

IMPOTENCIA REFLEXIVA EN LA DISTOPÍA ADOLESCENTE CONTEMPORÁNEA: LA RESIGNACIÓN COMO APRENDIZAJE

*REFLECTIVE IMPOTENCE IN CONTEMPORARY JUVENILE DYSTOPIA:
CONFORMITY AS A LESSON*

Ana Clara Rey Segovia
10.26754/ojs_arif/arif.202318559

RESUMEN

El auge de la distopía en el audiovisual contemporáneo coincide, en buena parte, con el ciclo de protestas inaugurado por movimientos como *Occupy* en los Estados Unidos o el 15M español, movimientos conformados, mayoritariamente, por jóvenes. Esta coincidencia no es casual: el género distópico ha sido tradicionalmente asociado a una forma de denuncia, enfocada a promover la reflexión crítica y transformadora sobre la realidad. No obstante, la mirada atenta a algunos de los filmes distópicos más populares entre el público juvenil demostrará que los mismos reproducen lo que Fisher (2018: 49) denominó la “impotencia reflexiva”, característica de nuestra época. Su estructura narrativa invitaría a los jóvenes espectadores a una lectura aleccionadora sobre los límites de la realidad, llamando a la resignación ante la misma.

PALABRAS CLAVE: distopía; juventud; cine; crisis; impotencia reflexiva.

ABSTRACT

The recent boom of the dystopian genre in today's audiovisual industry closely echoes the cycle of social protests initiated by social movements like Occupy in the United States or the Spanish 15M —movements led mainly by young people. This is not fortuitous: dystopia has been traditionally associated with a form of denunciation, focused on promoting critical and transformative reflection about reality. However, a closer look into some of the most popular dystopian films among young audiences reveals that contemporary dystopias tend to reproduce that which Fisher (2018: 49) called the “reflexive impotence” —impotence that characterizes our time. The narrative structure of these dystopias invites young viewers to a sobering interpretation about the limits of reality, appealing to their conformity with them.

KEYWORDS: dystopia; youth; cinema; crisis; reflexive impotence.

Recibido: 17/12/2022. Aceptado: 08/05/2023

Análisis. Revista de investigación filosófica, vol. 10, n.º 1 (2023): 67-86

ISSNe: 2386-8066

Copyright: Este es un artículo de acceso abierto distribuido bajo una licencia de uso y distribución “Creative Commons Reconocimiento No-Comercial Sin-Obra-Derivada 4.0 Internacional” (CC BY NC ND 4.0)

1. INTRODUCCIÓN

Desde que, durante una de sus intervenciones parlamentarias en 1868, el célebre filósofo y economista británico John Stuart Mill popularizara el término “distopía” como antónimo del “buen lugar” (e)utópico (Robson, 1988: 244), las especulaciones sobre las posibles consecuencias perniciosas del mal accionar político, social o cultural de la humanidad no han cesado de producirse, especialmente en el ámbito literario. Tales visiones acabarán tomando la forma de un género diferenciado —gracias a las famosas aportaciones de Evgueni Zamiátin (*Nosotros*, 1924), Aldous Huxley (*Un mundo feliz*, 1932) o George Orwell (1984, 1949), entre otros— caracterizado por extrapolar en el futuro aquellos rasgos más nocivos del presente, a fin de plantear una denuncia y, sobre todo, una advertencia sobre la realidad. En este sentido, uno de los estudiosos más destacados dentro del ámbito de los estudios utópicos, el politólogo Lyman Tower Sargent (1994: 6), identificaba como uno de los elementos distintivos de la ficción distópica el establecimiento de un “llamado a la acción” en pos de evitar los “males” del porvenir.

Esta primera delimitación del género distópico parecería colocarlo dentro del espectro de una posible crítica “antisistema” o, al menos, impugnadora de ciertos aspectos del mismo en un sentido “transformador”; sentido que suele ser el atribuido, a nivel popular, a este tipo de obras. Sin embargo, el estudio en profundidad de los textos distópicos ha permitido observar en ellos ciertos rasgos “conservadores” que creemos conveniente señalar y analizar con mayor profundidad. Tales rasgos estarían relacionados con la carga antiutópica que motivaría buena parte de estas obras, evidenciada sobre todo en el constante señalamiento a “mundos felices” que, como el de Huxley, han sido construidos sobre la base de la represión, la censura o, en definitiva, de la falta de “libertad”.

Si bien la carga antiutópica de la ficción distópica ha sido ya diseccionada por diversos académicos como Estrella Lopez Keller (1991), Andreu Domingo (2008), Gregory Claeys (2018) o, antes, el propio Sargent (quien, en todo caso, establecía una diferenciación entre el género “distópico” y lo que denominaba como “utopía negativa”) entendemos necesario dar un paso más allá en este análisis, en la línea de lo planteado por Tom Moylan y Raffaella Baccolini (2003), Francisco Martorell (2015; 2019; 2021) o, también, en nuestra propia investigación (Rey Segovia, 2021), acerca de la evidente ambigüedad que caracteriza al género. Nos referimos, en concreto, al “impulso utópico” que subyace a buena parte de estos textos, en tanto la crítica y/o denuncia planteada en ellos suele apuntar a un “ideal” (social, político, cultural), que, en la mayoría de los casos, aparece de forma velada en el planteamiento de las resoluciones al conflicto.

Entendemos que esto es especialmente notable en el caso de las producciones distópicas contemporáneas dedicadas al público de masas —a las que, en adelante, nos referiremos como “distopías *mainstream*”— en tanto las mismas suelen insistir en desenlaces superadores del escenario distópico.

En tal sentido, el análisis de las posibles *lecturas* de la producción distópica contemporánea no puede realizarse de manera aislada al contexto que lo motiva. Un contexto marcado por las sucesivas crisis (social, económica, política, ecológica, cultural) que, en nuestro siglo, han acabado provocando una profundización de la incertidumbre respecto ante un futuro que se percibe de manera cada vez más fatalista y hostil. Desde el estreno cinematográfico de *Los juegos del hambre* (2012), hasta el de las populares ficciones televisivas como *The Walking Dead* (2010) o, más recientemente, *El cuento de la criada* (2017), la preminencia de la ficción distópica en nuestros tiempos ha venido funcionando no sólo como un “síntoma”, sino, además, como un mecanismo de “catarsis” de algunas de nuestras peores pesadillas. Entendida de esta manera, la sucesión de éxitos distópicos en la pequeña y gran pantalla durante los últimos veinte años resulta reveladora de la necesidad de dar algún tipo de respuesta y/o explicación a este desconcertante panorama.

