

La ecología-mundo de “Los juegos del hambre”

Álvaro Ramón Sánchez

Universidad Complutense de Madrid

Resumen

La literatura y el cine son dos potentes herramientas de representación de las inquietudes sociales de cada momento histórico, como sucede con el creciente interés hacia el cambio climático. Las numerosas producciones sobre la crisis climática conforman un nuevo género, el cli-fi, que emplea las posibles formas de un colapso como escenario de sus tramas. En la esfera académica, cada vez más teorías abordan conjuntamente los problemas sociales y medioambientales, y entre ellas destaca la emergencia de la ecología-mundo. La saga *Los juegos del hambre* comparte rasgos con el género *cli-fi* y en su universo de ficción confluyen los principales elementos de la ecología-mundo, como la búsqueda incesante de Naturaleza Barata, la combinación de explotación y apropiación, el recurso a medios coercitivos y a la hegemonía cultural y la revolución ecosocial. *Los juegos del hambre* es una distopía futura, pero también un reflejo de determinadas tendencias de la sociedad actual, por lo que funciona al mismo tiempo como voz de alarma y edutainment con un mensaje político relevante.

Palabras clave: *Los juegos del hambre*; *cli-fi*; ecología-mundo; Naturaleza Barata; revolución

The world-ecology of “The Hunger Games”

Abstract

Literature and cinema are two powerful tools to represent the social concerns of each historical moment, as is the case with the growing interest in climate change. The numerous productions on the climate crisis shape a new genre, cli-fi, which uses the possible forms of a collapse as the scenes for its plots. In the academic sphere, more and more theories address social and environmental problems together, and among them the emergence of world-ecology stands out. “The Hunger Games” saga shares features with the *cli-fi* genre and in its fictional universe the main elements of world-ecology converge, such as the incessant search for Cheap Nature, the combination of exploitation and appropriation, the use of coercive means and cultural hegemony, and the eco-social revolution. “The Hunger Games” is a future dystopia, but also a reflection of certain trends in today’s society, which is why it works both as an alarm voice and edutainment with a relevant political message.

Keywords: “The Hunger Games”; *cli-fi*; world-ecology; Cheap Nature; revolution

Fecha de recepción del original: 18 de mayo de 2022; versión definitiva: 8 de diciembre de 2023.

Álvaro Ramón Sánchez, Facultad de Ciencias Políticas y Sociología, Campus de Somosaguas – Universidad Complutense de Madrid, 28224 Madrid (Madrid).

E-mail: alramon@uclm.es. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-6136-6581>

La ecología-mundo de Los juegos del hambre

Álvaro Ramón Sánchez

Universidad Complutense de Madrid

1. Introducción

La literatura y el cine son dos tipos de productos culturales de masas de gran atractivo para el público y, por su alcance e influencia, también para las investigaciones académicas. La industria cultural es un negocio más, pues su principal objetivo es la rentabilidad económica, pero paralelamente ofrece una potente herramienta de representación de las inquietudes sociales de cada momento histórico, como ha sucedido a lo largo de las últimas décadas con la amenaza nuclear, los alienígenas o el terrorismo. Concretamente el cine, que llega a más personas que ningún otro medio de comunicación –entendido en sentido amplio–, es una incomparable plataforma de transmisión de ideas que permite a sus directores, productores, guionistas e incluso actores transformar la manera de ver el mundo de su audiencia con respecto a algún asunto que les interesa y les ha motivado a participar en una película.

Este papel es especialmente efectivo cuando se combinan el entretenimiento y el aprendizaje en lo que el Observatorio de Contenidos Audiovisuales denomina “eduentretenimiento” (Vicente Torrico, 2017: 5), aquel cuya capacidad didáctica reside en que no es percibido como tal, sino como una actividad divertida. El eduentretenimiento es característico de las películas de animación, los dibujos animados y los videojuegos educativos (Américo et al., 2015: 1-2), pero también es habitual en la literatura y el cine para jóvenes y adultos. La dimensión emocional del cine, cada vez más replicada por las series, lo constituye en un formato accesible a todos los públicos (Vicente Torrico, 2017: 3), frente a la mayor densidad de muchos libros o de los documentales. Por ello, las obras de ficción en general y los largometrajes en particular son claves para generar imágenes mentales acerca de determinados temas, y especialmente entre los adolescentes, que se encuentran en un momento decisivo de su proceso de socialización secundaria (Primo Porras, 2003: 49-52).

El vínculo entre ficción y mundo real se puede remontar hasta la mitología clásica grecorromana, pero se ha intensificado en las últimas décadas a causa de la globalización, que opera en un doble sentido. Por un lado, se expanden tanto los logros como los problemas de la humanidad a una escala mundial, configurándose una forma de vida similar en todo el planeta. Por otro lado, se uniformizan los productos culturales elaborados desde y para una humanidad más homogénea. Entre estas tendencias aglutinadoras destaca el cambio climático, una amenaza global de origen humano que pone en peligro la pervivencia de la vida –o al menos de la vida humana– en el planeta Tierra. La crisis climática recibe un creciente interés en todos los ámbitos, incluido el cultural, puesto que la literatura y el cine son dos medios fundamentales para su difusión. En los últimos años ha aparecido un número creciente de novelas y películas que abordan el calentamiento global y las demás dimensiones de la crisis climática, hasta el punto de que se considera que conforman un nuevo género, el *cli-fi* –clima ficción–, que utiliza las posibles formas de un colapso climático como escenario de sus tramas.

Por su parte, en la esfera académica cada vez más enfoques afrontan los problemas sociales y medioambientales como una misma realidad inseparable. Entre estas nuevas aportaciones teóricas destaca la ecología-mundo, que surge como incorporación de la dimensión ecológica a la economía política crítica y pretende ser un marco de interpretación histórica del capitalismo como un sistema socioecológico. No

obstante, debido a su carácter macro y flexible, la ecología-mundo permite estudiar una gran variedad de cuestiones (Molinero Gerbeau y Avallone, 2020: 25) y es aplicable a cualquier sociedad, real o ficticia, en cualquier momento y lugar. Esto es así porque, para Moore (2020), la división entre naturaleza y sociedad que ha primado en la ciencia occidental durante siglos es una construcción arbitraria que debe ser superada para comprender la complejidad de las interrelaciones en lo que él llama la trama de la vida.

El objetivo de este artículo es analizar conjuntamente los aspectos ecológicos y sociales del mundo de ficción creado por Suzanne Collins en la saga de libros y películas *Los juegos del hambre*. Para ello, en primer lugar se elabora un breve marco teórico-metodológico a partir de la ecología-mundo. A continuación, se incluye una justificación de la importancia del género *cli-fi* y de la consideración de la saga en dicho género. Posteriormente, se aplica el método propuesto al universo de *Los juegos del hambre*, con especial atención a las adaptaciones cinematográficas. Por último, se extrae una serie de conclusiones sobre las aportaciones de las obras y sobre la aplicación de la ecología-mundo a la comprensión de las ficciones climáticas.

