

Utopía, distopía, ludotopía. El lugar del juego y el juego de los lugares. Desde el circo romano a *Los juegos del hambre*

Virginia Frade¹

Introducción

Del modo que en la isla de Tomás Moro el concepto de "utopía" (u-topos): Nusquama, o país de ninguna parte, de carácter Ideal, positivo y maravilloso, juega con la imagen cartográfica, asociada a un concepto de irrealidad o fantasía del deseo, también en las novelas que caracterizaron buena parte de la impronta creativa literaria, sobretodo en el siglo XX, con los mundos imaginados de libros como *Un mundo feliz* de Aldous Huxley, o *1984* de George Orwell, se puede establecer una paramétrica de lo "distópico", caracterizada por constituir un lugar, un universo, de carácter negativo, donde tras las estructuras tecnológicas o de mundo organizado se ocultan o trasuntan ídoles peligrosas, manipuladoras
0 marginalizadoras de la esencialidad humana.

Objetivo

El objetivo de este artículo es plantear, teorizar y desarrollar el concepto de "ludotopía", que involucra en su contexto de relaciones a los temas del juego y el lugar, y que forma parte de un tríptico que involucra un diálogo con los conceptos de utopía y distopía, y a su vez con la deriva semántica que propone Michel Foucault con su término "heterotopía", para relacionarlos con un abordaje crítico de la trilogía novelística de Suzanne Collins: *Los juegos del hambre* (2008), *En llamas* (2009) y *Sinsajo* (2010). Diremos, a manera de presentación, que desde la época del antiguo circo romano al universo del "reality show" que propone la trilogía novelística de *Los juegos del hambre*, el juego recupera protagonismo, aunque, a diferencia del circo, con un rango de difusión masiva tecnológica hiperbólica, en un territorio muñante que comparte escenarios naturales y realidad virtual, y donde también se pelea por la vida. Creemos pertinente en este trabajo, en relación a una productividad y un surplus al diálogo entre lo utópico y lo distópico, involucrar al juego (ludotopía) como inmerso en una tertulia de lugares, en un juego de los lugares, que es a la postre el lugar en el que tiene lugar el juego.

¹ Licenciada en Letras por la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Universidad de la República Oriental del Uruguay (UDELAR). Profesora de Educación Media de la especialidad Inglés, Instituto de Profesores Artigas, Maestranda en Lenguaje, cultura y sociedad (UDELAR).

Al principio fue la arena. Heterotopía y ludotopía

Desde el circo Romano a *Los juegos del hambre*

Aunque resulte bastante evidente, creemos que es igualmente necesario mencionar que en *Los juegos del hambre* hay un claro antecedente del mundo antiguo, especialmente el romano. La organización social y el funcionamiento de cada distrito, en Panem², tiene su claro antecedente en la organización social de las provincias conquistadas por los romanos. También los nombres propios de los ciudadanos del Capitolio poseen un claro paralelo con nombres significativos en la antigua Roma (Cinna, Seneca Crane, Caesar Flickerman, Cato, Brutus, Titus entre otros). Todas estas coincidencias resultan interesantes de analizar, pero quedarán para un tratamiento ulterior. Nuestro interés se centrará en ahondar en la más clara analogía que hay entre el mundo antiguo romano y *Los juegos del hambre*, que es la arena de juego, la arena donde se desarrollaban los juegos romanos, y la arena de la trilogía que propone Suzanne Collins.

El primer postulado a establecer es el siguiente:

La arena de juego (ya sea la de la antigua Roma como la que propone la trilogía), constituye una heterotopía en sí misma. Para explicar este punto, creemos necesario introducir el término "heterotopía", al cual Michel Foucault, en *Estética, ética y hermenéutica* (1999), refiere como esos lugares que están fuera de todos los lugares, aunque pueden ser efectivamente localizables. Llama a estos lugares "heterotopías" en oposición a las utopías (FOUCAULT, 1999, pp. 434,435). Estos no lugares, o heterotopías, pueden ser entendidos como lugares sin un espacio real, apartados de los mismos espacios que los contienen. Para explicar los distintos tipos de heterotopías, Foucault presenta seis principios que las caracterizarían; nosotros tomaremos tres de ellos, que a nuestro entender, son los capaces de describir ambas arenas de juego.