Tomando todo esto en cuenta, creemos conveniente indagar en aquello que Martorell (2021: 107) denuncia como la “cara B” de la distopía, en cuanto, según el mencionado autor, esta modalidad narrativa podría actuar (sin desmedro de su ambivalencia y capacidad crítica) como síntoma de la actual “impotencia reflexiva” a la que se referiría Mark Fisher (2018: 49); esto es, de nuestra incapacidad para imaginar futuros alternativos, más allá del horizonte ideológico y político capitalista. Esta “parálisis de la imaginación” (Martorell, 2019: 12) estaría directamente ligada al proceso de cierre ideológico iniciado hacia finales de la década de 1970, y que ha quedado bien representado en la famosa cita de la ex Primera Ministra británica Margaret Thatcher: “No hay alternativa” (TINA, por sus siglas en inglés). En otras palabras, podríamos hablar de una suerte de “cierre distópico” respecto a la imaginación sobre el futuro (Rey Segovia, 2021), como aquél al que se refería Frederic Jameson (2003: 76) con su (tan manida) frase: “es más fácil imaginar el fin del mundo que el fin del capitalismo”.

Respecto a lo anterior, coincidimos plenamente en la observación de Gonnermann (2019: 27) acerca de que el “pesimismo” propio de la distopía contemporánea sirve como muestra del *zeitgeist* de nuestro siglo y que, en consecuencia, su análisis nos permitirá abordar las “estructuras del sentir” (Williams, 2000: 156) propias de nuestra época. Con todo ello, lo que nos proponemos en el presente artículo es indagar en la posibilidad de que el aceptado carácter aleccionador de la distopía,

lejos de materializarse en aquel “llamado a la acción” al que apuntaba Sargent, acabe siendo traducido en términos de un alegato inmovilista, limitado simplemente a denunciar ciertos rasgos y/o comportamientos socialmente reprobables, a la vez que señalar los modelos de conducta adecuados.

2. HIPÓTESIS Y OBJETIVOS

El análisis que se presenta a continuación está dedicado a desentrañar los principales mecanismos discursivos propuestos por algunos de los filmes distópicos más representativos de nuestra época. Si bien somos conscientes de que los productos televisivos han ido ganando cada vez más popularidad, hemos optado por centrarnos en la producción cinematográfica de mayor éxito en los últimos veinte años, en tanto que la misma nos proporciona un terreno más abarcable en términos analíticos, al tiempo que extrapolable —en términos generales— al resto de expresiones del audiovisual. No pretendemos, con ello, establecer conclusiones en términos absolutos, dada la evidente amplitud de nuestra hipótesis, sino señalar ciertas tendencias recurrentes dentro del género. Tendencias que, sin dudas, deberán ser contrastadas y completadas a través de otras investigaciones (ver, por ejemplo, Méndez Rubio & Rey Segovia, 2018; Rey Segovia, 2021).

En definitiva, y a efectos de establecer una necesaria acotación del análisis propuesto, hemos decidido centrar nuestra atención en aquellas ficciones distópicas destinadas al público adolescente, agrupadas en la categoría general de *young-adult dystopias*. Consideramos que la enorme popularidad de los ejemplos propuestos nos permitirá dar cuenta de la desafección generalizada respecto al futuro, característica, sobre todo, de la juventud occidental contemporánea (Fisher 2018: 49). Desafección reconocida también por autores como Zygmunt Bauman (2017: 62) quien, en uno de sus últimos trabajos, señalaba que la mayoría de los jóvenes nacidos entre la década de 1980 e inicios de los 2000, “prevé un futuro que, lejos de allanar el camino con mejoras sucesivas de su situación como las que caracterizaron la historia de sus padres (...), no hará más que empeorar sus condiciones de vida”. Los datos más recientes parecen corroborar las mencionadas aportaciones: según Katenbacher et al. (2022: 5; 8), buena parte de la juventud estadounidense de entre 18 y 25 años de edad considera que el escenario futuro más probable involucra un empeoramiento de las condiciones medioambientales, a la vez que una creciente profundización de los problemas relacionados con las dinámicas sociales, donde la mayoría prevé un mayor aislamiento relacionado con las consecuencias negativas de los avances tecnológicos.

En concierto, el corpus de nuestro análisis estará compuesto por las sagas *Los Juegos del Hambre* (*The Hunger Games*, Gary Ross, 2012; *The Hunger Games: Catching fire*, Francis Lawrence, 2013; *The Hunger Games: Mockingjay – Part 1*, Francis Lawrence, 2014; *The Hunger Games: Mockingjay – Part 2*, Francis Lawrence, 2015), *Divergente* (*Divergent*, Neil Burger, 2014; *Insurgent*, Robert Schwentke, 2015; *Allegiant*, Robert Schwentke, 2016) y *El corredor del laberinto* (*The Maze Runner*, Wes Ball, 2014; *Maze Runner: The Scorch trials*, 2015; *Maze Runner: The death cure*, 2018), así como también por el filme de Steven Spielberg, *Ready Player One* (2018). Los largometrajes propuestos para el análisis suponen una muestra lo suficientemente representativa del panorama distópico *mainstream*, en tanto que los mismos se posicionan entre los títulos más taquilleros de la última década, según bases de datos en línea como *Box Office Mojo* o *The Numbers*.

Partiendo de la visible correspondencia, a nivel temporal, entre esta “edad dorada” de la distopía *mainstream* adolescente y el auge de los nuevos movimientos sociales protagonizados, en un alto porcentaje, por personas jóvenes —como es el caso de *Occupy*, en los Estados Unidos, o el 15M, en el estado español (Anduiza et al. 2013; Giugni & Grasso 2019)—, nuestra intención será inspeccionar la manera en que estas distopías traducen la indignación de esta juventud respecto al presente y, sobre todo, su sensación de indefensión respecto al futuro (expresada, en el caso español, en eslóganes como “Sin casa, sin curro, sin pensión” o “Juventud sin futuro”). Traducción que, en términos narrativos, parecería tomar la forma de una lectura determinada, no sólo acerca de los conflictos que atraviesan a nuestro presente, sino, sobre todo, de las posibles “soluciones” a los mismos.