2. Breves nociones de economía-mundo y ecología-mundo

El marco teórico de este trabajo es, como se indica en el título, la ecología-mundo, el paradigma desarrollado principalmente por Jason W. Moore (2020: 11) como una superación de la teoría de los sistemas-mundo en clave ecológica. No obstante, en este artículo también se utilizan los conceptos de esta teoría anterior, entre otras contribuciones críticas, para contextualizar geográfica e históricamente el mundo de *Los juegos del hambre*. Tanto la teoría de los sistemas-mundo como la ecología-mundo proceden de una tradición estructuralista que comienza con la Escuela de los Annales, la principal corriente historiográfica francesa del siglo XX, que añade la economía y la geografía al análisis de la historia para poner el foco en los grandes procesos históricos frente a los sucesos anecdóticos. El sociólogo Immanuel Wallerstein, principal referente de la teoría de los sistemas-mundos, está fuertemente influenciado por el historiador Fernand Braudel, acuñador del concepto “economía-mundo”, y Moore reconoce su deuda con ambos implícitamente con la utilización de la etiqueta “-mundo” en su nueva corriente (Molinero Gerbeau y Avallone, 2020: 27).

La teoría de los sistemas-mundo, desarrollada a partir de las aportaciones de diferentes disciplinas de las ciencias sociales, estudia la historia de la humanidad a través de sus sistemas, las formas de vida en sociedad independientes entre sí que se definen por la existencia de una división del trabajo y un mercado propios. A lo largo de la historia se han sucedido los minisistemas y los imperios, pero el descubrimiento de América en 1492 supone un punto de inflexión a partir del cual los distintos sistemas comienzan a integrarse hasta formar uno que llega a prácticamente todos los rincones del planeta, la economía globalizada o economía-mundo capitalista (Taylor y Flint, 2002: 4). El ser humano se ha acostumbrado a la existencia de la economía-mundo en un planeta fuertemente interconectado, pero este sistema ha sido la excepción histórica y, de cara al futuro, la mayoría de los estudios sobre eventuales colapsos civilizatorios –agrupados bajo el nombre de “colapsología”– apuntan hacia una simplificación de los sistemas políticos y sociales, que reducirían su tamaño para adaptarse a la escasez de materias primas y energía (Taibo, 2016: 33; Servigne y Stevens, 2020: 123-124).

La ecología-mundo, por su parte, es una teoría socioecológica que aporta un método crítico para analizar la realidad social en relación con su contexto natural. Moore entiende la historia del capitalismo como una dialéctica para la consecución de la Naturaleza Barata, el concepto central de la teoría, al que también denomina Cuatro Baratos: alimentos, trabajo, energía y –resto de– materias primas. La reproducción del capital depende completamente de la existencia de Naturaleza Barata, de manera que todos los grandes fenómenos de los últimos siglos, como el imperialismo, la lucha de clases o incluso el patriarcado, serían el

resultado de la búsqueda incesante de los Cuatro Baratos¹. La devaluación de cada uno de los recursos es un requisito indispensable para el desarrollo económico, ya que las relaciones entre ellos son muy estrechas: el coste de la energía determina el precio de los alimentos, cuya producción depende enormemente de los combustibles fósiles, y el coste de los alimentos condiciona a su vez el de la fuerza de trabajo, que debe recibir una remuneración suficiente para obtener su sustento material –las calorías necesarias para sobrevivir– y continuar ejerciendo su papel de mano de obra. De esta manera, para lograr una reducción de los costes de producción que permita una mayor extracción de plusvalía, el capitalismo necesita lograr una disminución en el precio de la energía y los alimentos que se transmita a los costes laborales y de ahí en mayor o menor medida a todos los sectores económicos (Moore, 2020: 281).

No obstante, la ecología-mundo capitalista solo es viable si gran parte de la Naturaleza no es mercantilizada sino apropiada; es decir, si el capital no tiene que pagar su valor real, que incluiría los costes de producción, salarios dignos y las externalidades negativas como la contaminación y el agotamiento de los recursos naturales. Los Estados tutelan la economía-mundo para que el capital pueda reproducirse allí donde los costes salariales y medioambientales son más bajos pero, sobre todo, para que la mayor parte del trabajo humano y de la naturaleza no sea valorizado. Esto se logra por medio de una combinación de explotación y apropiación que en condiciones de escasez obliga a vender barato los recursos naturales y la mano de obra, en especial en los territorios coloniales y postcoloniales, y normaliza las actividades de reproducción y cuidados en el seno familiar, sin remuneración para la mayoría de las mujeres (Moore, 2020: 74-75).

La única salida a la ecología-mundo capitalista es, según Moore (2020: 328-331), una nueva revolución verde que abogue por un reparto más equitativo y sostenible del excedente, lo que permitiría a todos los seres humanos vivir en armonía entre sí y con la naturaleza, sin explotación pero también –y como condición de lo anterior– sin privilegios inasumibles. Otros autores plantean esta misma idea de manera más explícita: si la crisis ecológica que se avecina tiene una importante dimensión social tal que se puede calificar de socioecológica, la respuesta debe ser una transición o revolución ecosocial (Lallana y Álvarez, 2019: 101-104). Lo ecológico y lo social son las dos caras de una misma moneda, por lo que cualquier escenario se puede interpretar como una ecología-mundo, incluida la ficción literaria y cinematográfica. Además, se trata de una teoría particularmente atractiva para estudiar situaciones de crisis y escasez de Naturaleza Barata, en las que la vinculación entre naturaleza y sociedad resulta más evidente, como es el caso de *Los juegos del hambre*.

3. Los juegos del hambre en el género cli-fi

El género *cli-fi* es la traducción en producto cultural de la preocupación social por la crisis climática, por lo que se trata de una excelente plataforma para el planteamiento de las diferentes formas que esta puede adoptar. El término fue acuñado por el periodista Dan Bloom en 2008 para hacer referencia a una serie de obras de ficción que tratan temas ecológicos (Svoboda, 2016: 43), pero no está claro cuándo comienzan dichas obras. Existen diferentes listas de películas *cli-fi* (Vicente-Mariño y Vicente-Torrico, 2014: 128-129; Svoboda, 2016: 44-45), algunas de las cuales incluyen largometrajes tan antiguos como *Flint, agente secreto* (1966) o *Cuando el destino nos alcance* (1973), basado en la novela *¡Hagan sitio! ¡hagan sitio!* (1966). Lo que parece evidente es que la cantidad de obras con temáticas que podrían formar parte de la categoría *cli-fi* está en aumento y abarca ya un amplio mosaico de causas y consecuencias del cambio climático, así como una variada combinación con otros géneros como el drama, la aventura o la ciencia ficción más clásica (Svoboda, 2016: 56).

