que estoy. —En el Distrito 12 no tenemos muchas razones para arreglarnos.
—Claro que no, ¡pobre criatura!” (Collins 2008:48).

Aunado a ello, la propia estructura separatista generada a partir de la propia brecha impuesta por el Capitolio, la cual supone la exposición a los medios de comunicación, fortalece la idea de otredad, y la percepción de la sociedad del Capitolio sobre Tributos y Vencedores como “objetos” salvajes o de entretenimiento. La anterior idea puede ilustrarse con una de las interacciones entre Katniss y su Equipo de Preparación, sus estilistas del Capitolio, quienes únicamente hablan sobre Katniss y Los Juegos como un espectáculo lejano a ellos, por su concepción de lo que sucede como no importante por el hecho de que conciben a los Tributos como no-humanos:

“Parlotean, y tiene gracia porque, aunque parloteen sobre los juegos, sus comentarios versan acerca de dónde estaban, qué hacían o cómo se sentían cuando sucedió algo en concreto “¡Todavía estaba en la cama!” “¡Acababa de teñirme las cejas!”, “Os juro que estuve a punto de desmayarme” (Collins 2008:245).

Por último, es curioso notar también que los propios Tributos han interiorizado su propia calidad de objetos-signo de consumo, no-humanos u Otros, que se denominan a sí mismos como “animales”. Katniss, por ejemplo, hace alusión al Centro de Renovación como “un establo gigante”, o a la Sala de Lanzamiento, una cámara donde realizan los preparativos para los Juegos, como “el corral, donde guardan a los animales antes de llevarlos al matadero” (Denison 2014). Esta normalización de su calidad como objetos hace notar, en consecuencia, lo efectivo del adoctrinamiento del Capitolio en convertirlos en lo que ellos desean: unas perfectas piezas para sus Juegos.

En síntesis, el análisis realizado permite confirmar que el Capitolio emplea la cosificación del individuo como una herramienta para solidificar su adoctrinamiento a través de la construcción de determinadas narrativas en los medios. En primer lugar, el Capitolio cosifica a la población de Panem a través de su concepción como “cuerpos dóciles”, según la teoría de Foucault (1975), cuerpos moldeables y sometidos que le obedecen a través de la disciplina, la vigilancia y el castigo, herramientas que consiguen someter a los Distritos mediante el trabajo; a los Tributos, mediante su rol como distracciones; y a la sociedad del Capitolio, a partir de la alienación. De esta manera, consigue tener a Panem adoctrinado y bajo su poder. En segundo lugar, el Capitolio instrumentaliza el cuerpo de Tributos y Vencedores como “objetos de consumo masivo” en una sociedad de consumo y del espectáculo, tal que lo único que logra resaltar de su corporalidad es su atributo performativo, mas no su calidad de sujetos; lo cual tiene como consecuencia la emergencia de su consideración como Otros extraños y su posterior deshumanización.

Conclusiones

A partir del análisis realizado se puede extraer como conclusión central que la configuración del individuo presente en las novelas *Los Juegos del Hambre* y *En Llamas* es condicionada por los medios de comunicación que dominan e influyen Panem, en tanto telecracia, lo cual deviene en la generación de un hiperreal que aliena a su sociedad. En efecto, el condicionamiento que existe en torno a dicha sociedad, aplicado y reforzado por el Capitolio, la encierra en una burbuja fantasmagórica que impide que esta pueda desarrollar la capacidad autónoma y consciente suficiente como para romper con el hiperreal que la retiene, instrumentaliza, cosifica, moldea y maneja a fin de que se convierta en una pieza más en sus Juegos.

En ese sentido, respecto a un nivel más específico en relación con el primer capítulo, se puede concluir que las expectativas del individuo en Panem se construyen a partir del control que ejercen los medios controlados por el Capitolio sobre esta, pues este consigue someter a Tributos y distritos a través del castigo sanguinario que representan Los Juegos del Hambre, invisibilizar sus percepciones respecto a la transmisión y vivencia de estos, y afirmar el poder gubernamental a través del control absoluto de Los Juegos en detrimento de su integridad; todo ello encuadrando su atención específica en conseguir dichos objetivos. De la misma manera, el Capitolio domina las expectativas de su población mediante el *reality show*, empleando, por ejemplo, el voyerismo, el morbo y la interacción por parte de televidentes sobre el romance que gira en torno a la figura y rol de Katniss Everdeen para subyugar y silenciar a su figura y, a la vez, a rebelión germinante que representa. Así, el Capitolio se asegura de mantener un dominio fuerte sobre su población, al mismo tiempo que perpetúa el hiperreal que la aliena.