El segundo principio plantea que:

(...) en el curso de su historia, una sociedad puede hacer que una heterotopía que existe y que no ha dejado de existir funcione de una manera muy diferente; en efecto, cada heterotopía tiene un funcionamiento preciso y determinado en el interior de la sociedad, y la misma heterotopía puede, según la sincronía de la cultura en la que se encuentra, tener un funcionamiento u otro (FOUCAULT, 1999, p. 427)

En este sentido, podemos decir que el lugar donde se desarrollaban los juegos romanos ha tenido una función diferente a lo largo del tiempo; desde su origen, que albergaba los primeros *ludíromani*, de carácter religioso, hasta más adelante, en que los espectáculos que allí se desarrollaban pasaron a tener una función de tipo política y social, hacia el final de la *República*, para finalmente tener una función de entretenimiento y distracción (DELGADO LINACERO, 1998). Hoy en día, los lugares donde se desarrollaban los juegos romanos, y que aún sobreviven (como ser el Coliseo), cumplen una función turística.³ Lo mismo podemos pensar que sucede con la arena de los *Juegos del Hambre*, la cual cumple diferentes funciones, desde ser sede de los juegos anuales, hasta conformar importantes monumentos históricos que se transforman en destino turístico para muchos ciudadanos del Capitolio.

El tercer principio sostiene que: "La heterotopía tiene el poder de yuxtaponer en un solo lugar real varios espacios, varios emplazamientos que son por sí mismos incompatibles" (FOUCAULT, 1999, p. 438).

En la arena romana conviven los espectadores con los gladiadores y animales salvajes (que funcionan como actores que deben entretener al público presente), todos ellos representando a un mundo diferente y coexistiendo en un lugar creado con determinado propósito. Pero quizá esto sea mucho más evidente en los *Juegos del hambre*, donde los jugadores están en un entorno (aparentemente) natural y agreste, al mismo tiempo que conviven con la más alta tecnología: pantallas que se encienden en el cielo, mini paracaídas que llegan de la nada con regalos de los patrocinadores para los jugadores, mutaciones de animales (posiblemente) creados en un laboratorio.

Foucault toma al teatro y al cine como dos ejemplos claros de este principio: sostiene que son dos emplazamientos donde coexisten o se yuxtaponen espacios que son incompatibles entre sí (1999, p. 438). Del mismo modo, las arenas de juego constituyen un lugar donde se desarrolla un espectáculo análogo al del teatro o al del cine.

Del tercer principio se podría decir que está estrechamente ligado con el cuarto, el cual plantea que:

Lo más frecuente es que las heterotopías estén ligadas muy a menudo a períodos de tiempo, es decir, que abran lo que se podría denominar, por pura simetría, heterocronías; la heterotopía funciona plenamente cuando los hombres se encuentran en una especie de ruptura absoluta con su

3 En el caso del Coliseo, actualmente, también tiene una función religiosa los viernes santos, pues el Papa realiza el Vía Crucis allí.

tiempo tradicional... (FOUCAULT, 1999, p. 438).

Esta relación entre el tiempo y el lugar nos hace pensar en el concepto de "cronotopo"⁴ bajtiniano, donde hay una relación indisoluble entre el tiempo y espacio, donde ambos no existen separadamente. Respecto de esto, pensamos que en el momento en que se desarrollan los juegos (tanto en la arena romana como en la de la trilogía), hay una ruptura en el tiempo tradicional, en el tiempo de los otros "topos" (el Capitolio y los distritos). Esa conjunción "crono-tópica" se hace más evidente aún en el segundo libro: *En llamas*, donde el tiempo está materialmente representado en el reloj gigante que rodea la Cornucopia, y el territorio en sí mismo es un círculo dividido en doce partes que representan a una hora, y en donde el espacio físico entre la línea de tierra que marca una hora y otra, representan una relación tiempo espacio diferente, ya que cada hora está relacionada a un territorio donde sucede un evento específico (niebla ácida, maremoto, lluvia de sangre, entre otros).

Por lo tanto, pensamos que las arenas de juego conforman "heterotopías crónicas" (FOUCAULT, 1999, p. 439), en donde el tiempo es pasajero. Son emplazamientos vacíos que se activan cuando comienza el juego, la cacería, donde el tiempo y el lugar se activan una vez iniciada la partida, y se desactivan una vez finalizada. Es decir, en la arena de juego, espacio y tiempo están íntimamente relacionados, y uno no puede existir sin el otro, conformando así una unidad.

Por último, el quinto principio planteado por Foucault entiende que:

Las heterotopías suponen siempre un sistema de apertura y de cerrazón que, a la vez, las aísla y las vuelve penetrables. En general, no se accede a un emplazamiento heterotópico como se entra en un molino (...). O bien se está constreñido a él (...), o bien hay que someterse a ritos y a purificaciones. No se puede entrar en él si no es con cierto permiso y una vez realizados cierto número de gestos (1999, p. 439).