Numerosos trabajos académicos abordan ya el género *cli-fi* desde diferentes enfoques, pero la mayoría se limitan a películas sobre materias manifiestamente climáticas como *El día de mañana* (Sánchez Cortés y

1 Véase directamente la obra de Moore para profundizar en sus explicaciones al respecto.

López Franco, 2015: 2), *Mad Max: Furia en la carretera* (Marín Gavilá, 2019: 227) o *2012, Elysium e Interstellar* (Castro Netto y Domenech Colacios, 2021: 69). No obstante, las cuestiones medioambientales están presentes, aunque sea de manera sutil, en muchas otras ficciones aparentemente no climáticas como *Blade Runner*, *In Time*, *Black Mirror*, *Years and Years* o *Paradise*.

Lo que permite agrupar todas estas obras con argumentos tan diferentes en el género *cli-fi* es que en ellas se da una serie de constantes: la localización de la historia en un futuro más o menos próximo, un colapso climático normalmente previo a la trama o en su inicio, un mundo superpoblado de corte malthusiano, escasez de recursos naturales, un poder político centralizado y dictatorial, una minoría privilegiada y una gran desigualdad social, extensión de la violencia y la represión, conflictos o guerras relacionados con la escasez y el desencadenamiento de una revolución. Incluso si en alguno de los ejemplos anteriores se puede señalar la ausencia de uno o varios de estos rasgos, el mundo en el que se desarrolla la acción presenta un panorama general que coincide con el de los otros en cuanto a desolación directa o indirectamente relacionada con el medio ambiente y urgencia de un cambio social.

El mundo creado por Suzanne Collins en la trilogía de libros² *Los juegos del hambre*, llevada al cine con la participación de la escritora en cuatro películas³, no se suele considerar parte del género *cli-fi* porque no se explicita que la causa del colapso de la sociedad globalizada haya sido la crisis climática, pero en este artículo se defiende que existen muchos indicios para creer que así es y que en él se cumplen todos los elementos mencionados. Por lo tanto, la elección de esta saga se debe a que, si bien se han escrito trabajos sobre otros aspectos de ella, como sus guiños a la cultura clásica (Hernández Henríquez, 2018: 155-167) o su feminismo (Bernárdez Rodal, 2012: 91-112; Menéndez Menéndez y Fernández Morales, 2015b: 173-188), por el momento no se ha profundizado en su dimensión socioecológica, que es en la que se centra este trabajo.

Debido a la gravedad de la amenaza climática, en el género *cli-fi* predominan las distopías⁴, que en los últimos años han superado a las utopías tanto en cantidad como en calidad, actuando como un termómetro del pesimismo mayoritario hacia el futuro a través de su condición de parábola (Vallín, 2019: 259-262). Peris Blanes (2018: 2) afirma que “La imaginación distópica se ha convertido, en las últimas décadas, en una de las claves más eficaces de las culturas críticas contemporáneas para dar cuenta [...] de las desigualdades sociales, las formas de dominio y las técnicas de control que atraviesan a las sociedades actuales”. Se ha criticado a la ficción distópica por su exceso de dramatización, pero se debe realizar un par de puntualizaciones al respecto. En primer lugar, es cierto que la utopía es más agradable para el espectador, pero ante los desafíos del siglo XXI la humanidad haría bien en aplicar el principio de precaución y prepararse –también imaginativamente, a través de la ficción– para lo peor. En segundo lugar, hay que distinguir entre distopías sensacionalistas, pensadas únicamente para entretener y meter miedo, y distopías con final utópico, en las que la historia evoluciona de un panorama muy negativo a un final feliz, albergando espacio para la esperanza. La saga *Los juegos del hambre* forma parte de esta segunda categoría, como se verá más adelante.

La literatura y el cine pensados para el público juvenil no suelen recibir la atención de la crítica ni de la academia; sin embargo, a pesar de haberse convertido en un fenómeno *mainstream*, *Los juegos del hambre* permite extraer lecciones valiosas porque se sale de los tópicos en al menos tres aspectos: sus referencias a la antigüedad clásica⁵ y al mundo moderno y contemporáneo, que la convierten en una saga de una complejidad cultural superior a la media de los productos destinados a adolescentes; su escaso contenido sexual o sugerente, que facilita poner el foco en la trama; y la importancia de su mensaje político, que se analiza con detalle en los apartados siguientes. Estas diferencias apoyan la contraintuitiva hipótesis de Pedro Vallín según la cual Hollywood produce un cine progresista frente al conservadurismo del europeo. De hecho, Vallín (2019: 284) afirma que el cine de Hollywood piensa la sociedad “como la extraña comunidad mamífera que

2 Compuesta por las novelas *Los juegos del hambre* (2008), *En llamas* (2009) y *Sinsajo* (2010).

3 Las adaptaciones cinematográficas son *Los juegos del hambre* (2012), *Los juegos del hambre: En llamas* (2013), *Los juegos del hambre: Sinsajo – Parte 1* (2014) y *Los juegos del hambre: Sinsajo – Parte 2* (2015).

4 La Real Academia Española define la distopía como la “representación ficticia de una sociedad futura de características negativas causantes de la alienación humana”, lo que el escritor George Woodcock resume como “utopías en negativo” (Hernández Henríquez, 2018: 157).

5 Especialmente al mito de Teseo y el Minotauro (Hernández Henríquez, 2018: 163-164).

expolia el planeta al límite de sus posibilidades” y nombra *Los juegos del hambre* entre las películas de ciencia ficción que reintroducen la lucha de clases en sus historias.

El desarrollo de los “juegos”⁶ parece *a priori* irrelevante para el objetivo de este artículo, y lo mismo se podría decir del triángulo amoroso entre los protagonistas Peeta Mellark, Katniss Everdeen y Gale Hawthorne, que recuerda a otras sagas de gran éxito entre los jóvenes como *Crepúsculo*. No obstante, estas dos cuestiones son los principales ganchos de la historia, los que logran que la gente compre los libros o vea las películas, por lo que no hay que despreciarlos. La crisis climática puede ser el escenario de una obra *cli-fi*, pero no el tema principal, puesto que no se trata de documentales, sino de ficciones. Son los elementos emocionales y humanos, la otra mitad del edutretenimiento, los que permiten llegar a más audiencia, por lo que indirectamente también deben ser tenidos en cuenta.

En cualquier caso, no se trata de valorar la calidad de la saga, sino la verosimilitud del escenario que presenta y su aportación a la comprensión del futuro de la humanidad. Una película como *Interstellar*, de gran éxito en taquilla y con una mejor crítica entre los expertos, es por el contrario menos interesante en cuanto a las lecciones que permite extraer. *Interstellar* deja claro al comienzo de la película el origen del colapso en el cambio climático antropogénico como consecuencia de la excesiva emisión de gases de efecto invernadero, pero lo fía todo a una solución científico-tecnológica muy por encima de las posibilidades humanas actuales, que incluye el abandono del planeta Tierra (Castro Netto y Domenech Colacios, 2021: 77), complementada por la pericia de un héroe individual convencional –hombre, anglosajón, de mediana edad, atractivo...–.