En cualquier caso, es necesario señalar que nuestro análisis no puede producirse al margen de las dinámicas estructurales y de las condiciones materiales que, en definitiva, condicionan también cualquier posible traducción. Dicho de otra manera, el análisis de las distopías *mainstream* no puede realizarse de manera aislada a su condición de mercancía, resultado de las dinámicas propias del modo de producción cultural masivo y, en definitiva, dominante en términos políticos, culturales y económicos. En esta línea, y partiendo de los hallazgos de anteriores investigaciones (Urraco-Solanilla, 2021; Martorell, 2021; Rey Segovia, 2021), nuestra hipótesis contempla también el riesgo de que la mentada traducción tenga lugar en los términos de una posible neutralización de aquellos elementos “críticos” y potencialmente “transformadores” planteados desde los movimientos sociales antes mencionados, en tanto los mismos podrían llegar a suponer un profundo cuestionamiento de las dinámicas estructurales del sistema.

Respecto a esto último, conviene aclarar que, si bien es cierto que la heterogeneidad de los mencionados movimientos juveniles impide realizar generalizaciones, la notoriedad y popularidad de los mismos nos habla de un claro momento de impugnación del sistema, que vendría acompañado de unas demandas centradas en la necesidad de una profundización y “radicalización” democrática. Tal y como señalaba el sociólogo Ángel Calle Collado (2013: 35), sería, pues, un error reducir el mencionado ciclo de movilizaciones a “un mero grito de descontento”, en tanto se trataba, en realidad, de una “construcción pausada de la política desde lo político”. Construcción centrada, fundamentalmente, en la “exploración de nuevos territorios” —entre los que destacan la autogestión o la economía social— claramente desafiantes y superadores del modelo político, social, económico y productivo actual (Calle Collado, 2013: 144; 159).

Así, partimos también de la presunción de que, sin desmedro de su pretendido ánimo crítico (y, si se quiere, “reformista” en términos políticos), estas distopías acabarían colaborando al desaliento de cualquier pretensión de cambio “radical” de la realidad, sirviendo como una suerte de “aprendizaje de la resignación” (Rey Segovia, 2021: 475) para aquella juventud indignada.

3. TEXTOS Y CONTEXTOS: EL CINE *MAINSTREAM* Y LA CONSTRUCCIÓN DE LA REALIDAD SOCIAL

Atendiendo a la complejidad del fenómeno a analizar, nuestra propuesta se ubicará en el ámbito de los Estudios Culturales, en cuanto creemos que los mismos habilitan un espacio de reflexión interdisciplinar imprescindible para el abordaje de un objeto de estudio como el aquí planteado. Las aportaciones de Raymond Williams (2000; 2001) nos servirán como coordenada general para lidiar con las tensiones que, pese a lo dicho anteriormente, atraviesan también al modo de producción cultural masivo, a fin de abordar lo que en un primer momento podría ser leído en términos de una confrontación en lo que respecta a la definición del género distópico. Nos referimos, en particular, a las lecturas que ubican este tipo de relatos en el referido ámbito de la “crítica antisistema” y a aquellas que, por el contrario, pretenden ubicarlos indiscutiblemente en el ámbito de la “antiutopía conservadora”.

Nuestra intención será la de alejarnos de lecturas deterministas que interpretan lo cultural como mera reproducción de la cultura dominante o como pura “ideología” (o “falsa conciencia”). Preferimos, pues, centrarnos en un análisis que considere el proceso de construcción de la realidad social en términos de lo que el

teórico galés define como “hegemonía” (Williams 2000: 129), lo que nos permitirá abordar los potenciales cruces entre lo cultural —entendido, como propone también Williams, como “proceso social total”— y lo ideológico, reconociendo, así, el necesario “entrelazamiento de fuerzas políticas, sociales y culturales” que actúan en un momento y en una realidad determinadas.

En esta línea, nuestro interés estará puesto en aquellas expresiones de lo que Williams (2000: 144-145) denominó lo “residual” y lo “emergente”. Mientras lo residual haría alusión a aquello que “todavía se halla en actividad dentro del proceso cultural; no sólo (...) como un elemento del pasado, sino como un efectivo elemento del presente”, lo emergente se referiría a “los nuevos significados y valores, nuevas prácticas, nuevas relaciones y tipos de relaciones que se crean constantemente”. De esta manera, la producción cultural distópica puede ser interpretada como una muestra de aquellas “experiencias sociales en solución” (*Id.* 156), que evidencian los cambios y/o nuevas formaciones en las “estructuras del sentir”.

Para abordar el análisis planteado, partiremos de la concepción de los filmes como textos de una cultura determinada (en este caso, la cultura occidental). Contemplar la textualidad de los filmes supone abordarlos, pues, como prácticas significantes en las que no sólo se pone en juego la “materia del significante” sino, también, el “plural que hace al sujeto enunciador” (Barthes 2003: 142). Lo dicho implica trascender la noción de *significación* para poner el foco en la de *sentido*, en tanto que el “texto fílmico” nos remite necesariamente a la idea de un tejido (Aumont et al. 2008: 209) o, por volver a la propuesta de Barthes (2003: 144), a la de un “espacio polisémico en el que se entrecruzan varios sentidos posibles”. De esta manera, la atención a la productividad que se deriva de la lectura de los textos nos permitirá abordarlos alejándonos de la monología que supone concebirllos como “obras”, acabadas y cerradas (lo que, a su vez, implicaría asumir una supuesta intencionalidad por parte del autor), para poner el foco en el lugar del lector como “estrategia desde la que abordar el dispositivo textual” (Talens, 2010: 36). En definitiva, este desplazamiento conlleva concebir la lectura no como un “acto de decodificación, sino como [un] proceso ininterrumpido de producción/transformación” (*Id.* 40). Desde este punto de vista, la labor analítica no recaerá en un intento por acceder a un supuesto significado definitivo de los textos, sino en un “examen de la significación como proceso que se realiza en los textos en los que emergen sujetos y en los cuales éstos interactúan” (*Id.* 37).

En cualquier caso, cabe advertir que lo anterior no debe ser entendido como una incitación a una lectura arbitraria o “caprichosa” de los filmes propuestos. Tal extremo será salvado atendiendo a los límites del propio espacio textual, esto

es, a la “estructura textual” (Company y Talens 1984: 31) marcada por los propios filmes, lo que, en última instancia, acotará los límites de sus (posibles) interpretaciones (Talens 2010: 40-41). De esta forma, la validez de nuestro análisis estará garantizada por las propias propuestas distópicas plasmadas en los largometrajes, en la medida en que las mismas suponen una reinterpretación o *relectura* de una realidad particular. En esta línea, nuestra intención será la de observar la forma en que los textos articulan tales reinterpretaciones, potenciando y/o reforzando unas determinadas miradas sobre la realidad escrutada.

