



FACULTAD DE  
**HUMANIDADES Y  
COMUNICACIONES**

UNIVERSIDAD FINIS TERRAE  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y COMUNICACIONES

**EL ROL DE LO (IN)SIGNIFICANTE: ANÁLISIS DE OBJETOS Y ESPACIOS  
DESCRITOS EN LA OBRA *LOS JUEGOS DEL HAMBRE* DE SUZANNE COLLINS**

Isadora Aracely Soto Améstica

Tesina presentada a la Facultad de Humanidades y Comunicaciones de la Universidad Finis  
Terrae, para optar al grado de Licenciada en Literatura mención Edición de textos

Profesora guía: Loreto Casanueva Reyes

Santiago, Chile

2024





“Todo en los relatos se reduce al paso de los objetos de mano en mano. Te doy esto porque te quiero. O porque a mí me lo dieron. Porque lo compré en un lugar especial. Porque tú lo vas a cuidar. Porque te va a complicar la vida. Porque le dará envidia a otro. En los legados no hay historias fáciles. ¿Qué se recuerda y qué se olvida? Tanto puede haber una cadena de olvido, de borrado de posesiones anteriores, como una lenta acumulación de historias”.

Edmund de Waal. *La liebre con ojos de ámbar*.

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN:</b>	<b>6</b>
<b>MARCO TEÓRICO:</b>	<b>10</b>
<b>1. La novela desamoblada</b>	<b>10</b>
<b>2. Nombre propio: una descripción en potencia</b>	<b>11</b>
<b>3. El cuerpo como objeto cultural</b>	<b>13</b>
<b>4. Hacer ver</b>	<b>15</b>
<b>5. Objetos tiempo, objetos bisagra</b>	<b>17</b>
<b>DISCUSIÓN BIBLIOGRÁFICA:</b>	<b>19</b>
<b>Capítulo 1: Panem, un espacio (des)conocido</b>	<b>22</b>
<b>Capítulo 2: Effie y Katniss: más allá de la moda</b>	<b>28</b>
<b>Capítulo 3: Sinsajo</b>	<b>34</b>
<b>Capítulo 3.1: La forma del broche</b>	<b>34</b>
<b>Capítulo 3.2: Broche mágico</b>	<b>38</b>
<b>CONCLUSIÓN:</b>	<b>43</b>
<b>BIBLIOGRAFIA:</b>	<b>47</b>

**RESUMEN:** La obra *Los juegos del hambre* (2008) alberga cualidades importantes para ser investigadas. Siendo el romance, la sobrevivencia y la injusticia los ejes centrales de esta novela, en la siguiente investigación analizaré una cualidad fundamental de esta historia: la descripción. A través de esta especial herramienta narrativa, reflexionaré en torno a elementos supuestamente irrelevantes en la novela, los espacios y los objetos. Con esto, mi investigación se centra en la creación de los espacios ficticios de la obra para entender, con mayor detalle, cómo se configuran las culturas que coexisten de forma muy dividida en Panem, sede de la acción, junto con identificar y comparar los cuerpos vestidos en estas culturas y cómo algunos símbolos de estas, tales como el broche del Sinsajo, son relevantes tanto para la historia como para la misma narración.

**PALABRAS CLAVES:** Descripción, moda, objetos, análisis materialista, prendedor, Sinsajo.

## INTRODUCCIÓN:

A partir de la segunda mitad del siglo XX, existió una masiva proliferación de un género cinematográfico y literario que responde al interés colectivo por el futuro y las creaciones tecnológicas: la ciencia ficción. Aunque este tipo de literatura fue catalogada por primera vez en el año 1926 por el escritor Hugo Gernsback –quien nombró esta categoría en la revista *Amazing stories*–, existieron obras con características propias de la ciencia ficción que fueron creadas, pero no catalogadas, mucho antes de la invención propia del nombre “ciencia ficción”. De la mano de autores connotados como Julio Verne y H.G Wells, nacieron obras como *La vuelta al mundo en ochenta días* (1873) y *La guerra de los mundos* (1898), las cuales presentan indicios y particularidades del género ciencia ficción. Es a partir del año 1950 cuando realmente comienza la época dorada del género, con autores como Ray Bradbury, George Orwell, Aldous Huxley e Isaac Asimov, entre otros. La producción literaria de ciencia ficción proponía una mirada futurística pero, al mismo tiempo, real de la sociedad; uno de los puntos más relevantes y que explica la gran popularidad del género. Umberto Eco, en su texto “Los mundos de la ciencia ficción” (1988), explica que:

Los sucesos narrados de modo «realista» son siempre contrafactuales respecto a la evolución del mundo real, pero la narrativa realista juega con contrafactuales del tipo de «¿qué sucedería, si en un mundo biológico, cosmológica y socialmente similar al normal se produjeran acontecimientos que de hecho no han sucedido, pero que, aun así, no repugnan a su lógica?» (331) .

De esta forma, la narración de ciencia ficción explora las posibilidades de evolución de mundos semejantes al real, lo que permite generar una suerte de “espejo” de la realidad, pero en versión aumentada, preocupada por las problemáticas de las sociedades y capaz de reflejar todo el infinito de probabilidades y formas que permite representar este género.

Desde la creación de este tipo de literatura, se han producido diferentes variables literarias que responden a las particularidades mismas de cada trama e historia, entre ellas, la utopía y la distopía. El término “utopía” fue acuñado por primera vez en el año 1516, con la

publicación del libro del mismo nombre, del autor Tomás Moro. La utopía explora otra representación de las estructuras políticas y sociales de la realidad, es la representación del mundo ideal y perfecto; un mundo utópico, como sugiere Eco, “puede imaginar que el mundo posible narrado es paralelo al nuestro, existe en alguna parte, aun cuando nos sea normalmente inaccesible. Esa es la forma que adopta por lo general el relato utópico, ya se entienda la utopía, en su sentido proyectivo, de representación de una sociedad ideal” (333). Con esto, la utopía se caracterizaría por representar mundos imaginarios –bastante parecidos al real–, pero nutridos por la paz, la armonía, y el bienestar, en concreto, construyendo espacios y sociedades perfectas.