En un segundo nivel específico, se confirma el empleo de la cosificación del individuo por parte del Capitolio como un mecanismo que le permite solidificar el adoctrinamiento de Panem mediante la distribución de narrativas alienantes y subordinantes en los medios, tales como la docilización de las corporalidades de Tributos, Distritos y sociedad del Capitolio al encadenarlos a específicos roles que deben cumplir: los Tributos deben entretener al público; los distritos, trabajar; mientras que el Capitolio, mantenerse alienados. Es así como la sostenibilidad de la sociedad de Panem se cimenta sobre tales tres columnas insertas en el hiperreal. Por otro lado, mediante la instrumentalización masiva de los cuerpos de Tributos y Vencedores al ser considerados como “objetos de consumo” y expuestos ante una sociedad del espectáculo que los codicia y desea consigue deshumanizarlos, lo cual fortalece la brecha que evita que los ciudadanos del

Capitolio puedan identificarse con estos, así como los distritos; es mediante esta separación que el Capitolio consigue perpetuar su poderío, pues logra evitar rebeliones fuertes e integradas que quiebren la jerarquización.

Finalmente, es preciso que se añada la importancia de que la investigación académica sobre la saga *Los Juegos del Hambre* contemple más enfoques integradores y no repetitivos, pues existen aún más vías de análisis que pueden realizarse a partir de dicho producto; precisamente, una de estas ha pretendido abarcar la presente monografía: el ser humano en un contexto de subyugación y alienación; tema que podría alimentar futuras investigaciones y reflexiones sobre la posible hiperrealidad en nuestra época, la de la posverdad. Asimismo, también es relevante que se destaque lo crítico que resulta para el análisis de *Los Juegos del Hambre* su segundo libro, *En Llamas*, el cual no resulta tan protagónico en las investigaciones sobre la saga de Collins; además de brindar momentos claves para la trama de Sinsajo, la tercera novela de la saga, otorga situaciones precisas para que se elabore un abordaje más profundo sobre el personaje de Katniss Everdeen, quién empieza a tomar consciencia de quién es en realidad y de su rol como una pieza más en el tablero del Capitolio.

Bibliografía

BARRERA, Oscar

2011 “El cuerpo en Marx, Bourdieu y Foucault”. *Revista de Ciencias Sociales de la Universidad Iberoamericana*. Distrito Federal, volumen 6, número 11, pp. 121-137. Consulta: sábado 27 de agosto de 2022.

<https://www.redalyc.org/pdf/2110/211019068007.pdf>

BRICEÑO, Gloria

2011 “El cuerpo como performance en la sociedad del espectáculo”. *Estudio sobre las Ciencias Contemporáneas*. Colima, volumen 17, número 34, pp.9- 30. Consulta: viernes 09 de setiembre de 2022.

<https://www.redalyc.org/pdf/316/31620701002.pdf>

COLLINS, Suzanne

2008 *Los Juegos del Hambre*. Buenos Aires: Alfaguara.

2009 *En Llamas*. Buenos Aires: Alfaguara.

CONTI, R. y M. MARTINEZ.

2021 *Alcances extraestéticos de la experiencia del arte*. Buenos Aires: Teseo. Consulta: viernes 09 de setiembre de 2022.

<https://www.teseopress.com/experienciadelarte>

DE ESTEBAN, Jorge

1997 “Los medios de comunicación como control del poder político”. *Revista de Derecho Político*. Madrid, número 42, pp. 11-34. Consulta: viernes 09 de setiembre de 2022.

<http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:Derechopolitico-1996-42-FD7878B0/PDF>

DENISON, Kathleen

2014 *More than just a piece in their games*. Tesis de maestría de Artes en inglés.

Arlington: Universidad de Texas. Consulta: viernes 09 de setiembre de 2022

https://rc.library.uta.edu/uta-ir/bitstream/handle/10106/24969/Denison_uta_2502M_12964.pdf?sequence=1&isAllowed=y

FOUCAULT, Michel

2002 *Vigilar y castigar*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores. Consulta: martes 27 de setiembre de 2022.

<https://drive.google.com/file/d/1wGU-KvgLRn0GBge4E9ZIXWsx6yibM3-M/view?usp=sharing>

FLOREZ, David y otros.

2018 *Manipulación social como consecuencia de la difusión de información falsa a través de medios clásicos y alternativos*. Tesis para optar por el grado de licenciatura en Ciencias Sociales, Humanidades y Artes. Bucaramanga: Universidad Autónoma de Bucaramanga, programa de Comunicación Social.

https://www.unab.edu.co/sites/default/files/archivos/publicacion_noticias/Manipulación%20social%20como%20consecuencia%20de%20la%20difusión%20de%20noticias%20falsas.pdf

GONZÁLES, Pazos

2019 *Medios de comunicación: ¿al servicio de quién?*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Icaria editorial, Clac50, Cooperativa Editorial Retos y Mugarik Gabe.