Como se anticipaba en la introducción, en este artículo se pone el foco en las adaptaciones cinematográficas porque el cine es un medio muy accesible, lo que lo hace especialmente útil para concienciar sobre los desafíos de la humanidad a las grandes masas de espectadores. Sin embargo, también cuenta con una serie de problemas propios, relacionados con su duración y su objetivo. El cine, al contrario que la literatura, tiene una gran limitación de tiempo para tratar pausada y rigurosamente una catástrofe climática (Pedraza, 2007: 227), por lo que es habitual que se cometan errores en sus aspectos científicos. Además, en el género *cli-fi* existe una tensión entre el realismo y la repercusión porque un cambio climático gradual no sería un argumento dramático idóneo (Tuhus-Dubrow, 2013: 61), por lo que se tiende a la representación catastrofista, más atractiva aunque se pierda credibilidad (Sánchez Cortés y López Franco, 2015: 13). Sin embargo, la imagen acelerada y simplificada de la crisis climática que transmite el cine debe ser estudiada con atención porque constituye el sentido común ecológico de los espectadores con mucha más facilidad que otras representaciones.

4. *Panem* como economía-mundo y ecología-mundo

El universo de *Los juegos del hambre* transcurre en un futuro indeterminado post-apocalíptico en el territorio aproximado que ocupan en la actualidad los Estados Unidos de América. Tras la guerra, ocurrida siete décadas y media antes de la historia que se narra, *Panem*⁷ se constituye en un Estado formado por doce distritos sometidos al poder político del Capitolio (González Vera, 2016: 93-94). No se mencionan otros países, imperios o sistemas políticos en toda la saga⁸, por lo que se puede deducir que *Panem* es autárquico,

6 Los juegos del hambre son la competición anual a muerte entre veinticuatro adolescentes, un tributo de cada género por cada distrito, para recordar la victoria del Capitolio en la guerra, entretener a sus ciudadanos y mantener el miedo entre los habitantes de los distritos. Sin embargo, las ediciones setenta y cuatro y setenta y cinco, que son la trama central de los dos primeros libros y películas, acaban resultando el detonante de la revolución (González Vera, 2016: 94).

7 El vigilante jefe de los septuagésimo quinto juegos, Plutarch Heavensbee, le revela a Katniss que el nombre del país, *Panem*, proviene de la expresión romana *panem et circenses*, “pan y circo”, aludiendo a la oferta de comida y espectáculo para distraer al pueblo de los problemas sociales (Hernández Henríquez, 2018: 162).

8 En la práctica, el distrito trece, desconocido durante los dos primeros libros, funciona hasta la revolución como otra economía-mundo y ecología-mundo de alcance local, puesto que no se producen intercambios de ningún tipo –población, materias primas, manufacturas...– du-

un sistema-mundo independiente de tamaño reducido en comparación con la economía-mundo actual, pero asimilable a los Estados e imperios durante la mayor parte de la historia de la humanidad. En términos de Moore, al añadir la variable ecológica, se trataría de una ecología-mundo propia, que también podría ser calificada de capitalista a pesar del fuerte control estatal, ya que este es simplemente el medio para un objetivo superior, la apropiación del excedente económico para la reproducción del capital, como demuestran el desarrollo tecnológico y la opulencia del modo de vida en el Capitolio.

Se desconoce la naturaleza del colapso social que habría acabado con el mundo globalizado actual, más allá de las menciones a la guerra entre los distritos y el Capitolio que habría tenido lugar posteriormente, pero el hecho de que el carbón vuelva a ser la fuente de energía que pone en funcionamiento todo el sistema es un indicio revelador de que la crisis tiene un componente climático. Las opciones más probables parecen ser una guerra mundial, posiblemente nuclear, o una gran crisis económica derivada del cambio climático y del agotamiento del petróleo y otras fuentes de energía. Sea como fuere, el colapso produce una simplificación social y una vuelta a la vida en la escala local para suavizar el impacto de las crisis económicas, sociales y ecológicas, como predicen los colapsólogos (Servigne y Stevens, 2020: 161-162), una descentralización y un empobrecimiento que derivan en una dictadura centralizadora y autoritaria. Podrían existir otros mini-sistemas en el resto del planeta, en una especie de retorno a la era previa al imperialismo, pero no se hace referencia a ello en las obras.

5. Los cuatro baratos en *Panem*

Panem se divide en un territorio privilegiado, el Capitolio, en el que sus habitantes viven con todas las comodidades y lujos, y doce distritos bajo una relación de subordinación política y económica. Los distritos proporcionan Naturaleza Barata al Capitolio, especializándose en la producción de algún bien clave para la economía del sistema: hay uno conocido por la pesca, otro por la madera, otro por el ganado... El excedente de dichos recursos no se queda en los distritos, sino que es apropiado por el Capitolio, que a través de su control económico y político-militar fuerza a los distritos a explotar sus ventajas competitivas, por lo que se trata de economías de enclave al servicio del poder central. Esta estructura es explicitada por el presidente Coriolanus Snow en un discurso a la nación para aplacar las revueltas: “Tenemos un acuerdo. Cada distrito abastece al Capitolio como la sangre a un corazón. A cambio, el Capitolio proporciona orden y seguridad. [...] El Capitolio es el corazón que hace funcionar *Panem*” (Lawrence, 2014).

No obstante, de las palabras de los protagonistas y de los fotogramas de las películas se deduce que hay distritos más pobres que otros, hasta el punto de que los más cercanos al Capitolio son considerados –relativamente– ricos (Hernández Henríquez, 2018: 159), lo que puede deberse a dos motivos. Por un lado, el intercambio desigual, la famosa tesis de Prebisch-Singer, que perjudica a los territorios especializados en la extracción de recursos naturales frente a los que producen algún tipo de bien manufacturado –textiles, electricidad, tecnología...–, pues estos últimos contienen un mayor valor añadido, como ocurre en la economía-mundo real (Acosta y Brand, 2017: 40). Por otro lado, como una dinámica que opera al margen del mercado, parece existir un trato de favor a los primeros distritos, que son las fronteras más sensibles del Capitolio en caso de guerra y donde se fabrican productos de lujo y armas y se forma a los agentes de la paz –las fuerzas de seguridad de *Panem*–.

El propio Snow reconoce estas diferencias al explicarle al vigilante jefe de los septuagésimo cuartos juegos, Seneca Crane, que en los distritos diez, once⁹ y doce “hay muchos débiles, y mucho carbón. Tienen cultivos, minerales... cosas que necesitamos” (Ross, 2012). El distrito doce, del que proceden los protago-

rante muchos años.