Por otro lado, el concepto de distopía –o antiutopía– es caracterizado por representar mundos indeseables; contrario al mundo ideal de la utopía. La ficción distópica se enfoca en representar lo más indeseable de las sociedades –corrupción, opresión, miseria– con el fin de engrandecerlo y proponer un mundo que, aunque aparenta ser feliz, esconde una oscura realidad. Algunas de las obras distópicas más reconocidas y clásicas son *1984* (1949) de George Orwell, *Fahrenheit 451* (1953) de Ray Bradbury y *Un mundo feliz* (1932) de Aldous Huxley. De la misma manera, desde comienzos del siglo XXI se ha producido una nueva ola de obras contemporáneas del género distópico, pero que articularon tramas con personajes menores de 20 años, lo que produjo un gran fenómeno de lectura; la conexión del género juvenil con el distópico.

Muchas de las obras publicadas durante la gran ola distópica enlazada con el fenómeno juvenil (que estalla a partir del año 2010 y tiene su mayor auge en el año 2014), no solo han sido grandes éxitos editoriales, sino que también han logrado ser adaptadas cinematográficamente por grandes productoras, tales como las obras *Maze runner* (2009) de James Daschner y *Divergente* (2011) de Veronica Roth. Las adaptaciones generaron una gran y rápida masificación mundial, junto con proyección hacia otros medios artísticos (series de televisión, obras de teatro, reediciones). El ejemplo más icónico del logro novelístico que fue la unión entre el género distópico y el género juvenil fue la obra *Los juegos del hambre* de la autora americana Suzanne Collins, la cual será el corpus central de esta investigación.

La escritora americana nació el año 1962 en Hartford, Connecticut, en medio de una numerosa familia militar, lo que marca parte de su vida y de su propia producción literaria. Previo a la escritura de sus obras, Collins se desempeñaba como guionista para diversos

programas de televisión infantiles en Estados Unidos, lo que, en parte, traza su camino como escritora. Según testimonios de la propia escritora en variadas entrevistas, *Los juegos del hambre* parte de una combinación de aspectos de su vida, en primer lugar, los testimonios de su propio padre durante la Guerra de Vietnam, suceso que marca su infancia y al resto de su familia, en segundo lugar, su fascinación por los mitos griegos, y en tercero, el estallido de los *reality shows* en Estados Unidos. La propia idea para el libro se da durante un descanso de Collins que, mientras cambiaba de canal en el televisor, empieza a alternar entre programas que mostraban sucesos de las guerras mundiales, y un *reality show* del momento, a partir de ahí, nace la idea de Los juegos del hambre. Aunque la saga de *Los juegos del hambre* es su mayor éxito literario, Collins ha escrito diversos textos infantiles que combinan la épica y la fantasía, junto con obras sobre la vivencia de esperar a un familiar que cumple con su servicio militar en Estados Unidos, tales como: *Gregor* (2003) y *Un año en la selva* (2013).

Ahora bien, *Los juegos del hambre*, siendo el primer libro de una exitosa trilogía, inserta al lector en el mundo distópico de Panem, una nación postapocalíptica que se divide en doce Distritos –antes 13– y su capital, el Capitolio. La historia es narrada por Katniss Everdeen, una joven de dieciséis años que vive en el Distrito 12 con su madre y hermana, Primrose Everdeen. La trama se basa en el comienzo de los septuagésimos cuartos juegos del hambre, una actividad-castigo anual que fue impuesto por el Capitolio hacia los Distritos, debido a un antiguo levantamiento revolucionario en contra de la capital llamado Los Días Oscuros, el cual fue un período de tiempo que marcó una serie de eventos catastróficos en la historia de Panem. Durante Los Días Oscuros, los Distritos se unieron en un intento de rebelión contra el Capitolio buscando liberarse de su dominio y establecer un sistema más equitativo, sin embargo, el Capitolio, gracias a su poder tecnológico y militar, logró reprimir la revuelta con violencia extrema. Como castigo, el Capitolio destruyó el Distrito 13 y utilizó su poder para recordar a los Distritos la consecuencia de cualquier intento de rebelión. Así nacen los juegos del hambre.

En los juegos, cada Distrito debe elegir –a través de un sorteo– a dos jóvenes entre los 12 y 18 años –una mujer y un hombre– para luchar por sus vidas en una feroz competición, de la cual solo existe un ganador. Tanto la protagonista como su familia se ven envueltos en los juegos debido a que Prim, hermana menor de Katniss, es elegida como la tributo femenina de ese año; pronosticando una muerte segura. Ante esto, Katniss se ofrece como voluntaria en lugar de su hermana. A partir de aquí, la trama se mueve a través del

recorrido de Katniss hacia el Capitolio y su participación en los juegos. La historia se centra en mostrarle al lector la lucha por la libertad en un mundo distópico, junto con tratar temas en torno a la desigualdad social y económica, y a la resistencia sobre la opresión de los gobiernos totalitarios.

A partir de lo antes expuesto, mi investigación propone un análisis exhaustivo de la obra *Los juegos del hambre*, pero con una principal preocupación por los espacios y los objetos presentes a lo largo de la obra. El análisis de objetos en mi investigación –especialmente el Sinsajo<sup>1</sup>– se adhiere a la corriente teórica de los *new materialisms*, un giro material que trasciende a la cultura y la vida, y la cual, en simples palabras, propone reconsiderar la relación entre sujetos y objetos, reconociendo la responsabilidad de los objetos en la configuración de diferentes fenómenos, como señala Héctor Hoyos:

La heterogénea corriente que se ha dado en llamar *nuevo materialismo*, consideramos los objetos cocausantes de fenómenos en los que también participamos los humanos (Coole y Frost). En otras palabras, queremos desplazarnos de una ontología que separa sujeto y objeto, cuyo ejemplo paradigmático es Descartes, a una que reconoce las propiedades agénticas de cosas que, aunque carecen de intención, sí tienen una efectividad en el mundo (256).