Este último principio semeja adaptarse con bastante tino al caso de los *Juegos del hambre*, donde los personajes son sometidos a todo un ritual, donde la preparación del físico y la estética tiene un rol fundamental, en el cual deben pasar por una presentación pública y una entrevista que es televisada, y asimismo por una demostración de habilidades frente a los posibles futuros patrocinadores.

También es sabido que en la arena romana los luchadores debían tener

4 Según Bajtin. el cronotopo es « (...) la conexión esencial de relaciones temporales y espaciales asimiladas artísticamente en la literatura (...) En el cronotopo artístico literario tiene lugar la unión de los elementos espaciales y temporales en un todo inteligible y concreto». (1989. pp. 237,238).

cierta preparación física (de entrenamiento y alimenticia) previa, así como contar con determinada indumentaria (cascos, escudos, etc.). De ese modo, entendemos, entonces, que el lugar del juego, la arena, constituye una heterotopía en sí misma, un lugar que puede ser claramente identificable y localizable, pero apartado del mismo espacio (y agregaría tiempo) que lo contiene.

"Ludotopía"

Cuando comenzamos a estudiar este espacio heterotópico que constituye el lugar del juego donde se desarrolla *Los juegos del hambre*, nos enfrentamos a la necesidad de querer darle un nombre. Si bien podemos entender ese lugar como una "arena" análoga a la arena romana, sentimos que no define exactamente ese espacio con características particulares (que veremos más adelante). Por ese motivo, nos pareció conveniente acuñar un término que combinara el juego y el lugar: "ludus", del latín, juego, y topía, del griego, "topos", que significa "lugar". Entendimos necesario, entonces, utilizar la palabra "ludotopía" para referirnos a la relación entre el juego y el lugar donde este sucede.

Habitualmente, entendemos un lugar, un territorio, como un espacio físico, un área que una persona o institución posee, y ese territorio es fijo, existe en determinado lugar, y es a partir de ese lugar real que podemos elaborar una representación del mismo, un mapa. Creemos que, de manera inversa, en *Los juegos del hambre*, el concepto, la idea del lugar donde sucede el juego, el mapa ideal, precede al lugar real donde posteriormente se desarrollarán los juegos. Si bien existe un territorio real, natural, este sirve solamente como base para construir el lugar del juego. De hecho, se trata de un territorio planeado y diseñado específicamente para cada juego (a diferencia de la arena romana que era siempre la misma).

Margaret Atwood, en su libro *In Other Worlds, SF and the Human Imagination*, refiriéndose a los mapas, dice que estos: "(...) are not only about space, they're also about time: maps are frozen journeys. They may be journeys from the past: places we've been, or whose history we're studying. (...) Or they may be journeys of the future (...)" ⁵ (2011, p. 70). Sin embargo, en *Los juegos del hambre* el mapa del lugar donde se llevan a cabo los juegos es dinámico, para nada estático; es un mapa que el Capitolio modifica, tanto su espacio como el tiempo en el que ese espacio se realiza. El tiempo real no necesariamente coincide con el tiempo que perciben los personajes/jugadores. Pese al juego de

5 No tienen que ver solamente con el espacio, pues también tienen que ver con el tiempo: los mapas son viajes congelados. Pueden ser viajes desde el pasado: lugares en los que hemos estado, o cuya historia estamos estudiando (...) O pueden ser viajes del presente (...) o pueden ser viajes del futuro... (La traducción es nuestra).

palabras, podríamos decir que el tiempo del lugar del juego no coincide todo el tiempo con el tiempo real del Capitolio, pues desde el capitolio, el tiempo que transcurre en el lugar del juego tiene períodos de simultaneidad y también de edición (en los que se suspende la acción del "simulcast"⁶).

Asimismo, podemos agregar que cuando miramos un mapa en un atlas, en internet o en un GPS, ese mapa no se modifica. Si se modificara sería porque el territorio cambió, y, por lo tanto, la representación del territorio, que es el mapa, se modificaría también. En *Los juegos del hambre* sucede a la inversa: el mapa se modifica primero, y esa modificación afecta al territorio. El territorio en *Los juegos del hambre* es diseñado por los propios creadores del juego, existe primero como una idea y luego se materializa a través de la realidad, es decir: la idea, el mapa mental, precede al territorio real del juego.

Según Margaret Atwood: "With every map there's an edge -a border between the known and the unknown."⁷ (2011, p. 67).