9 Simbólicamente, la mayoría de la población en el distrito once, incluidos sus cuatro tributos en las dos ediciones de los juegos que forman parte de la trama de la saga, son negros (Ross, 2012; Lawrence, 2013).

nistas, tiene una economía basada en el extractivismo minero que, combinada con su dependencia de una metrópolis, recuerda a las colonias latinoamericanas, africanas y asiáticas bajo el poder occidental. Por su parte, los habitantes del distrito, la mayoría trabajadores mineros, se asemejan estéticamente a la clase obrera británica del siglo XIX, en claro contraste con el carácter aristocrático de los ciudadanos del Capitolio (Peris Blanes, 2018: 3), una ambientación que refuerza los paralelismos con el contexto de emergencia del capitalismo y del imperialismo. La diferencia en la forma de vida entre los distritos más pobres y el Capitolio también se aprecia en una frase de Gale: “Creo que nunca he entendido realmente al Capitolio hasta ahora. Con esta comida es fácil creerse todo” (Lawrence, 2015).

En las vidas de los personajes principales se hace patente el funcionamiento de los mecanismos de explotación y apropiación de la ecología-mundo capitalista: Gale es un minero explotado, con jornadas de trabajo extenuantes y una remuneración que apenas es suficiente para alimentar a su familia, pero que permite al Capitolio extraer carbón a un coste muy reducido; por su parte, Katniss caza ilegalmente en el bosque más allá de las fronteras del distrito para comer o intercambiar sus capturas por otros bienes, y además ejerce tareas de cuidado hacia su madre y su hermana pequeña que no son valorizadas económicamente. Las familias de Katniss y Gale sufren escasez de alimentos, lo que obliga a los dos jóvenes a recurrir a las teselas, el abastecimiento de comida que el Capitolio entrega a los más pobres de cada distrito a cambio de aumentar las papeletas en la cosecha¹⁰ y, con ello, las probabilidades de salir elegido en los juegos (Collins, 2012a: 22). El hambre de los habitantes de los distritos es el resultado de la combinación de explotación y apropiación del trabajo y la naturaleza para enriquecer a los ciudadanos del Capitolio.

6. El régimen (eco)fascista

Las limitaciones naturales del planeta Tierra restringirán en el futuro el crecimiento económico, y las tensiones que esto provoque pueden manifestarse de muy diversas formas: como un aumento de las desigualdades, conflictos por los recursos naturales, guerras entre Estados o civiles, genocidios y otros programas de eugenesia, nuevos acuerdos sociales redistributivos... En el caso de *Los juegos del hambre*, con el fin de la Naturaleza Barata que se intuye que ha tenido lugar paralelamente al colapso, el nivel de vida del Capitolio solo es posible gracias a una drástica reducción de la población mundial que disminuye la presión sobre los recursos naturales y a que la sociedad de consumo es reservada para una reducida minoría a costa de los demás. La clave de la viabilidad económica del Capitolio es la explotación y devaluación de los distritos, manteniendo a su población en la pobreza para asegurarse la mano de obra barata y, con ella, los alimentos, energía y materias primas baratas. El Capitolio posee un gran desarrollo material y científico-tecnológico, que permitiría otro tipo de reparto socioeconómico más equitativo, pero eso requeriría una autolimitación de los privilegios que no están dispuestos a aceptar por las buenas. Peeta se da cuenta de esta relación entre la riqueza del Capitolio y la pobreza de su distrito en un diálogo con Katniss: “La gente se muere de hambre en el doce. Aquí vomitan para seguir zampando” (Lawrence, 2013).

La teoría de los sistemas-mundo ya advertía de que, en una situación de desigualdad, las estructuras tripartitas son más estables, ya que la interacción entre tres partes –Capitolio, distritos “ricos” y distritos pobres en *Los juegos del hambre*; centro, semiperiferia y periferia en la economía-mundo– evita el enfrentamiento directo entre las dos opuestas (Taylor y Flint, 2002: 12-13). De esta manera, Snow y los sectores privilegiados se benefician de la heterogeneidad de *Panem*, poniendo en práctica una especie de “divide y vencerás” que dificulta que los habitantes de los diferentes distritos e incluso del Capitolio se identifiquen unos con otros y señalen al gobierno dictatorial como enemigo común. A este respecto, antes de la primera cosecha Katniss recuerda una frase recurrente de Gale: “Al Capitolio le viene bien que estemos divididos” (Collins,

10 Nombre que recibe la elección de los tributos de cada distrito para los juegos.

2012a: 23). Hasta el estallido de la revolución, los distritos apenas están conectados entre sí por la red de trenes de alta velocidad y la televisión, ambos monopolizados por el gobierno, por lo que todo pasa por el Capitolio. Estas limitaciones estructurales, deliberadamente centralizadas y verticales, impiden que cualquier conato de rebelión en un distrito se extienda a otros y permiten al gobierno actuar a tiempo para contenerlo.

Moore (2020: 117-118) afirma que un sistema basado en la explotación de la fuerza de trabajo y en la apropiación de la naturaleza gratuita exige medios coercitivos y hegemonía cultural, pero no desarrolla esta idea gramsciana aplicada a la ecología-mundo. El presidente Snow tiene la aprobación de la población del Capitolio, los agentes de paz y las élites de los distritos –como el alcalde–, tres grupos cuya lealtad es recompensada con el excedente extraído de la naturaleza y el trabajo de los distritos. Sin embargo, más allá del Capitolio y sus tentáculos de poder, el régimen no cuenta con la hegemonía, en el sentido de legitimación mayoritaria de su forma de gobierno, por lo que el mantenimiento del sistema colonial necesita hacer uso de la fuerza. Toda organización política ejerce su autoridad por medio de una combinación en diferentes dosis de coacción y consentimiento, prefiriendo el consentimiento porque da lugar a sistemas más estables, pero recurriendo en último término a la coacción para mantener el poder si es necesario (Gramsci, 2014: 257-258).

Normalmente, la simple amenaza de la coacción ya es suficiente para que la población cumpla las normas, aunque no esté de acuerdo con ellas y no haya participado en su elaboración, como sucede en las dictaduras. Sin embargo, en las revoluciones se produce un momento de quiebra a partir del cual el gobierno tiene dificultades para contener a los ciudadanos, para lo que suele aumentar la coacción, como le propone Plutarch al presidente Snow en la segunda parte de la saga: “Acabar con el mercado negro. Quitarles lo poco que tienen. Duplicar latigazos y ejecuciones y televisarlo. Retransmitirlo en directo. Sembrar miedo, más miedo” (Lawrence, 2013). Posteriormente se conocerá que Plutarch es un agente del distrito trece infiltrado en el Capitolio y que su objetivo es incentivar las condiciones para que se desencadene la revolución, lo que lleva a cabo de forma maquiavélica, en la idea de que una dictadura es como un roble, robusta pero rompible si se tensa lo suficiente¹¹. Finalmente logrará el triunfo de la revolución, pero la escalada en el uso de la fuerza les cuesta la vida a muchos inocentes en acciones militares llevadas a cabo por ambos bandos, como la destrucción del distrito doce a cargo del Capitolio (Collins, 2012b: 407) o el bombardeo de los niños del Capitolio, aparentemente realizado por Snow pero en realidad ordenado por la líder opositora Alma Coin para acabar con la lealtad que quedaba hacia el presidente (Collins, 2012c: 385).