A partir de esto, me propongo demostrar el especial protagonismo que tienen estos elementos a través de la descripción y destacar su papel fundamental en la narración. En primer lugar, analizaré la relación extratextual entre Panem, el espacio protagonista de esta ficción, con ciudades y países del mundo real, para constatar cómo los mundos ficticios –especialmente el distópico– se crean a sí mismos a partir de la descripción. En segundo lugar, analizaré cómo se comunica socialmente el cuerpo desde la vestimenta y la parafernalia de los personajes, desde la comparación del personaje de Effie Trinket –representando a los habitantes del Capitolio–, con el personaje de Katniss Everdeen –representante de los habitantes de los Distritos más empobrecidos–, teniendo en cuenta los contextos sociales, económicos y familiares de cada una de las personajes. En tercer lugar, y como centro de mi investigación, estudiaré cómo el broche del Sinsajo moviliza la narración de la historia, a través del aporte

---

<sup>1</sup> De forma aclaratoria, para esta investigación se utilizará el sustantivo propio Sinsajo para referirse al broche; por otro lado, sinsajo será utilizado cuando se haga referencia al ave.

de información relevante para la narración, lo cual genera conexiones entre pasado y presente, y desencadena sucesos relevantes para la trama.

## **MARCO TEÓRICO:**

Desde el interior de cualquier investigación yace la necesidad de comprender y explorar complejos fenómenos que siempre necesitan de un sustento teórico que dé luz a sus dificultades. En mi propio trabajo, convergen diversas áreas de estudio que buscan apoyar el análisis de objetos y espacios en la novela *Los juegos del hambre*. Por esto, en el siguiente apartado me sumerjo en las teorías y en los conceptos claves que fundamentan toda mi investigación, generando un sólido cimiento conceptual que logra dar la información adecuada para el posterior análisis e interpretación de la novela.

### **1. La novela desamoblada**

El exceso de descripciones de espacios y objetos en la literatura es algo sumamente recurrente. Aunque parte del cometido de los libros es crear un mundo diegético intervenido por cosas, Willa Cather propone en su manifiesto “*The novel démeublé*” (1922) la necesidad de desamoblar la novela, como lo dice su título. El texto, el cual se adhiere a la corriente del modernismo estadounidense, fue publicado a comienzos del siglo XX y pretende reforzar y expresar el sentir de los autores del movimiento, como tal, Cather ahonda específicamente en la necesidad de nuevas formas de expresión literaria, junto con la búsqueda de experimentación en las estructuras narrativas, tal como proponía su grupo.

Por lo mismo, Willa Cather aboga por un enfoque diferente en la escritura de novelas, cuestionando al realismo por su énfasis en replicar fielmente la realidad. Considera que ciertas características textuales, especialmente el exceso de objetos y sus prolongadas descripciones, deben evaporarse. En esta misma línea, critica a autores como Balzac, a quien califica de “decorador de interiores”, debido al extenso catálogo de objetos hogareños en sus obras.

Como concepto para mi investigación, si bien “*The novel démeublé*” proporciona el punto de vista de una acérrima enemiga de la descripción de objetos –lo que podría ser

considerado como contraproducente para la escritura de este texto–, Willa Cather también sostiene una opinión positiva frente a la cultura material. En el manifiesto, expresa su descontento contra un autor en particular y su forma de insertar objetos en su literatura, junto con nombrar varios aspectos negativos de su narración, sin embargo, alaba la literatura de Tolstói –un escritor casi, o tan materialista como Balzac–, mencionando que este emplea una perfecta fusión entre los objetos narrados y sus personajes, tal como enfatiza la siguiente cita:

La ropa, los platos, los interiores conmovedores e inquietantes de esas viejas casas de Moscú, siempre son tan parte de las emociones de las personas que están perfectamente sintetizadas; parecen existir, no tanto en la mente del autor, como en la penumbra emocional de los propios personajes (s/p).

De esta manera, Cather señala uno de los puntos principales de la investigación de este trabajo: la distribución con sentido, precisa y oportuna de objetos en la novela. Este amoblamiento va, claramente, más allá del concepto inicial de Cather al catalogar a ciertos autores como “decoradores de interiores”. En esta investigación, es preciso considerar al creador de una obra, en particular a Suzanne Collins, como una constructora de mundos, la cual articula su narración con especial énfasis en los espacios, los protagonistas y en la distribución de objetos, con varias finalidades: para construir ambientes detallados, caracterizar a los personajes, e incluso, agregar relaciones simbólicas en la trama, lo que, en gran medida, enriquece la experiencia del lector y lo inserta de mejor forma en el mundo del libro.

## **2. Nombre propio: una descripción en potencia**

Es común que en las obras distópicas no exista una relación verdadera con la realidad, es más, lo frecuente sería que como lectores nos dispongamos a conocer un mundo sin un referente extratextual concreto, como sucede con Panem y el Capitolio, los espacios centrales de la trama de *Los juegos del hambre*. Por ese motivo, el uso de la herramienta de descripción suele ser útil para los autores, debido a la necesidad de presentar y contextualizar un nuevo mundo regido por leyes diferentes a las del mundo cotidiano. Existe un método particular de nombrar ciudades o nombres propios como una forma de ahorrar la descripción de un lugar

(por ejemplo: Londres). Esto no funciona en *Los juegos del hambre*, ya que las distopías tienen la cualidad de mostrar un mundo que, aunque se parezca mucho al real, no es igual. Ni los espacios, ni los objetos, reglas y personas harán referencia total a un mundo real. La gran cantidad de párrafos de descripción se debe a la combinación entre lo familiar y lo imaginario; se le proporciona al lector la información necesaria para entender el mundo que existe en la obra.