Siguiendo la propuesta de Gómez Tarín (2010: 62) y Talens (2010), partimos, en primer lugar, de un trabajo de documentación sobre el contexto de producción/difusión de los filmes, enfocado a identificar y ubicar de manera pertinente sus argumentos centrales asumiendo —como se ha mencionado anteriormente— que una de las motivaciones principales de la producción distópica se relaciona con su ánimo admonitorio sobre la realidad a la que alude. Tras esta primera etapa de contextualización/descripción, los filmes fueron diseccionados mediante un *decoupage* inicial. Esta labor ha sido fundamental para establecer los criterios de lectura de los textos, que pivotan, a grandes rasgos, sobre las ideas de crisis, rebeldía, (auto/re)conocimiento, superación y adaptación, cuestiones sobre las que profundizaremos a lo largo del análisis.

4. EL APRENDIZAJE DE LOS LÍMITES EN LA DISTOPÍA ADOLESCENTE

Como hemos mencionado en la introducción, el análisis que aquí proponemos pretende sacar a relucir algunos aspectos menos atendidos a la hora de abordar los textos distópicos de la cultura de masas (especialmente, aquellos enmarcados dentro de las llamadas distopías adolescentes), a fin de poner en evidencia su carácter aleccionador en un sentido diferente al tradicionalmente achacado a este tipo de relatos. La saga *El corredor del laberinto* proporciona un buen punto de partida para emprender este análisis. En el filme, Thomas y sus amigos se encuentran encerrados en el “Área”, un pequeño campamento amurallado y rodeado por un laberinto de enormes proporciones. Los jóvenes, todos varones de entre 12 y 17 años aproximadamente, no cuentan con recuerdos anteriores a su llegada a este lugar: así, desamparados y sin historia, deberán aprender a moverse en este nuevo mundo, abandonados por completo a su suerte. La única (y presumible) salida a su encierro pasará por atravesar con éxito el laberinto, plagado de obstáculos y amenazas para sus vidas.

Lo primero que llama la atención es esta suerte de negación de la infancia, que bien podría interpretarse como el paso definitivo hacia la independencia. Los

protagonistas de *El corredor del laberinto* ya no son niños y deberán asumir su nueva realidad como jóvenes adultos. Este inicio de la etapa adulta como un período de vulnerabilidad y desconcierto se nos presenta en forma de un nuevo nacimiento, como un “parto” (Fotogramas 1 y 2), donde los juegos de la infancia (el laberinto) se convertirán en algo ahora “serio” y potencialmente peligroso, como un llamado a la asunción de responsabilidades de carácter vital.



Fotograma 1. *El corredor del laberinto*, 2014. Wes Ball © 20th Century Fox.



Fotograma 2. *El corredor del laberinto*, 2014. Wes Ball © 20th Century Fox.

El descubrimiento de este nuevo mundo se dará, pues, desde la completa indefensión, lejos de la protección de los adultos que, como descubriremos más tarde, se presentarán ahora como potenciales amenazas. Desde este punto de vista, el Área se nos plantea como un espacio transicional, de instrucción preparatoria para culminar con éxito su objetivo inicial: la superación de todos los obstáculos para salir definitivamente del laberinto, esto es, para alcanzar, por fin, su libertad. Así pues, como metáfora del mundo real, el laberinto se nos

plantea como un espacio inestable, tenebroso e inmenso, imposible de mapearlo en su totalidad. Como en aquél construido por Dédalo, el camino de los jóvenes estará plagado de riesgos, representados en este caso en la forma de trampas y monstruos que engullen a cualquiera que fracase. Como un mandato orientado a alcanzar la definitiva madurez, el laberinto del filme reproduce de alguna manera la tan manida frase anglosajona que invita, de alguna manera, a volverse más “realista”: “*grow up and get over it!*”

Así, tal y como señala Urraco-Solanilla (2021: 161), nos encontramos ya ante una de las principales lecciones de las distopías adolescentes: el llamado a la auto-responsabilización. En tal sentido, la propuesta de Ball nos habla de la necesidad de tomar las riendas del propio destino, dejando atrás los miedos en pos de convertirse en sujetos completamente emancipados e independientes. Este motivo se repite, con las correspondientes particularidades, en el resto de filmes que componen nuestro corpus. Tal es el caso de la saga *Divergente*, donde la protagonista, Tris, enfrentada a su propio reflejo en una escena también laberíntica, deberá afrontar la decisión que marcará su propio destino: determinar la “facción” a la que dedicará toda su vida adulta. “Elige”, se dice a sí misma (Fotograma 3).



Fotograma 3. *Divergente*, 2014. Neil Burger © Summit Entertainment.

Como en *El corredor del laberinto*, en *Divergente* el autoconocimiento se vinculará abiertamente al mandato de someterse a una prueba individual en la que las decisiones propias, personales, son el único factor que determinará su futuro. Dicho de otro modo, en *Divergente*, el principal desafío para los jóvenes pasa por asumir, en solitario y enfrentándose (sólo) a sí mismos, su destino. Así, en la escena a la que pertenece el anterior fotograma, no intervienen más factores que aquellos que representan la amenaza exterior (un perro rabioso dispuesto a atacar en cualquier momento): la victoria sobre ellos dependerá, únicamente, de las habilidades y

aptitudes individuales de la chica, y de su capacidad para superar la incertidumbre, la confusión y el miedo ante esta nueva situación.

En esta línea, la evolución de los títulos que constituyen esta última saga da cuenta del periplo de la protagonista, enfocado también al aprendizaje de la responsabilidad individual: desde la aceptación de su diferencia e individualidad (*Divergente*, Neil Burger, 2014), pasando por la rebeldía de su etapa “insurgente” (*Insurgente*, Robert Schwentke, 2015), hasta el deber de asumir el “compromiso” para con los suyos (*Leal*, Robert Schwentke, 2016). Con esto, el perfeccionamiento de las competencias y habilidades personales se vuelve un factor crucial para la supervivencia. Competencias y habilidades que pasan claramente por la explotación de los talentos supuestamente innatos, cualidad que confiere a personajes como el de Tris o Thomas la legitimidad necesaria para convertirse en líderes y héroes/heroínas, cuestión que se observa de manera más clara en el caso de esta última —nacida “divergente” y, por tanto, naturalmente valiente, inteligente, justa y altruista— o en Thomas, cuya curiosidad e inteligencia naturales lo vuelven la persona más apta para liderar el escape del laberinto.