Panem bajo el poder de Snow es un régimen fascista (Menéndez Menéndez y Fernández Morales, 2015a: 99), en el que el presidente es el ojo que todo lo ve, como el Gran Hermano orwelliano de la novela *1984* (González Vera, 2016: 97-98). Además del recurso a la fuerza bruta, el desarrollo tecnológico permite al Capitolio controlar a la población de formas muy avanzadas (Menéndez Menéndez y Fernández Morales, 2015a: 96), como los propios juegos, los chips a los tributos, el veneno de Snow, los “mutos” –animales modificados genéticamente– y el condicionamiento psicológico, en una versión futurista de la biopolítica, que Michel Foucault definía como la racionalización estatal de los problemas específicamente humanos –los impulsos genéticos, las necesidades fisiológicas, los deseos sexuales...– (Aguilera Portales, 2010: 33).

La vida humana en los distritos no tiene un valor intrínseco, sino que puede ser arrebatada por la dureza del trabajo, el hambre, la represión estatal o en los juegos. Todos estos peligros se cruzan con las trayectorias vitales de los protagonistas: el padre de Katniss ha fallecido en una explosión en la mina previa al inicio de la saga; Peeta, el hijo del panadero y a la postre coprotagonista de la historia, entrega a Katniss un pedazo de pan que la salva de morir de hambre; y ambos son enviados a luchar a muerte en los juegos y después perseguidos por el presidente tras su desafío al Capitolio –Snow llega a amenazar a Katniss con hacer daño a su familia y amigos para conseguir que intente aplacar la revolución (Collins, 2012b: 105)–.

Como se señalaba anteriormente, es habitual en las distopías *cli-fi* la presencia de un Estado controlado por unas élites que restringen el consumo de recursos y el impacto ambiental de la mayoría social para

11 Por contraposición a las democracias, que serían flexibles como juncos en su aplicación de la coacción y el consentimiento y por ello más estables, siguiendo con la clásica metáfora sobre la flexibilidad mental.

permitir el mantenimiento de sus privilegios. Este sistema político totalitario, bajo condiciones de escasez, encaja con las definiciones que diferentes autores realizan del “ecofascismo” (Taibo, 2016: 177-192; Biehl y Staudenmaier, 2019: 48-50), una derivación del fascismo que concuerda con la perspectiva de la ecología-mundo en tanto que el objetivo del perverso régimen es la restauración de los Cuatro Baratos por cualquier medio.

7. La revolución ecosocial

La distribución del trabajo y de las clases sociales es estricta bajo el control del Capitolio (Peris Blanes, 2018: 3-4), ya que el único ascensor social posible dentro del sistema es la victoria en los juegos. Esta falta de expectativas vitales termina por desencadenar una revolución ecosocial que derrumba la aparentemente sólida pero en realidad frágil ecología-mundo de *Panem*. La revolución de los distritos contra el Capitolio tiene un carácter democrático, anticolonial y de justicia social –similar a la que pronostica Moore (2020: 328-331) para el mundo real–, como se extrae del discurso de la presidenta Coin: “un nuevo *Panem* donde los líderes sean elegidos y no impuestos, y donde los distritos sean libres para compartir el fruto de su trabajo y no luchen entre sí por las sobras” (Lawrence, 2014). Por el contrario, el conservadurismo del régimen queda claro en otra frase de Snow en televisión durante la guerra: “Nuestro enemigo no es como nosotros, no comparte nuestros valores. No ha conocido nuestras comodidades y sofisticaciones y nos desprecia por eso. Créanme, no ha venido a liberarnos, ha venido a acabar con nuestra forma de vida” (Lawrence, 2015).

La trilogía de libros, narrada en primera persona, tiene elementos de la novela de tesis, el género en el que el autor pone en boca de sus personajes sus opiniones sobre algún tema, en este caso sobre los desastres naturales y los males de la civilización (González Vera, 2016: 94; Hernández Henríquez, 2018: 157). En ella, Collins legitima el uso de la violencia y el levantamiento contra el poder despótico (Peris Blanes, 2018: 7), un posicionamiento político muy potente y poco habitual en este tipo de obras. Otras novelas y películas *cli-fi* plantean posibles salidas a la crisis climática a través de una reforma del sistema, pero *Los juegos del hambre* escenifica que para superar el ecofascismo será necesaria una revolución ecosocial.

Sin duda, la vida real es más compleja que una saga de ficción, pero leyéndola o viéndola es difícil no establecer una asociación mental entre, por un lado, el Capitolio, que aboga por el mantenimiento de la desigualdad y los privilegios, como los malos; y, por otro lado, los rebeldes, que defienden la libertad, la igualdad y la justicia social, como los buenos (Hernández Henríquez, 2018: 158-165). En el distrito doce, por ejemplo, existe solidaridad entre los súbditos, como se observa en el mercado negro, el autoabastecimiento en el bosque, los trabajos de cuidados... y la conciencia de clase latente entre los mineros, personalizada por Gale, que responde así a las dudas de Katniss ante el desafío al Capitolio: “¿A salvo para qué? ¿Para morir de hambre, trabajar como esclavos, enviar a sus hijos a la cosecha? No has oído a la gente Katniss, les has dado una oportunidad” (Lawrence, 2013).

El carácter “eco” de la revolución se puede extraer del reiterado recurso al medio ambiente por parte de los rebeldes, desde sus nombres relacionados con la naturaleza frente al origen grecorromano de los del Capitolio (González Vera, 2016: 100), pasando por sus formas de vida mucho más cercanas a la naturaleza, y hasta la utilización del sinsajo, un pájaro, como emblema de la revolución. Esta asociación entre la naturaleza y la revolución recuerda al “ecologismo de los pobres” o “movimiento por la justicia ambiental”, la hipótesis del catedrático de economía Joan Martínez Alier (2011: 33-38) según la cual los pobres son ecologistas, aunque no se autoidentifiquen con dicha etiqueta política, porque su mera existencia depende de defender la naturaleza como su sustento material y su medio de vida. Esta idea encaja a la perfección con las formas de vida de los habitantes de los distritos, y concretamente con las de los protagonistas, tal y como se han descrito con anterioridad: Peeta es panadero, Gale minero y Katniss cazadora.