En el texto *El espacio en la ficción: ficciones espaciales. La representación del espacio en los textos narrativos* (2001) de Luz Aurora Pimentel, se ahonda en el uso de los nombres propios y comunes en la narración, comenzando con la idea de que “nombrar es conjurar” (29), es decir, la dinámica lingüística de nombrar lugares o espacios en un texto –y que sean reconocibles en el mundo real– genera una relación referencial de alto valor para la obra y sus lectores; el concepto de “descripción en potencia” (Pimentel 32), lo que otorga claridad al lector sobre el nuevo espacio ficticio en el que se inserta. En ese sentido, nombrar es una brújula, un indicador que aporta ilusión de realidad. De esta forma, no solo se generan relaciones extratextuales, sino que también un ahorro en cuanto a la imagen visual del mundo desconocido de la obra, es decir, “la ciudad ficcional que remite a otra en la realidad no exige una comprensión por parte del lector sino una identificación” (Pimentel 30). La autora ilustra sus argumentos con Londres, una ciudad famosa, fácil de reconocer pero, sobre todo, cargada de elementos representativos. Pensar en Londres es visualizar el Big Ben, el London Eye, las cabinas telefónicas y los autobuses de turistas, entre otras muchas cosas más, en suma, nombrar el lugar “Londres” en una obra es “suficiente para proyectar un espacio ficcional concreto, ya que el nombre propio es, en sí mismo, una descripción en potencia”. El nombre propio funciona como un punto de partida y referencia –tanto para los lectores como para los escritores–, como enfatiza Philippe Hamon:

Funcionan un poco como las citas de un discurso pedagógico: aseguran los puntos de anclaje, restablecen la performance (autores-garantes) del enunciado referencial al proyectar en el texto sobre un extratexto valorizado, permiten la economía de un enunciado descriptivo y aseguran un efecto de lo real global que trasciende incluso toda descodificación de detalle (137).

A pesar de este recurso, nombrar una ciudad en particular también significa arrastrar hacia el texto diferentes dimensiones de ese espacio: se asocia a símbolos, ideologías, sucesos. En esos casos, el autor debe separar los elementos de la ciudad ficticia y la ciudad real, con el fin de crear su propio mundo –bajo sus propias reglas y dimensiones–, y generar un verdadero espacio diegético, reconocible y particular para el lector.

Por otro lado, existe la creación de ciudades sin referentes extratextuales explícitos o fáciles de vincular. Para estos espacios diegéticos, que solo existen en la ficción, se debe “echar mano del mismo léxico y de los sistemas de contigüidades obligadas con los que se designan y se organizan ciertos segmentos de la realidad, el texto de la ficción proyecta un espacio urbano semejante a ciertos espacios urbanos del mundo real” (Pimentel 50). Bajo esta idea, las ciudades sin referencias reales deben describirse a partir de recursos de semejanza entre estas y las reales –recurriendo a la generalidad del nombre común *ciudad* o *país*–. En cuanto a Panem y el Capitolio, estos espacios son identificables como un país y una ciudad gracias a la idea general de lo que es un país y una ciudad, de esta forma, usar los nombres comunes, como plantea Pimentel, no es una descripción en potencia, como sí sucede con el nombre propio, ya que ambos nombres, a partir de resonancias culturales, hacen alusión a referentes comúnmente conocidos, por lo que el uso de estas palabras contiene una modalidad propia de descripción en potencia.

### **3. El cuerpo como objeto cultural**

En el texto *El cuerpo y la moda: una visión sociológica* (2002) de Joanne Entwistle, la autora propone generar un análisis que va más allá de la moda o la posesión de objetos de moda: pretende crear una investigación a partir de los cuerpos vestidos, los cuerpos a la moda. Se concentra en estudiar los cuerpos que se visten, cómo se visten y por qué lo hacen. A partir de ahí, se centra en la función social de la vestimenta, en que los cuerpos vestidos son, primeramente, objetos culturales, y segundo, cuerpos que se comunican a partir de su parafernalia<sup>2</sup>: “el mundo social es un mundo de cuerpos vestidos” (Entwistle 11).

---

<sup>2</sup> Según Steven Connor en *Parafernalia: La curiosa historia de nuestros objetos cotidianos* (2011), la parafernalia es el conjunto de objetos, accesorios y rituales que se cargan de un componente emotivo y rodean a una persona, volviéndose indispensables.

Los conceptos de Entwistle se convierten en una perfecta herramienta para un análisis materialista de *Los juegos del hambre*, esto debido a la necesidad de estudiar cómo los cuerpos interactúan en sociedades tan desiguales, y muy remarcadas por la posesión –o desposesión– de cosas, junto con cómo el vestuario, el maquillaje y los accesorios distinguen, unos de otros, a los miembros de Panem.

Hay que tener en cuenta que para insertarse en una sociedad normal es necesario vestirse –no en todas las sociedades, pero sí en la mayoría–, bajo ciertas y estrictas reglas. Pero no solo eso, vestirse y decorarse tiene que ver también con situaciones y momentos, protocolos a seguir según el evento y el estatus en el que se ve inserto el cuerpo a decorar, ya que si estos cuerpos no siguen las reglas de vestimenta –lo considerado como “apropiado”–, son excluidos y marginados de la sociedad. Con esto, se reitera lo antes expuesto; a través de nuestro cuerpo nos comunicamos, lo “preparamos para el mundo social” (12) con el fin de encajar y pertenecer a una cultura. De la misma forma, creamos juicios de valor hacia otros cuerpos y sobre el propio, según los estándares de buena vestimenta de cada cultura.