En *Los juegos del hambre*, cuando los personajes se encuentran en la arena de juego, el cuerpo de cada jugador se transforma en su propio mapa y su propio límite, ya que desconocen el territorio del juego, que a su vez es muñante y tiene límites que se modifican en la marcha. Tradicionalmente, en la literatura medieval, los límites, más allá de ellos, marcaban donde estaban los monstruos, que representan los miedos, específicamente el miedo a lo desconocido (ATWOOD, 2011). Del mismo modo, en *Los juegos del hambre*, todo lo que está fuera del cuerpo de los personajes representa al otro, a lo desconocido, a lo monstruoso; lo único realmente conocido es el propio cuerpo (siempre y cuando el personaje se encuentre en la arena del juego, pues una vez en manos del Capitolio, ni su cuerpo ni su mente le pertenecen).

En el tercer libro, *Sinsajo*, la manipulación por parte del Capitolio va más allá de la arena del juego, pues modifica el mapa interno que los seres vivos tenemos, que es el cerebro, donde construimos rutas mentales de nuestras propias vidas, de nuestros gustos y disgustos, de los caminos que hemos recorrido, para llegar al lugar en donde estamos. Esta reescritura del mapa mental del personaje está presente en otras novelas distópicas del S.XX, como ser *La naranja mecánica* de Anthony Burgess, o la ya mencionada *1984*, de George Orwell, donde al igual que en *Los juegos del hambre*, funciona como elemento de tortura para reprogramar al individuo, quien se vuelve incapaz de recrear su propio mapa mental, el cual es sustituido por un mapa nuevo, o una reescritura del anterior.

6 Terminología mediática, más que nada televisiva, y un tanto antigua, que marcaba cuando un programa transmitido tenía lugar en vivo en las cámaras de televisión; en nuestro caso es sinónimo de simultaneidad.

" Con cada mapa hay un límite —una frontera entre lo conocido y lo desconocido. (La traducción es nuestra).

Ludotopía- Utopía- Distopía

Ludotopía es un concepto que, dentro de la novela, dialoga con el concepto de utopía, así como también con el de distopía, formando un tríptico, donde cada término es parte del otro. No solamente hay un diálogo entre estos tres conceptos, sino que creemos que no resultaría posible pensar el uno sin el otro.

En el apartado anterior explicamos y definimos lo que entendemos por ludotopía. Llegado este punto es necesario esbozar algún tipo de definición abarcadora, o de acercamiento a los otros dos conceptos: el de utopía y el de distopía. Cuando pensamos en la palabra utopía no podemos dejar de hacer algún tipo de referencia a la *isla de Utopía* de Tomás Moro, la cual tiende a pensarse como sinónimo de algo perfecto, inalcanzable, ideal. Según Jean Servier (1995, p. 7), el término utopía "se convirtió en el sustantivo que designa todo proyecto irrealizable". A través de los siglos, la idea de un lugar ideal ha estado presente tanto en la literatura como en proyectos de tipo político, social o económico (muchos de los cuales derivaron en guerras, destrucción, violencia y muerte, todo esto en pos de alcanzar un E/estado ideal). Por el contrario, a los lugares donde reina la opresión, la violencia, la tiranía, el hambre, opuestos a los lugares ideales, a las utopías, se los ha llamado distopías.

Muchas veces se tiende a contraponer a la utopía con la distopía. Creemos que, como todo (supuesto) opuesto, no debería plantearse absolutamente ajeno a su contraparte, y es en este sentido que pensamos que el término acuñado por Margaret Atwood: "ustopía", ilustra de modo inmejorable lo que acabamos de decir: "*Ustopía* is a word I made up by combining utopia and dystopia -the imagined perfect society and its opposite- because, in my view, each contains a latent versión of the other" (2011, p. 66).

En la sociedad imaginada por Suzanne Collins podemos observar un Capitolio que aparenta ser un lugar ideal (aunque solamente lo es para aquellos que gozan de privilegios superfluos, donde viven felizmente anestesiados, sin ser conscientes que son manipulados e idiotizados), y por otro lado, una periferia con doce distritos aislados entre sí, doce lugares independientes, pero unidos por la misma tiranía del Capitolio, unidos por el hambre y por tener que formar parte de un juego perverso ideado por el Capitolio. Por lo tanto, podemos pensar en dos polos opuestos: en un extremo el Capitolio y en el otro los doce distritos⁸, ambos en apariencia opuestos, el primero aparentemente utópico y el segundo claramente (pero no totalmente) distópico.