<http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/gt/20200423054514/Medios-de-comunicacion.pdf>

GARCÍA, Ernesto

2014 *La construcción de la otredad como práctica discursiva de una comunidad ideológica institucionalizada. La experiencia rural de la prepa Ibero Puebla*. Tesis de maestría en Antropología Social. Puebla: Universidad de Puebla, facultad de Filosofía y Letras. Consulta: viernes 09 de setiembre de 2022.

https://drive.google.com/file/d/1_zlBlOIQdFjEWD_KfNW0EpHvhi_LnysP/view?usp=sharing

HENTHORNE, Tom

2011 *Approaching the Hunger Games a literary and cultural analysis*. Carolina del Norte: Librería Británica.

HASLAM, Nick

2006 "Dehumanization". *Personality and Social Psychology Review*. Melbourne, volumen 10, número 3, pp. 252-264. Consulta: viernes 09 de setiembre de 2022.

https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-65682011000100026

KORSTANJE, Maximiliano

2008 "Vida de consumo en Zygmunt Bauman" *Nómadas: Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*. Palermo, volumen 20, número 4, pp. 2-6. Consulta: viernes 09 de setiembre de 2022.

<https://www.redalyc.org/pdf/181/18102024.pdf>

LARA, Gabriela y Georgina COLÍN

2007 "Sociedad de consumo y cultura consumista". *Argumentos*. México, número 55, pp. 211-216. Consulta: viernes 09 de setiembre de 2022

<https://www.scielo.org.mx/pdf/argu/v20n55/v20n55a8.pdf>

MAESTRE, Daniel

2005 "Reality Shows: el verdadero cerdo mediático". *Comunicar*. Huelva, número 25, pp. 1-10. Consulta: viernes 09 de setiembre de 2022.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2927645.pdf>

MENÉNDEZ, María y Marta FERNÁNDEZ

2014 "Entre el experimento sociológico y la manipulación: el hiperreal en *The Hunger Games*". *Sociologías*. Puerto Alegre, número 37, pp. 278-304. Consulta: sábado 27 de agosto de 2022.

<https://www.researchgate.net/publication/267810490> Entre el experimento sociológico y la manipulación del hiperreal en *The Hunger Games*

MÁRQUEZ, Humberto

2017 “Mercancía humana: mistificación del proletariado y centralidad de la cuestión laboral”. *Observatorio del Desarrollo*. Zacatecas, volumen 6, número 18, pp. 59-71. Consulta: sábado 27 de agosto de 2022.

<https://estudiosdeldesarrollo.mx/observatoriodeldesarrollo/wp-content/uploads/2019/05/OD186.pdf>

OROZCO, Raúl

2017 *Revisión de la teoría del framing: Análisis del conflicto sirio en el sistema mediático español*. Tesis de maestría en análisis político y asesoría institucional. Barcelona: Universidad de Barcelona. Consulta: sábado 27 de agosto de 2022.

http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/122618/1/TFM_Raul_Orozco.pdf

PANSARDI, Pamela y Marianna BINDI

2021 “The New Concepts of Power?: Power-over, Power-to y Power-with”. *Journal of Political Power*. Pravia, volumen 14, número 1, pp. 51-71. Consulta: sábado 27 de agosto 2022.

<https://www.researchgate.net/publication/350807403> The new concepts of power Power-over power-to and power-with

PODCAMISKY, Mario

2006 “El rol desde una perspectiva vincular”. *Reflexiones*. San José, volumen 85, número 1-2, pp. 179-187. Consulta: martes 27 de setiembre 2022.

<https://www.redalyc.org/pdf/729/72920817012.pdf>

PÁRAMO, Pablo

2008 “La construcción psicosocial de la identidad y del self”. *Revista Latinoamericana de Psicología*. Bogotá, volumen 40, número 3, pp. 539-550. Consulta: 30 de mayo de 2022.

<https://www.redalyc.org/pdf/805/80511493010.pdf>

SOSSA, Alexis

2011 “Análisis desde Michel Foucault referentes al cuerpo, la belleza física y el

Código:	2	0	2	1	5	0	0	6	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

consumo". *Polis: Revista de la Universidad Bolivariana*. Los Lagos, volumen 10, número 18, pp. 559-581. Consulta: viernes 09 de setiembre de 2022.

https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-65682011000100026

Código:	2	0	2	1	5	0	0	6	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--