El concepto del “cuerpo como objeto cultural” nace a partir de la idea de ver el cuerpo como una construcción social, no solo como un medio para estudiar la moda, sino como un objeto de estudio sociológico. En el pasado, se estudiaba la relación del individuo y la sociedad-cultura en la que se veía implicado; el comienzo del estudio del cuerpo empieza durante la época de las cortes medievales, lugares que exigían demostraciones del estatus social de cada uno de sus miembros; cada hombre de la aristocracia debía seguir un estricto código conductual según su condición social y económica. Aquí es donde entra al estudio de Pierre Bourdieu y su noción de *habitus*, del libro *La distinción: criterio y bases sociales del gusto* (1979). En su texto, Bourdieu plantea el *habitus* como la disposición de un individuo –inserto en una clase social, un tiempo y una vida particular–, en replicar la forma de vida del círculo social y familiar al que pertenece, así, la conducta y la personalidad del individuo se ven afectados en gran medida, por ejemplo, por la clase social a la cual pertenece. La relación entre el *habitus*, el cuerpo y la moda parte desde ahí: “proporciona un vínculo entre el individuo y lo social: el modo en que llegamos a vivir en nuestros cuerpos está estructurado por nuestra posición social en el mundo” (47). Se replica el mismo “uso del cuerpo” de las cortes medievales, pero ahora desde una perspectiva más moderna; los cuerpos actúan, se mueven y se visten de forma semejante a sus pares para ser aceptados.

Debido a que los cuerpos desnudos no son aceptados –excepto en ciertos contextos–, la moda significa una forma de expresión del cuerpo, y con eso, una representación del *habitus*. En este punto es importante destacar que, así como el *habitus* remarca la forma de expresar y el cómo expresar a través del cuerpo, el sexo –femenino y masculino según lo que estudia Entwistle– también es una importante distinción para los comportamientos pero, sobre todo, para la decoración del cuerpo. Teniendo en cuenta el especial énfasis en el esfuerzo superior que hacen las mujeres por vestirse, junto con los riesgos en la alteración de la vestimenta e incluso de los colores –los colores opacos para los hombres y los colores brillantes para las mujeres–, lo cual significaría siempre la exclusión de la sociedad, además del juicio negativo de otros. Esta situación, muy patente en la cultura actual, es una norma que no rige en el mundo de *Los juegos del hambre*, ya que en la distopía la forma más “excéntrica” de vestir no solo pertenece a las mujeres, sino que a todo miembro de la aristocracia del Capitolio.

Entwistle hace hincapié en la fuerza de los discursos del entorno y sus repercusiones, esto a través de las palabras de Michael Foucault en el texto “Cuerpo/poder” (1980), y sobre cómo ellos generan una modificación conductual. “El cuerpo vestido es un producto de la cultura, el resultado de las fuerzas sociales que ejercen presión sobre el cuerpo” (Entwistle 27). El individuo modifica su vestimenta, sus accesorios e incluso su apariencia biológica –cirugías, dieta, ejercicio– en función de acatar los discursos de su entorno sobre la belleza y la estética, básicamente, siguiendo el estándar de su contexto. En concreto, el cuerpo se convierte en un objeto modificable y en constante cambio, el cual siempre se ve influido por la cultura, siendo más particular, por los círculos sociales en los que se ve inserto con el fin de comunicar intenciones, posición o poder, con el fin de representar el *habitus* del individuo. De esta forma, y como puede apreciarse en la novela, la aristocracia del Capitolio replica e intenta superar los intentos de excentricidad de sus pares, esto a través de, por ejemplo, las modificaciones estéticas.

Es por esto que el análisis de Entwistle no solo se enfoca en la moda, sino que también busca estudiar cómo los cuerpos receptionan la información, los discursos y la influencia de la cultura: “El cuerpo se ha convertido en parte de un proyecto en el que hemos de trabajar” (Entwistle 42).

#### 4. Hacer ver

En el capítulo “Hacer ver” del libro *Poética de los objetos* (2021), Irene Klein desarrolla e investiga la contribución de la visualización, lo que ella misma denomina como “hacer ver” en una narración. Está claro lo importante que es para la propia imaginación que una obra contenga los elementos necesarios para que un objeto, un espacio o unos personajes adquieran vida en la imaginación visual; la capacidad de “construcción de imágenes del lector” (41). Para esto, la narración debe ponerse a disposición de un “juego” entre la imaginación del propio lector –cargada de experiencia real y contenido ficticio– y los elementos que el propio texto le proporcione, esto es, entregar las herramientas para que el lector mire.

“Hacer ver” a un lector propone complejo reto para los autores de una obra, ya que propone intervenir directamente en el proceso cognitivo del lector, aunque los mundos imaginarios y sus elementos son particulares para la mente de cada lector, siempre existirán puntos comunes al imaginar y visualizar algo en una obra. De aquí también se desprende el porqué promover la visualización de la obra, según Klein, “ayuda al lector a organizar la complejidad y la indeterminación de la narración; contribuye a la comprensión, a la producción de sentido y a la memoria” (42).

De esta manera, los detalles en, por ejemplo, la descripción de un objeto, son elementales para la configuración imaginaria de la visualización del mundo, alrededor del objeto, y de este mismo. En el mundo distópico de *Los juegos del hambre*, se entregan al lector objetos que no cuentan con una conexión con la realidad, ya que estos son parte del mundo imaginario de un futuro indeseable. En mi investigación propongo el análisis del prendedor Sinsajo, un objeto único en la propia narración de la obra, pero que contiene relaciones simbólicas reales (bajo la configuración del mundo del libro). Este prendedor adquiere cualidades únicas desde el comienzo de la narración, a pesar de que en el principio solo es un objeto con un fin decorativo, ya que luego se transforma rápidamente en un objeto protagonista en la historia. El prendedor, que cuenta con medidas, color y forma particulares, es un componente mágico y fácilmente identificable para la imaginación del lector a partir de su descripción, a pesar de no tener un referente real y estar presente en un mundo extraño.