En cuanto al papel de la protagonista, se ha escrito que Katniss, con sus desafíos a las normas de los juegos, se convierte en el símbolo de la revolución, la líder populista que logra la definición del “nosotros”, los distritos, frente al “ellos”, el Capitolio, por medio de la cadena equivalencial de las demandas de todos los oprimidos (Peris Blanes, 2018: 8). Este análisis de la revolución de acuerdo con la teoría del populismo de Ernesto Laclau es interesante, pero no debe limitarse a un enfoque individualista ante los enormes sacrificios de las masas, con sus miles de muertos; además, en realidad Katniss ni siquiera es la líder de la revolución, sino una especie de títere con popularidad.

En todo caso, el protagonismo de Katniss es atípico tanto de las ficciones juveniles como del género *cli-fi*, puesto que rompe con los cánones de la feminidad normativa sin emular la masculinidad de las heroínas fálicas –*Lara Croft, Catwoman, Kill Bill...*– (Bernárdez Rodal, 2012: 97-98; Menéndez Menéndez y Fernández Morales, 2015a: 96-97). Katniss es una experta arquera que caza animales y mata a otras personas, pero lo hace por su supervivencia y la de su familia. En su dimensión más personal, tiene un fuerte carácter y le cuesta intimar en las relaciones con otros, incluso con su entorno más cercano, pero acaba mostrando su lado humano a través de emociones como la tristeza, el miedo y el amor. Siente atracción por dos chicos, pero hasta el final de la saga prioriza la seguridad de sus seres queridos y la consecución de un mundo mejor a su situación sentimental. De esta manera, se convierte en una heroína de tercera generación, un modelo de empoderamiento que subvierte los estereotipos de género (Bernárdez Rodal, 2012: 92; Menéndez Menéndez y Fernández Morales, 2015b: 184) y es, por ello, mucho más acorde a las reivindicaciones feministas actuales y otra cuestión en la que la saga es especialmente instructiva, sobre todo para los espectadores más jóvenes.

El epílogo de la última película muestra a Katniss y Peeta como una pareja feliz con dos hijos, un final que algunos autores critican como un cierre muy conservador, en el que la protagonista abandona su imagen de mujer rebelde para dejarse llevar por el amor y fundar una familia (Peris Blanes, 2018: 11). Sin embargo, la protagonista, que nunca había mostrado ningún interés por la política y solo se embarca en la aventura revolucionaria cuando llega a la conclusión de que es la mejor manera de garantizar un futuro feliz a sus seres queridos, ya ha cumplido con su papel y retorna al hogar con la épica del héroe clásico. Se trata, por lo tanto, del tradicional final feliz hollywoodense¹², comprensible para contentar a una audiencia a la que ya se ha expuesto a numerosos mensajes revolucionarios. Más problemática resulta la indefinición del sistema político construido tras la revolución pues, aunque se intuye por la tranquilidad de la pareja que se ha logrado un *Panem* en paz y democrático, habría sido interesante que la autora entrara en detalles sobre esa nueva ecología-mundo.

8. Conclusión

La saga *Los juegos del hambre* se puede interpretar como una denuncia de las dictaduras, del imperialismo, de la desigualdad, de la manipulación de los medios de comunicación, de los *reality show*, de la excesiva preocupación por la estética, de la explotación infantil, de las apuestas... pues sus páginas y escenas contienen todas estas críticas; pero, ante todo, en este artículo se defiende que se trata de un aviso acerca de un posible futuro distópico tras una gran crisis que ponga fin a la civilización actual. Moore advierte de la proximidad de una crisis socioecológica causada por el final de la Naturaleza Barata que podría conducir a la humanidad a un panorama post-apocalíptico semejante al de *Los juegos del hambre*, en el que los diferentes territorios se enfrenten en guerras por el control de los recursos naturales restantes y el vencedor someta a los vencidos a condiciones de vida propias de las colonias.

12 El cine, incluido el *cli-fi*, tiende a los finales felices, sino para el planeta en su conjunto al menos para los protagonistas de la película, como sucede en 2012 o en *El día de mañana*.

Panem es, en este sentido, una distopía futura, pero también un reflejo de determinadas dinámicas de la sociedad actual llevadas al extremo, por lo que parece una recreación a pequeña escala del funcionamiento de la ecología-mundo capitalista. La persecución a cualquier coste de los Cuatro Baratos sucede a diario en nuestro mundo, en forma de neoimperialismo, extractivismo, explotación laboral, patriarcado... solo que es más perceptible en la periferia del sistema, donde la población no tiene un altavoz para protestar, que en los países del centro en los que la mayoría de la sociedad obtiene una parte del beneficio de la explotación y la apropiación que ejerce el sistema, lo que dificulta su identificación con el resto de la humanidad, al igual que sucede entre la población del Capitolio y la de los distritos.

La ecología-mundo como perspectiva aspira a la vinculación de los problemas ecológicos con los socioeconómicos, pero también con los de género y etnia, otro punto en el que se pueden extraer conclusiones importantes de *Los juegos del hambre*. Los abusos de la ecología-mundo capitalista, y también de la de *Panem*, son interseccionales¹³, de manera que se dan las condiciones para una alianza discursiva de todos los oprimidos con el telón de fondo de las restricciones medioambientales. En definitiva, la saga *Los juegos del hambre* es un rico producto cultural para el edutretenimiento porque combina mensajes políticos progresistas, feministas, ecologistas, antiimperialistas y democráticos.

Por último, el análisis realizado en este artículo es extensible a otras obras *cli-fi*, pero sería especialmente interesante aplicarlo a películas que, al igual que *Los juegos del hambre*, tienen un componente socioecológico que no suele ser reconocido, como por ejemplo *Avatar*. En la primera parte de esta saga se repiten algunos de los patrones apuntados como un futuro distópico con grandes avances tecnológicos, el sometimiento de una colonia por todos los medios necesarios para lograr Naturaleza Barata y, como consecuencia de este ímpetu extractivista, la destrucción del medio ambiente. En este caso se suele apuntar que el desarrollo de la trama fuera del planeta Tierra le resta credibilidad, aunque el satélite Pandora puede interpretarse como una original alegoría de la explotación imperialista y capitalista en la Amazonía.

Bibliografía

- ACOSTA, Alberto y BRAND, Ulrich (2017): *Salidas del laberinto capitalista: Decrecimiento y postextractivismo*. Barcelona, Icaria, pp. 34-67.
- AGUILERA PORTALES, Rafael Enrique (2010): "Biopolítica, poder y sujeto en Michel Foucault", *Universitas. Revista de Filosofía, Derecho y Política*, 11, pp. 27-42.
- AMÉRICO, Marcos; CHADE DE GRANDE, Fernando y TOBGYAL DA SILVA, Joao Fernando (2015): "Un acercamiento al edutretenimiento", *Questión. Revista especializada en periodismo y comunicación*, 1(45), pp. 1-5.
- BERNÁRDEZ RODAL, Asunción (2012): "Modelos de mujeres fálicas del postfeminismo mediático: Una aproximación a Millenium, Avatar y Los juegos del hambre", *Anàlisi*, 47, pp. 91-112.
- BIEHL, Janet y STAUDENMAIER, Peter (2019): *Ecofascismo: Lecciones sobre la experiencia alemana*. Barcelona, Virus, pp. 46-50.
- CASTRO NETTO, David y DOMENECH COLACIOS, Roger (2021): "Uma terra somente: Distopia ambiental no cinema hollywoodiano (séc. XXI)", *ALCEU. Revista de comunicação, Cultura e Política*, 21(43), pp. 68-89. <https://doi.org/10.46391/ALCEU.v21.ed43.2021.200>
- COLLINS, Suzanne (2012): *Los juegos del hambre*. Barcelona, RBA Libros.