Si bien el Capitolio de *Los juegos del hambre* representa el lugar ideal, donde todo el mundo parece ser feliz, donde todas las necesidades están cubiertas, donde todo funciona a la perfección; en realidad no es más que un

⁸ Aunque en el último libro esto se modifica, cuando entra en juego el distrito 13 que se creía destruido y asume el rol de un segundo polo de poder opuesto al Capitolio.

maquillaje de un gobierno tirano (el del presidente Snow), que manipula a los ciudadanos a través de los medios de comunicación, de la desinformación, del ocultamiento. El maquillaje, las transformaciones quirúrgicas y la vestimenta exagerada de los ciudadanos del Capitolio pueden ser leídos como una metáfora de ese ocultamiento, una aparente perfección donde se oculta una gran imperfección, una gran distopía.

Por otra parte, los distritos son presentados como grandes distopías, donde los ciudadanos sufren todo tipo de abusos y de opresión, pero así como utopía y distopía conviven en el Capitolio, del mismo modo conviven en los distritos. El lugar perfecto -utópico- de Katniss, la protagonista de la novela, es el bosque al que escapa para cazar; es allí donde se siente libre, donde puede ser ella misma. El bosque representa la libertad, el lugar ideal, pero que, como todo lugar ideal, existe (en términos de Foucault⁹) como reverso de la sociedad, pues ese lugar ideal no es totalmente real, ya que es parte de un todo, un "topos" mayor distópico, o quizá deberíamos decir "ustópico".

No podemos dejar de ver la analogía con la novela *1984* de George Orwell, donde la utopía estaba representada por el bosque al que escapaban los personajes para encontrarse y ser ellos mismos, para dejar fluir sus emociones, sus instintos.

El tercer concepto en juego es el de ludotopía, que dijimos se refería al lugar del juego, el cual, a su vez, no solo dialoga, sino que es parte de la "ustopía" de *Los juegos del hambre*. La misma arena donde se desarrollan estos juegos está creada sobre el territorio de Panem, en donde conviven utopía y distopía; asimismo, podemos encontrar ambas en la arena del juego, un territorio dentro del otro. El ludotopo de *Los juegos del hambre* es básicamente distópico, pues es un lugar donde los jugadores deben eliminarse unos a otros, donde son acechados por mutos (mutantes representados por creaciones animadas del tipo monstruoso: rastrevíspulas venenosas, charlajos, seres lobunos y simiescos), por desastres naturales, provocados por los Vigilantes (incendios que los persiguen, lluvia de sangre, una ola gigante). En este sentido, se nos ilumina que tal vez el propio juego de los conceptos que manejamos (distopía, utopía, ludotopía, ustopía) está íntimamente representado en la ficción que se narrativiza en la novela. A imagen y semejanza de los vaivenes que los personajes sufren durante el desarrollo de su peripecia, donde los territorios mutan, lo bueno se vuelve malo, lo malo bueno, lo real irreal y viceversa, donde todo parece metamorfosearse infinitamente, nuestros conceptos parecerían adaptarse a este movimiento que hallamos en la narrativa ficcional.

⁹ Para Foucault "(L)as utopías son los emplazamientos sin lugar real. Son los emplazamientos que mantienen con el espacio real de la sociedad una relación general de analogía directa o inversa. Se trata de la misma sociedad perfeccionada o del reverso de la sociedad, pero de cualquier manera estas utopías son espacios fundamental y esencialmente irreales" (1999: 434).

Con esto queremos apuntar que, pese a que la proximidad, y en muchos casos el trasvasamiento de los conceptos de distopía, utopía y ludotopía, estamos obligados a pensar, en cierto modo, en territorios conceptuales móviles, jamás estáticos, donde los estadios que implican a cada concepto distan de ser una realidad homogénea, inmutable, intransferible (como la propia arena de juego de *Los juegos*). Solo y tan solo desde ese lugar (inestable) podríamos decir que en el esquema general del libro (los tres) y en el lugar del juego es posible notar la acción de una utopía dentro de una distopía que conviven en una ludotopía heterotópica.

Referencias:

ATWOOD, Margaret. *In Other Worlds, SF and the Human Imagination*. New York: Doubleday (Random House), 2011.

BAJTIN, Mijail. *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus, 1989.

COLLINS, Suzanne. *En llamas*. Madrid: RBA, 2009.

_____. *Los juegos del hambre*. Madrid: RBA, 2008.

_____. *Sinsajo*. Madrid: Ed. Molino, 2010.

DELGADO UNACERO, Cristina. "Pan y circo", *Historia*, 16 n° 270, 1998, pp. 90-98.

FOUCAULT, Michel. *Estética, ética y hermenéutica* (obras esenciales, volumen III). Barcelona: Paidós, trad. Angel Gabilondo, 1994.

MORO, Tomás. *Utopía*. Buenos Aires: Editorial Sol 90, 2012.

SERVIER, Jean. *La utopía*. México: Fondo de Cultura Económica, 1995.