De cierta manera, el Sinsajo y su participación de la trama es de luces y sombras, si bien el lector es extraño frente a este objeto en primera instancia, luego de unas páginas reconoce y genera inmediatamente una imagen mental de este broche, que no solo está ahí para crear una visualización, sino que también adquiere complejas misiones en cuanto a presentarle al lector el mundo que lee. El Sinsajo explica el pasado, rememora sucesos y esclarece acerca de la realidad y de las reglas de un mundo desconocido, pero también, tiene funciones de pertenencia y reconocimiento, en este caso, el Sinsajo también actúa como una insignia al ser un símbolo distintivo del Distrito 12. A partir del relato alrededor de este, el lector comprende la configuración de Panem y de *Los juegos del hambre*.

## **5. Objetos tiempo, objetos bisagra**

El prendedor Sinsajo de *Los juegos del hambre* está compuesto por cualidades determinantes para la historia, pero una de las más importantes para la misma trama es su función como movilizador de la narración.

En el capítulo “Objeto y tiempo”, Irene Klein define y ejemplifica conceptos del libro *Objets en littérature au XIX siècle* (2007) de Marta Caraion. Estos conceptos aluden a la función de los objetos en determinados momentos (o bien, la función que le otorgue el escritor). El objeto tiempo es una pertenencia que pierde cualquier tipo de utilidad material o práctica, ni siquiera es poseído por un interés ornamental, sino que su posesión se basa en la memoria y en el recuerdo que el objeto evoca, según el análisis de Irene Klein, en el texto de Caraion la pertenencia pierde su uso cotidiano para ser utilizado como una “cosa” de rememoración, para recordar el pasado y los sucesos que lo envuelven. Lo que me lleva al concepto siguiente; los objetos bisagra, según Klein, son empleados como herramienta para la construcción de la narración. La noción de bisagra se debe a que son cosas usadas para “anclar los hechos que ocurrieron antes del momento en el que se encuentra la historia” (75), de esta manera, la narración se enfoca en la rememoración del pasado a partir de un objeto, por esto también se configura en un elemento de gran relevancia para el lector, ya que este recordará y relacionará inmediatamente a esta pieza con una memoria. Es claro que para todo esto, y para que el lector caiga en cuenta de los detalles de una obra, se debe crear el mundo propicio, con relaciones claras y vínculos entendibles para él.

Los objetos que desencadenan sucesos y mueven la narración, por lo tanto, son una herramienta útil para que el autor pueda generar lazos entre pasado, presente y futuro, entre otros fines. De esta forma, objetos tiempo y objetos bisagra son conceptos vinculados a la movilización de la narración. En cuanto a *Los juegos del hambre*, el objeto que desencadena sucesos y memorias, y produce acontecimientos determinantes para la historia (es decir, cumple con la definición de objeto bisagra) es el prendedor de Sinsajo, el cual “constituye un punto de anclaje para las actividades de rememoración” (72). En un mundo distópico como el de Panem, y en la vida de una protagonista desconocida como Katniss, el prendedor permite que el lector comprenda con mayor profundidad lo terrorífico que es ese mundo, junto con captar parte de la historia anterior de la protagonista; encontrar sentido en sus acciones y mentalidad.

## DISCUSIÓN BIBLIOGRÁFICA:

A pesar de que *Los juegos del hambre* es una obra de publicación relativamente reciente, cuenta con variados estudios y análisis académicos de diversos temas y con diferentes metodologías de investigación. De este modo, en este apartado expondré sobre algunos artículos e investigaciones recientes sobre mi corpus central, *Los juegos del hambre*.

El artículo *Los juegos del hambre: un mundo distópico, intertextual y simbólico*, fue publicado el año 2016 por Pilar González Vera. En la investigación, la autora se enfoca en la trilogía completa de Suzanne Collins y el impacto que esta causó como una obra de género juvenil que fue llevada a una adaptación cinematográfica, y que fue muy bien recibida por el público. Luego de esto, comienza con un análisis sobre la intertextualidad con obras clásicas de la literatura. Estudia referencias al mundo clásico y moderno en la obra a partir del análisis de personajes, de nombres propios y de momentos específicos. Con todo esto, busca sustentar su hipótesis inicial sobre la relación semiótica que mantienen los nombres y la caracterización de los personajes. Finalmente, concluye sobre cómo el uso de referencias al mundo clásico corresponde a una crítica hacia los gobiernos actuales, junto con una reflexión sobre el valor académico de las obras de literatura juvenil.

Otra investigación es la de María Mercedes Hernández, llamada *Los juegos del hambre: una recreación del mundo grecolatino y sus fisuras ideológicas y sociales*, publicada el año 2017. Analiza la articulación de elementos del mundo grecolatino en la obra *Los juegos del hambre* con el fin de plantear las problemáticas de la realidad social del presente, poniendo especial énfasis y atención en la historia del laberinto del Minotauro, del mito de Teseo, y cómo este representaría la explotación infantil, la injusticia y la desigualdad (en el presente). Según Hernández, la autora usa el mito para escribir esta distopía que se encuentra

nutrida por el género de ciencia ficción. En conclusión, Suzanne Collins articula la tradición clásica y la proyecta en el género distópico (156). En el análisis se entrelazan datos biográficos de la autora –su familia, su relación con la guerra y sus lecturas infantiles– relevantes para la escritura de la obra, tales como la fascinación de Collins por la literatura antigua.

La tercera fuente se llama *Sobre género y géneros: Una lectura feminista de Los juegos del hambre*, y fue publicada el año 2015 por María Isabel Menéndez. Comienza analizando sobre la importancia de la literatura juvenil en el proceso de apropiación de identidad de los jóvenes, junto con las consecuencias positivas de la lectura continua. La investigación ahonda en cómo la literatura juvenil –y de otro tipo de géneros– consolida los estereotipos de género, produciendo, muchas veces, que las mujeres reciban un mensaje erróneo sobre conformarse con papeles no protagonistas, junto con articular personajes fuertemente erotizados (180). Ahora, la investigadora deja en claro que *Los juegos del hambre* provee de muchas más temáticas trascendentales que otras obras de su mismo género, por eso también su éxito editorial y cinematográfico. Estudia, igualmente, el personaje protagonista de Katniss Everdeen a partir de teorías feministas, esto ya que el personaje jamás es definido por imágenes masculinas, ni siquiera en reemplazo de un “héroe” varón, por lo que se destaca como una imagen feminista en obras literarias, puesto que carece de un “estímulo masculino para su acción” (185).