Por otra parte, el viaje de Tris y Thomas reproduce, sin ambages, la estructura monomítica descrita por Joseph Campbell hace ya más de medio siglo (1959 [1949]), consistente, a grandes rasgos, en tres etapas fundamentales que él denomina como “iniciación-separación-retorno” (Campbell 1959: 35). Sin ánimo de profundizar en esta cuestión particular, lo relevante del énfasis puesto por la distopía cinematográfica en la estructura monomítica tiene que ver con su función ya que, como apunta el propio Campbell (1959: 26), el periplo del héroe monomítico acabaría sirviendo al fin de establecer arquetipos ideales o, por ponerlo en palabras del autor, para enseñar “las formas humanas generales, válidas y normales”. Sobre esto último, resultan relevantes las aportaciones de Ibáñez Noguerón (2010: 82) respecto a la idea del laberinto, quien nos recuerda que la importancia del mito del Minotauro —clara inspiración de las sagas aquí analizadas— tiene que ver con el proceso de legitimación de Teseo como rey de Atenas. Dicho de otra manera: de la misma manera que Teseo, Tris y Thomas acabarán convertidos “héroes civilizadores”, representante de los dignos valores de la polis (*Id.* 84). En tal sentido, podríamos decir que los periplos heroicos presentados por las distopías que aquí nos ocupan funcionan a modo de un “manual de instrucciones” (Urraco-Solanilla 2021: 163) para sus espectadores.

En definitiva, en los dos casos vistos hasta el momento, serán las “buenas” decisiones de los protagonistas las que determinarán su éxito o fracaso en sus correspondientes travesías individuales, de tal manera que las mismas se nos

proponen como lecciones moralizantes sobre lo que se considera “correcto” y, por tanto, también sobre lo “inadecuado” en el camino a la madurez. Lecciones en las que el camino se nos plantea como un recorrido individual, como un dilema personal a resolver, aun cuando este se plantee en compañía de otros inmersos en una situación similar. En tal sentido cabe apuntar que, como plantea Urraco-Solanilla (2021: 160; 164), la idea del “trabajo en equipo” —muy recurrente en este tipo de relatos— será introducida simplemente como un “elemento corrector” dentro de la defensa de esta visión liberal plasmada en los filmes. Elemento que, según el mencionado académico, apela solo a la división de tareas del capitalismo fordista, entendida pues a modo de “una ventaja competitiva frente al entorno hostil, más que como el reconocimiento de la interdependencia entre individuos o como el feliz encaje entre subjetividades que se conectan en lazos de solidaridad social”.

Algo que puede observarse, también, en el caso de la tetralogía cinematográfica dedicada a *Los Juegos del Hambre*. En el caso de Katniss, protagonista de la saga, serán también sus habilidades individuales las que le ayudarán a salir victoriosa de los crueles juegos a los que la someterá, más tarde, el sistema. Habilidades que, nada más comenzar el primer filme, se nos presentan como producto de las duras condiciones que, junto a su hermana menor, han tenido que sufrir (sus habilidades para cazar y escabullirse, su autosuficiencia, su independencia). Características que —sumadas también a su “espíritu maternal” (cualidad imprescindible, al tratarse de un personaje femenino)—, más tarde, le conferirán la legitimidad suficiente para convertirse en la líder de la rebelión.

Como sucedía en los casos anteriores, la idoneidad de Katniss como heroína vendrá dada, sobre todo, por la insistencia en valores como el trabajo, el esfuerzo y el autosacrificio. Valores que se reforzarán, luego, mediante un entrenamiento para una batalla que, en un primer momento, tomará (casi) siempre la forma de una competencia en la que muchos se “pierden” por el camino. *Los Juegos del Hambre* y *Divergente* son los ejemplos más claros de lo anterior. En ambos casos las jóvenes deberán someterse a una dura instrucción de tipo militar que deberán sobrellevar con entereza, soportando cualquier sufrimiento, sin protestar, en pos de adquirir la disciplina necesaria para la batalla (Fotogramas 4 y 5).

Este rigor militar está también presente en la primera entrega de *El corredor del laberinto*, donde la organización de los jóvenes en el Área recuerda a la de un ejército. Aquí, sin embargo, el foco no está puesto tanto en el entrenamiento sino en la importancia de acatar las tres normas fundamentales del campamento: la responsabilidad y el orden (“haz tu parte”), la lealtad (“nunca hagas daño a otro



Fotograma 4. *Divergente*, 2014. Neil Burger © Summit Entertainment.



Fotograma 5. *Los juegos del hambre*, 2012. Gary Ross © Lions Gate Films Inc.

habitante del Área”) y la obediencia (“nunca atraveses el muro”). En este sentido, no resulta casual que las imágenes del Área evoquen el imaginario popular sobre la guerra de Vietnam: los tonos verdes, marrones y ocre que predominan en cada una de estas escenas, las improvisadas torres de vigilancia, las precarias tiendas de campaña hechas de elementos naturales, el aspecto desaseado de los chicos o la rigurosa división de tareas, todo trae a la memoria el escenario de una de las más emblemáticas campañas militares del siglo pasado.

Como sucedía en los casos ya mencionados, una de las primeras lecciones que aprende Thomas es la importancia de encajar bien los golpes. En este caso, su ritual iniciático tendrá lugar en la ceremonia de bienvenida, celebrada por sus compañeros: allí, se verá obligado a probar su valía como miembro peleando, con las manos desnudas, con uno de los chicos más fuertes del grupo, así como atreviéndose a beber el potente licor casero que preparan sus rudos compañeros. Otra vez, todas estas lecciones se presentan, pues, como un paso necesario para hacer

frente a los obstáculos y conflictos posteriores. En tal sentido, si bien —como ya hemos mencionado— es posible extraer una lectura satírica/crítica de estos planteamientos, el acondicionamiento a este tipo de abusos se propone como un escarmiento de vital importancia. Escarmiento claramente dirigido a aleccionar a los jóvenes, brindándoles el modelo de conducta adecuado para enfrentarse a los inexorables retos que les esperan en el mundo real (disciplina, paciencia, resistencia, capacidad de sufrimiento...).