13 El concepto de interseccionalidad, acuñado por la abogada afroamericana Kimberlé Crenshaw (1991), se refiere a la forma simultánea en que operan las distintas relaciones de poder, dando como resultado una conjugación en algunas personas de las discriminaciones por razón de raza –grupo étnico–, género y clase social, así como otras relativas a la posición social, la apariencia física y la identidad sexual.

- COLLINS, Suzanne (2012): *En llamas*. Barcelona, RBA Libros.
- COLLINS, Suzanne (2012): *Sinsajo*. Barcelona, RBA Libros.
- CRENSHAW, Kimberlé W. (1991): "Mapping the Margins: Intersectionality, Identity Politics, and Violence against Women of Color", *Stanford Law Review*, 43, pp. 1241-1299.
- GONZÁLEZ VERA, Pilar (2016): "Los Juegos del Hambre: un mundo distópico, intertextual y simbólico", *AILIJ (Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil)*, 14, pp. 93-104.
- GRAMSCI, Antonio (2014): *Antología: Selección, traducción y notas de Manuel Sacristán*. Tres Cantos (Madrid), Ediciones Akal, pp. 246-285.
- HERNÁNDEZ HENRÍQUEZ, María Mercedes (2018): "Los Juegos del Hambre: una recreación del mundo grecolatino y sus fisuras ideológicas y sociales", *Misión jurídica. Revista de Derecho y Ciencias Sociales*, 14, pp. 155-167.
- LALLANA, Martín y ÁLVAREZ, Juanjo (2019): "No Deal: apuntes estratégicos para una revolución ecosocial", *Viento sur: Por una izquierda alternativa*, 165, pp. 97-106.
- LAWRENCE, Francis (2013): *Los juegos del hambre: En llamas* [Película]. Color Force.
- LAWRENCE, Francis (2014): *Los juegos del hambre: Sinsajo – Parte 1* [Película]. Lionsgate / Color Force.
- LAWRENCE, Francis (2013): *Los juegos del hambre: Sinsajo – Parte 2* [Película]. Color Force.
- MARÍN GAVILÁ, Marta (2019): "Distopías climáticas en el cine contemporáneo: ecofeminismo para salvar el mundo en *Mad Max: Furia en la carretera*", *Saitabi. Revista de la Facultat de Geografia i Història*, 69, pp. 227-246. <https://doi.org/10.7203/saitabi.69.15949>
- MARTÍNEZ ALIER, Joan (2011): *El ecologismo de los pobres: conflictos ambientales y lenguajes de valoración*. Barcelona, Icaria, pp. 22-39.
- MENÉNDEZ MENÉNDEZ, María Isabel y FERNÁNDEZ MORALES, Marta (2015): "Lo heroico en el cine de masas: género y valor en *Los juegos del hambre*", *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 20, pp. 92-100.
- MENÉNDEZ MENÉNDEZ, María Isabel y FERNÁNDEZ MORALES, Marta (2015): "Sobre género y géneros: Una lectura feminista de *Los juegos del hambre*", *Dossiers Feministes*, 20, pp. 173-188.
- MOLINERO GERBEAU, Yoan y AVALLONE, Gennaro (2020): "Ecología-mundo, un nuevo paradigma para el estudio de las migraciones internacionales". *EMPIRIA. Revista de Metodología de Ciencias Sociales*, 46, pp. 23-44. <https://doi.org/10.5944/empiria.46.2020.26965>
- MOORE, Jason W. (2020): *El capitalismo en la trama de la vida. Ecología y acumulación de capital*. Madrid, Traficantes de Sueños, pp. 11-198 y 255-333.
- PEDRAZA, Pilar (2007): "Paisajes desolados (el cambio climático y el cine)", *Saitabi. Revista de la Facultat de Geografia i Història*, 57, pp. 227-240.
- PERIS BLANES, Jaume (2018): "Los juegos del hambre: ¿será la revolución televisada?", *PAPELES DEL CEIC. International Journal on Collective Identity Research*, 1, pp. 1-13. <https://doi.org/10.1387/pceic.19101>
- PRIMO PORRAS, Agurtzane (2003): "La música y el cine en la ESO", *Aularium*, 3, pp. 46-58.
- ROSS, Gary (2012): *Los juegos del hambre* [Película]. Lionsgate / Color Force.
- SÁNCHEZ CORTÉS, María Silvia y LÓPEZ FRANCO, Guillermo de Jesús (2015): "El día después de mañana (*The day after tomorrow*): entre el cine y la comunicación del cambio climático", *Revista Digital de Investigación Educativa Conect@2*, 13, pp. 1-19.
- SERVIGNE, Pablo y STEVENS, Raphaël (2020): *Colapsología*. Barcelona, Arpa Editores, pp. 117-170.
- SVOBODA, Michael (2016): "Cli-fi on the screen(s): patterns in the representation of climate change in fictional films", *WTREs Clim Change*, 7, pp. 43-64. <https://doi.org/10.1002/wcc.381>
- TAIBO, Carlos (2016): *Colapso. Capitalismo terminal, transición ecosocial, ecofascismo*. Madrid, Catarata, pp. 21-192
- TAYLOR, Peter James y FLINT, Colin (2002): *Geografía política: economía-mundo, estado-nación y localidad*. Madrid, Trama editorial (Ecúmene), pp. 1-51.
- TUHUS-DUBROW, Rebecca (2013): "Cli-fi: Birth of a Genre", *Dissent*, 60(3), pp. 58-61. <https://doi.org/10.1353/dss.2013.0069>
- VALLÍN, Pedro (2019): *¡Me cago en Godard! Por qué deberías adorar el cine americano (y desconfiar del cine de autor) si eres culto y progre*. Barcelona, Arpa Editores, pp. 258-287.
- VICENTE-MARIÑO, Miguel y VICENTE-TORRICO, David (2014): "Presencia y funciones del discurso científico en la cobertura informativa y cinematográfica del cambio climático", *Prisma Social*, 12, pp. 120-152.
- VICENTE TORRICO, D. (2017): "Diseño metodológico para el estudio de la representación cinematográfica del fenómeno del cambio climático", *Actas del IV Congreso Nacional de Metodología de la Investigación en Comunicación*, pp. 1-14.