En general, la mayoría de las investigaciones y artículos académicos sobre el corpus central de esta misma investigación normalmente aluden, primeramente, a análisis comparativos de cuestiones temáticas y textuales de la obra, tales como la conexión de la obra y sus referencias al mundo grecolatino, junto con la inspiración de la trama central –los juegos del hambre– con el mito de Teseo. En segundo lugar, existe la recurrente mención del empoderamiento femenino a partir del personaje de Katniss, esto debido a la especial articulación de Collins al crear a un personaje que, ante todo, busca sobrevivir y mantener con vida a su familia y a ella misma, dejando en otro plano las relaciones amorosas que suelen ser el eje protagonista en la literatura juvenil –esto también debido a que la obra es distópica, por lo que se articula de forma particular–. En tercer lugar, gran parte de las fuentes hacen un especial hincapié en la relevancia académica que debería tener la novela juvenil, con esto, las investigaciones aquí reunidas buscan aportar a esta área de estudio.

En cuanto a mi propia investigación, en esta tesina se busca ahondar en un análisis mucho más temático y materialista de *Los juegos del hambre*, si bien mucho de los ejes antes investigados serán utilizados como antecedentes para ciertas aristas de este estudio, en sí mismo, el análisis materialista que pretendo emprender es parte de un área teórica de la literatura que se ha desarrollado de forma más sólida en los últimos años, es por eso que aquí ahondaré en la importancia de la descripción y su función como *mapa guía* de espacios y objetos a partir del análisis de objetos y espacios particulares. De esta forma, en la tesina se abordarán dos terrenos poco explorados en la investigación literaria; el análisis materialista y la investigación académica de una obra juvenil. Este estudio busca, en primer grado, identificar y explicar las relaciones necesarias entre espacio, objetos, personajes y lectores, pero mayormente, sumar a la investigación académica de literatura contemporánea –desde los 2000– con el fin de engrandecer la relevancia de la literatura juvenil.

## Capítulo 1: Panem, un espacio (des)conocido

El lector de obras ficticias –sobre todo de obras distópicas, debido a la común inversión de la configuración normal de las sociedades– debe enfrentarse, cada vez que emprende una lectura, a un universo totalmente desconocido y provisto de leyes, espacios y objetos que, aunque puedan ser semejantes con los de la realidad, suelen ser configurados bajo otros estándares de realidad, unos que vayan en concordancia con la misma trama.

En cuanto a *Los juegos del hambre*, existen diversos momentos de presentación de espacios completamente irreconocibles para el lector. Los más emblemáticos para la historia serían Panem, la nación donde transcurre la historia; el Capitolio, la ciudad principal de Panem; los Distritos, las subdivisiones del territorio nacional; la Arena, el territorio donde se desarrollan los juegos del hambre; y la Cornucopia, el centro de acopio de armamento y comida en el centro de la Arena. Para esta investigación, me voy a centrar, particularmente, en Panem, esto debido a la especial configuración que tiene este espacio diegético en la trama.

A partir de referencias reales, podemos conectar fácilmente el concepto de “Panem” con la famosa locución latina *panem et circenses*, alusión que también es revelada en la tercera entrega de la saga de Suzanne Collins, en el libro *Sinsajo*, donde se evidencia la razón del nombre:

—[...] en el Capitolio solo conocen el *panem et circenses*

—¿Qué es eso? —pregunto, obviamente reconozco el *panem*, pero el resto no lo entiendo.

—Es un dicho de hace miles de años, escrito en un idioma llamado latín sobre un lugar llamado Roma —me explica—. *Panem et circenses* quiere decir <<pan y circo>>. El que lo escribió se refería

a que, a cambio de tener la panza llena y entretenimiento, su gente había renunciado a sus responsabilidades políticas y, por tanto, a su poder (Collins 243).

La locución latina fue creada por el poeta romano Décimo Junio Juvenal, reconocido comúnmente por sus sátiras. La traducción literal de la locución es, tal como lo explica Plutarch Heavensbee<sup>3</sup>, “pan y circo”, lo que significa o refiere a las estrategias de los gobiernos del antiguo Imperio Romano, las cuales pretendían mantener a los *cives romani* en un constante estado de distracción y entretenimiento a través de proveer a la población alimento –el justo, necesario y de menor calidad posible–, junto con divertimiento continuo, como enfatiza la siguiente cita:

Los pobres hombres libres, según este punto de vista, constituían una multitud inútil [...] los pobres romanos solo se hacían notar como la masa de gente vulgar brillantemente controlada por las elites a través de su política de *panem et circenses*. Las masas alimentadas y entretenidas, se volvieron no solo inútiles, sino también inofensivas; un gran logro de los genios políticos romanos (Faversani 84).

Con este antecedente, el lector ya puede –solo en las primeras páginas de la obra– deducir hacia dónde va la trama, y el porqué del nombre del país, generando conjeturas básicas sobre el tipo de población de Panem, sus líderes y sus injustas leyes.

Ahora bien, en cuanto a la geografía o un conocimiento básico que pueda generar una imagen visual del territorio, sus localidades y ciudadanos, Panem sigue siendo un lugar desconocido y particular debido a su condición distópica. De esta forma, Suzanne Collins emplea ciertas herramientas para generar en el lector una representación gráfica del sitio.