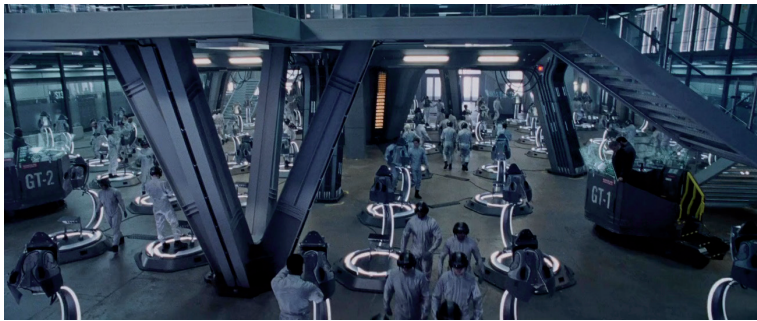
La anterior lección se repite, con destacables particularidades, en el caso del último filme de nuestro corpus, *Ready Player One*. Lejos de la violencia de los anteriores ejemplos, en este caso el sometimiento a las reglas se presenta a modo de un juego. El OASIS, mundo virtual al que los pobladores del superpoblado y pauperizado Ohio de 2045 se conectan para evadirse de la distópica realidad en la que viven, se presenta como un espacio liberador y justo, “utópico” (en el sentido tradicionalmente atribuido a esta palabra), en el que las reglas garantizan la igualdad de oportunidades para todos los jugadores. El monólogo de Wade, el joven protagonista, nada más comenzar el filme no deja lugar a interpretaciones: Halliday, creador del OASIS, se aseguró de que todos los jugadores “comenzaran en las mismas condiciones” para que su éxito sólo dependiese de sus “habilidades” para ganar. Victoria que se premia, para más inri, con monedas virtuales obtenidas al competir con el resto de jugadores, y que los participantes utilizan para comprar y mejorar sus armaduras, incrementando así sus posibilidades de supervivencia.

No resulta difícil observar la coincidencia entre tal propuesta y las dinámicas propias de la meritocracia liberal-capitalista, que mide el éxito o el fracaso en términos de capacidad (individual) para competir. Como en el mundo “real”, convertirse en un “ganador” —o, por el contrario, caer en la desgracia de ser un “perdedor”— dependerá exclusivamente del trabajo, el esfuerzo y la constancia que cada individuo esté dispuesto a invertir. O, como se afirma en una valla publicitaria de esta distópica Ohio: “*No pain, no gain*”. Sin embargo, lejos de constituir el foco de la crítica de *Ready Player One*, la trama se centrará en la necesidad de defender este mundo de aquellos que pretenden pervertirlo.

Lo anterior da cuenta de un desplazamiento respecto a las propuestas de los anteriores filmes: mientras el sometimiento a las reglas de Katniss, Tris y Thomas se vive como una imposición, el de Wade se da alegremente, con su beneplácito y el del resto de sus compañeros. La utopía que el OASIS representa es, en este caso, la de un “capitalismo humano”, donde el trabajo es algo disfrutable y lúdico —como en los campus de la empresa *Google* en Silicon Valley— difuminando, así, las fronteras entre el tiempo de ocio y el tiempo productivo. En este mundo,

los rígidos mecanismos de disciplinamiento de los anteriores filmes —algo que Francisco Martorell (2021: 115) denomina el “desfase temporal orwelliano” de la distopía contemporánea— dejan de tener sentido, en tanto aquí nadie cuestiona las reglas; por el contrario, cuando la corporación IOI, liderada por Nolan Sorrento, intente tomar el control y cambiarlas, Wade y sus amigos reaccionarán emprendiendo una lucha por recuperar y conservar sus dinámicas originales.

Este desfase señalaría, de alguna manera, el paso de un capitalismo de base biopolítica a un capitalismo neoliberal, fundamentalmente psicopolítico, en el que “el sujeto sometido no es siquiera consciente de su sometimiento”, dado que los mecanismos de disciplinamiento actúan en él de “una forma [más] sutil, flexible, inteligente” (Han 2015: 28). Como nos hace saber el propio Wade, los participantes del OASIS son “libres”, o así se (auto)perciben: sus cuerpos ya no tienen la necesidad de ser moldeados para la batalla, como en los casos anteriores, porque aquí estos se abandonan a un eterno recreo sin normas aparentes y plagado de recompensas inmediatas. No obstante, esto no implica la desaparición de la amenaza totalitaria, biopolítica y moderna, como da cuenta el ejército de jugadores/soldados comandado por Sorrento en las instalaciones de IOI (Fotograma 6), o los trabajos forzados a los que son sometidas aquellas personas que no pueden pagar sus deudas con la corporación.



Fotograma 6. *Ready Player One*, 2018. Steven Spielberg © Warner Bros. Entertainment Inc., Village Roadshow Films North America Inc. and RatPac-Dune Entertainment LLC.

Aun cuando es cierto que el filme introduce algunos elementos satíricos que problematizan (hasta cierto punto) el propio OASIS —como el tema musical *Everybody wants to rule the world* (*Tears for Fears*, 1985) que acompaña las escenas introductorias a este utópico mundo— el desenlace del conflicto acaba despejando cualquier ambigüedad: cuando Wade se convierta en el nuevo propietario

del OASIS y tenga la oportunidad de desconectarlo para siempre, optará por mantenerlo en marcha y decretar un par de días de asueto semanal. Esta defensa del sistema —en oposición a la (aparente) lucha contra él propuesta en los anteriores filmes— daría cuenta, también, del escenario político en el que se estrena el filme: mientras el estreno de *Los Juegos del Hambre*, *Divergente* o *El corredor del laberinto* coincidiría con el ciclo de protestas (mayoritariamente) juveniles, encarnadas en movimientos como *Occupy* en los Estados Unidos o el 15M en España, el planteamiento de *Ready Player One*, estrenada en 2018, parecería responder a la victoria de Donald Trump un año antes y, por tanto, a la defensa de los espacios de (supuesta) libertad conseguidos en el pasado frente al despotismo de los nuevos líderes (encarnado, en el filme, por Nolan Sorrento).

Es aquí donde reside la ambigüedad de los filmes, en cuanto los mismos reflejan, de alguna manera, las legítimas reivindicaciones surgidas de los movimientos populares juveniles, al tiempo que proponen desenlaces que, de alguna manera, acaban por deslegitimar sus aspiraciones más utópicas (entendidas estas en el sentido de transformación radical de la realidad). Así, por ejemplo, cuando Thomas y su grupo consigan escapar del laberinto, deberán afrontar la traición perpetrada por sus falsos salvadores —los adultos responsables de la organización CRUEL (Ava y Janson)—, para acabar concluyendo que la única solución es retirarse a una isla y desistir en su objetivo de salvar a toda la humanidad. Lo mismo que Tris, quien tras haber liderado la liberación del pueblo del distópico Chicago, terminará descubriendo que la utopía que les espera más allá de los muros de la ciudad no es más que una nueva trampa. O que Katniss, cuyos aliados en la rebelión acabarán reproduciendo las mismas dinámicas que aquellos a los que pretendían derrocar. Las escenas que cierran los filmes dejan en evidencia lo anterior: en ellas, Thomas, Tris, Katniss y Wade optarán, finalmente, por retirarse de la batalla junto a su pequeño grupo de allegados (generalmente, sus parejas o amigos), únicas personas en las que pueden confiar.

En resumen, los “finales felices” de las distopías aquí analizadas acaban optando por soluciones menos radicales —o, si se prefiere, de carácter “reformista”, entre los que se incluye el retorno a la democracia liberal— que permitan a sus protagonistas retornar a sus mundos individuales asumiendo una lección fundamental: la imposibilidad de transformar radicalmente sus mundos y la conveniencia de optar por la felicidad (únicamente) en el seno de sus grupos más cercanos. En tal línea, los aprendizajes extraídos de los correspondientes periplos heroicos servirán solo al fin de “hacerse más fuertes” y adaptarse a una realidad que se asume indefectiblemente viciada e inmisericorde.

En esto último, la insistencia en tropos como el de la “revolución traicionada” (observable en las segundas partes de *Los Juegos del Hambre* o *El corredor del laberinto*) o los “falsos profetas” (presentes en la tercera parte de la saga *Divergente* o, también, en el caso de *Ready Player One*) acaban achacando el fracaso de cualquier aspiración utópica a una supuesta “naturaleza humana” necesariamente egoísta y autodestructiva. Con esto, el pesimismo antropológico asociado al discurso hobbesiano sobre el ser humano acabaría reafirmandose como el principal argumento anti-utópico; argumento ya esgrimido décadas antes por personajes como Karl Popper (1979 [1953]), Frederik Hayek (2008 [1944]) o Isaiah Berlin (1992 [1959]) como principal motivo del fracaso de los proyectos utópicos del pasado. El monólogo que cierra la saga de *Los Juegos del Hambre* resulta, en este sentido, más que esclarecedor. En él, el personaje de Plutarch —un cínico hombre, leal, inicialmente, al gobierno y reconvertido, más tarde, en mano derecha de la lideresa de los “falsos revolucionarios”— narra a Katniss sus predicciones para el futuro tras la rebelión: “La guerra terminó” —dice Plutarch— “Entramos en el dulce período en el que todos están de acuerdo en no repetir los horrores recientes. [Pero] Por supuesto, somos seres débiles y estúpidos con mala memoria y un gran talento para la autodestrucción”.

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Lo dicho nos permite extraer algunas conclusiones relacionadas con nuestra hipótesis de partida. Más allá del pretendido ánimo satírico/crítico de los planteamientos distópicos analizados —en los que, pese a lo dicho, la presencia de una clara censura de los “excesos” del sistema resulta evidente— las lecciones extraídas de los respectivos periplos heroicos no parecen enfocadas tanto a la *transformación* del sistema sino, más bien, a que los jóvenes hallen *su lugar* en el mismo. Algo que en anteriores investigaciones hemos destacado ya como una posible característica del género distópico en su versión *mainstream*, y en lo que coinciden otros investigadores como Francisco Martorell (2021) o Mariano Urraco-Solanilla (2021).

Lo anterior se relacionaría con el presumido proceso de constitución de un sujeto envuelto en un proceso de cierre ideológico; un sujeto carente, en consecuencia, de cualquier proyección utópica entendida en un sentido emancipador. En tanto que tal, el mismo sólo puede hacer uso de las únicas categorías disponibles para asumirse como un individuo libre, esto es, aquellas que se ofrecen dentro del marco liberal-capitalista. En otras palabras, podríamos decir que la “única” libertad a la que los jóvenes parecen poder aspirar es aquella posible en

la “única” realidad (aparentemente) disponible: la realidad capitalista. Esto, que en anteriores investigaciones ha sido referido como “la doble paradoja del joven descontento” que “critica y desea el capitalismo” a partes iguales, acaba traducién-dose, en los filmes, en una cesión ante una realidad que se percibe ineluctable y, por tanto, también inevitable (Rey Segovia, 2021: 482).

En consecuencia, y lejos del presumido espíritu crítico de la distopía, el carácter aleccionador de estos relatos enfocados al público adolescente pasaría por un llamamiento a asumir la derrota en lo que refiere a las aspiraciones de cambio “radical” de la realidad. Dicho de otro modo, las distopías adolescentes, en su faceta de “manual de instrucciones”, aleccionarían a los jóvenes sobre la necesidad de resignarse y adaptarse. Este “aprendizaje de la resignación” vendrá acompa-ñado de la asunción de que, a cada victoria sobre un enemigo le sucederá, siempre, una nueva batalla con otro aún peor. De esta manera, la única recompensa posible para los héroes estará asociada a la reorientación posibilista de sus expectativas, adaptadas a un escenario en el que las alternativas se asumen inviables (al estar limitadas por esa naturaleza humana a la que se referían personajes como el de Plutarch en *Los Juegos del Hambre*).

Lo anterior supondría una sentencia que va más allá de los propios filmes. La mencionada relación entre los textos analizados y sus contextos, convertiría esta moraleja en una prédica moralizante sobre el alcance de las reivindicaciones de los movimientos juveniles, neutralizando, en último término, sus potenciales ele-mentos de emergencia. Al igual que les sucedió a aquellos jóvenes, la rebelión de los protagonistas de las distopías contra las promesas incumplidas de sus mayo-res acabará frustrada por las diversas resistencias del mundo real, obligándolos a reajustar sus expectativas. De esta manera, la lectura del periplo de estos jóvenes protagonistas se traducirá en la conveniencia de un pacto individual que, en el mejor de los casos, satisfaría solo aquellas demandas de estabilidad personal, bien sea esta de tipo emocional —como sucede en *Los Juegos del Hambre*, *Divergente* o *El corredor del laberinto*— o, incluso, laboral (en el caso de *Ready Player One*). Y es que, en última instancia, la formulación propuesta en los filmes viene a plantear que el encuentro con el mundo real es algo necesariamente traumático; trauma cuya superación consiste en la capacidad (siempre individual) de adaptarse al mismo.

Ana-Clara Rey Segovia
Universitat de València, España
a.clara.rey@uv.es

BIBLIOGRAFÍA

- ANDUIZA, E. et al. (2013): “Movilization through online social networks: The political of the indignados in Spain”, *Information, communication & society*, 17(6), pp. 750-764. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2013.808360>
- AUMONT, J. et al. (2008): *Estética del cine*, Barcelona: Paidós.
- BARTHES, R. (2003): *Variaciones sobre la escritura*, Barcelona: Paidós.
- BAUMAN, Z. (2017): *Retrotopía*, Barcelona: Paidós.
- BERLIN, I. (1992): *El fuste torcido de la humanidad*, Barcelona: Península.
- CAMPBELL, J. (1959): *El héroe de las mil caras*, Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- CALLE COLLADO, Á. (2013): *La transición inaplazable. Salir de la crisis desde los nuevos sujetos políticos*, Barcelona: Icaria.
- CARMONA, R. (2010): *Cómo se comenta un texto fílmico*, Madrid: Cátedra.
- CLAEYS, G. (2018): *Dystopia: A Natural History. A Study of Modern Depotism, its Antecedents, and its Literary Diffractions*, Oxford: University Press.
- COMPANY, J. M. y TALENS, J. (1984): “The Textual Space: On the Notion of Text”. *The Journal of the Midwest Modern Language Association*, 17(2), pp. 24-36. <https://doi.org/10.2307/1315046>
- DE LINE, D. (Productor) y SPIELBERG, S. (Director) (2018): *Ready Player One* [cinta cinematográfica], Estados Unidos: Warner Bros. Pictures.
- DOMINGO, A. (2008): *Descenso literario a los infiernos demográficos: Distopía y población*. Barcelona: Anagrama.
- FISHER, L. (Productora) y BURGER, N. (Director) (2014): *Divergent* [cinta cinematográfica], Estados Unidos: Summit Entertainment.
- FISHER, L. (Productora) y SCHWENTKE, R. (Director) (2015): *Insurgent* [cinta cinematográfica], Estados Unidos: Red Wagon Entertainment.
- FISHER, M. (2018): *Realismo capitalista. ¿No hay alternativa?* Buenos Aires: Caja Negra.
- GIUGNI, M. & GRASSO, M. T. (2019): *Street citizens: Protest, politics and social movement: Activism in the age of globalization*, Cambridge: University Press.
- GOLDSMITH-VEIN, E. (Productora) y Ball, W. (Director) (2014): *The Maze Runner* [cinta cinematográfica], Estados Unidos: Gotham Group.
- GOLDSMITH-VEIN, E. (Productora) y Ball, W. (Director). (2015): *Maze Runner: The scorch trials* [cinta cinematográfica], Estados Unidos: Gotham Group.
- GOLDSMITH-VEIN, E. (Productora) y Ball, W. (Director) (2018): *Maze Runner: The death cure* [cinta cinematográfica], Estados Unidos: Gotham Group.
- GÓMEZ TARÍN, F. J. (2010): *El análisis de textos audiovisuales. Significación y sentido*. Santander: Shangrila Textos Aparte.
- GONNERMAN, A. (2019): “The concept of post-pessimism in 21st century dystopian fiction”, *The Comparatist*, 43, pp. 26-40. <https://www.jstor.org/stable/10.2307/26824946>
- HAN, B-C. (2015): *Psicopolítica. Neoliberalismo y nuevas técnicas de poder*, Barcelona: Herder.
- HAYEK, F. (2008): *Camino de servidumbre*, Madrid: Unión Editorial.
- IBÁÑEZ NOGUERÓN, C. (2010): *Aproximación al laberinto: Una panorámica* [Tesis doctoral inédita], Universidad de Granada.

- JACOBSON, N. (Productora) y LAWRENCE, F. (Director) (2013): *The Hunger Games: Catching Fire* [cinta cinematográfica], Estados Unidos: Color Force.
- JACOBSON, N. (Productora) y LAWRENCE, F. (Director) (2014): *The Hunger Games: Mockingjay – Part 1* [cinta cinematográfica], Estados Unidos: Lionsgate.
- JACOBSON, N. (Productora) y LAWRENCE, F. (Director) (2015): *The Hunger Games: Mockingjay – Part 2* [cinta cinematográfica], Estados Unidos: Color Force.
- JAMESON, F. (2003): “Future city”, *New left review*, 21, pp. 65-79. <https://bit.ly/3JVf8sQ>
- KATENBACHER, J. et al. (2022): “Young adults face the future of the United States: Perceptions of it promise, perils, and possibilities”, *Futures*, 139, pp. 1-15. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2022.102951>
- KILIK, J. (Productor) y ROSS, G. (Director) (2012): *The Hunger Games* [cinta cinematográfica], Estados Unidos: Lionsgate.
- LÓPEZ KELLER, E. (1991). “Distopía: otro final de la utopía”, *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 55, pp. 7-23. <https://doi.org/10.2307/40183538>
- MARTEORELL, F. (2015): *Transformaciones de la utopía y la distopía en la postmodernidad. Aspectos ontológicos, epistemológicos y políticos* [Tesis doctoral inédita], Universitat de València.
- MARTEORELL, F. (2019): *Sñar de otro modo. Cómo perdimos la utopía y de qué forma recuperarla*, Valencia: La Caja Books.
- MARTEORELL, F. (2021): *Contra la distopía. La cara B de un género de masas*, Valencia: La Caja Books.
- MÉNDEZ RUBIO, A. & REY SEGOVIA, A-C. (2018): “Distopía, eutopía y crisis social en el cine mainstream (Los casos de Los Juegos del Hambre y Del revés)”, *Revista Austral de Ciencias Sociales*, 35, pp. 83-98. <https://doi.org/10.4206/rev.austral.cienc.soc.2018.n35-05>
- MOYLAN, T. y BACCOLINI, R. (2003): *Dark horizons: Science fiction and the dystopian imagination*, Londres: Routledge.
- POPPER, K. (1979): *La miseria del historicismo*, Madrid: Alianza.
- REY SEGOVIA, A-C. (2021): *Aperturas utópicas y clausuras distópicas: una mirada al futuro a través del cine de masas del siglo XXI* [Tesis doctoral inédita], Universitat de València.
- ROBSON, J. E. (1988): *Public and Parliamentary Speeches by John Stuart Mill*, Toronto: University of Toronto Press.
- SARGENT, L. T. (1994): “Three faces of utopianism revisited”, *Utopian Studies*, 5(1), pp. 1-37. <https://bit.ly/3tgwKc9>
- SILVA ECHETO, V. (2016): *La desilusión de la imagen. Arqueología, cuerpo(s) y miradas. Una crítica a la actual explosión de imágenes en los medios*, Barcelona: Gedisa.
- TALENS, J. (2010): *El ojo tachado*, Madrid: Cátedra.
- URRACO-SOLANILLA, M. (2021): “El caballo de Troya de las distopías juveniles: Discurso hegemónico disfrazado de rebelde”, *Distopía y Sociedad: Revista de Estudios Culturales*, 1, pp. 154-169. <https://bit.ly/3so1Yyz>
- WICK, D. (Productor) y Schwentke, R. (Director) (2016): *Allegiant* [cinta cinematográfica], Estados Unidos: Red Wagon Entertainment.
- WILLIAMS, R. (2000): *Marxismo y literatura*, Barcelona: Península.