La información para el lector es importante, le da los elementos necesarios para recrear lo que está leyendo, por esto, en *Los juegos del hambre*, se encuentra un concepto altamente identificable para el lector y con una fuerte relación fuera del texto, es decir, extratextual: el término “país”. Con la presencia de este nombre común, el lector obtiene la

---

<sup>3</sup> Vigilante en Jefe del Segundo Vasallaje de los Veinticinco, suceso del libro *Los juegos del hambre en llamas* (2009).

noción de lo que es Panem; una nación, aun en un mundo distópico, gobernado por leyes diferentes a las de la realidad, sigue remitiendo a algo existente y de fácil reconocimiento para el lector, con esto, Collins sumerge al lector en un comienzo de potencial descripción, como define Luz Aurora Pimentel en su texto *El espacio en la ficción: ficciones espaciales. La representación del espacio en los textos narrativos*:

El nombre común es entonces susceptible de una descomposición semántica [...] el nombre común, debido a su extensión, no tiene un referente individual sino general o, dicho con Proust, los nombres comunes nos dan de una cosa una imagen clara y usual como esas que hay colgadas en las escuelas para que sirvan de ejemplo a los niños (34).

Aunque el término “país” revele características importantes de Panem, la autora emplea herramientas para una mejora en el proceso de imaginación visual. Lo que me lleva a otro aspecto importante para Pimentel, y que puede significar otorgar claridad a los lectores; la herramienta de nombrar ciudades, países o espacios reconocibles de la realidad –nombres propios–, con el fin de “remitir al lector, sin ninguna otra mediación, a ese espacio designado y no a otro” (Pimentel 29). En el caso de Panem, no existe un referente extratextual reconocible, ya que Panem en sí mismo no existe, es por eso que en este momento los autores –sobre todo de ficción– deben emprender un proceso de descripción que permita que el lector recorra este nuevo mundo. Para esto, Collins tiene una estrategia que facilita y clarifica las dudas del lector: crear conexiones a partir del relato del origen de Panem, forzando un referente extratextual, junto con generar una descripción a partir de un nombre.

En las primeras páginas de la obra –esta ubicación es clave, ya que permite introducir al lector en Panem– se ubica una pequeña explicación de parte de Katniss sobre la configuración de su mundo. Durante el día de la Cosecha, el alcalde Undersee del Distrito 12, da su discurso anual sobre los logros del país y la razón de los juegos del hambre; con este simple discurso, se revelan datos primordiales sobre la composición de Panem y sus particularidades:

Es la misma historia de todos los años, en la que habla de la creación de Panem, el país que se levantó de las cenizas de un lugar antes

llamado Norteamérica. Enumera la lista de desastres, las sequías, las tormentas, los incendios, los mares que subieron y engulleron gran parte de la tierra, y la brutal guerra por hacerse con los pocos recursos que quedaron. El resultado es Panem, un reluciente Capitolio rodeado por trece Distritos, que llevó la paz y la prosperidad a sus ciudadanos. Entonces llegaron los Días Oscuros, la rebelión de los Distritos contra el Capitolio. Derrotaron a doce de ellos y aniquilaron al decimotercero (Collins 27).

En la cita, Katniss revela que Panem es en su origen el resultado de una serie de desastres que asolaron a un antiguo territorio. Con la transmisión de esta información, el lector genera inmediatamente un enlace entre Panem y Norteamérica, más que nada con Estados Unidos y parte de Canadá. Este proceso de asimilación temprana a partir del reconocimiento de un espacio real o un objeto, según Pimentel, es una estrategia que se da oportunamente en la literatura cuando se utiliza un nombre propio. A partir de la mención de Estados Unidos —a pesar de que se nombre como Norteamérica, se entiende que hace alusión al país—, se logra un proceso de auto-descripción, esto a partir del valor del referente extratextual. Con esto, Collins arrastra a su obra la geografía completa de un país, sin la necesidad de generar una descripción de este —más allá de aclarar el poder del Capitolio y las tareas de los Distritos—, en este caso, narrar el origen de Panem desde su conexión con Norteamérica es una descripción en potencia, tal como señala Pimentel: “Nombrar una ciudad, aun sin describirla, es suficiente para proyectar un espacio ficcional concreto, ya que el nombre propio es, en sí mismo, una descripción en potencia” (Pimentel 32).

El aporte visual que otorga el referente extratextual de Norteamérica, a partir de la utilización del nombre propio como descripción, propicia varias situaciones favorables para la autora y los lectores. Se adquieren nociones básicas de la forma y delimitación geográfica de Estados Unidos y parte de Canadá, lo que, sumado a ciertas narraciones de Katniss, generan una mejor representación visual del territorio. En el siguiente extracto se muestra una narración del lugar a partir de un recuerdo de la protagonista en su época escolar:

En la escuela nos dicen que el Capitolio se construyó en un lugar que antes se llamaba las Rocosas. El Distrito 12 estaba en una región

conocida como los Apalaches; incluso entonces, hace cientos de años, ya extraían carbón de la zona (Collins 52).

Estos extractos generan que el lector pueda vincular espacios ficticios de la narración, los cuales se encuentran ligados a sucesos y personajes, con locaciones reales. Junto con esto, también es importante destacar el importante contenido ideológico que incorpora Suzanne Collins al configurar Panem como el resultado desastroso de Estados Unidos –teniendo en cuenta también que la obra es una distopía–, situación que esclarece Pimentel en la siguiente cita: “la dimensión descriptiva de un relato puede constituir un vehículo para el desarrollo de los temas de un relato, un refuerzo temático-ideológico, o bien el lugar donde se forjan los valores simbólicos del relato” (8). Describir a Panem a partir del vínculo con Norteamérica ilustra al lector sobre la geografía, pero también sobre situaciones ideológicas; la obra se carga de un contenido especial respecto al pasado de Panem; sobre su origen y posterior destrucción, por lo tanto, la descripción en potencia no solo es importante para la visualización del espacio, también lo es para la narración y para la trama de la obra.

La utilización del nombre propio “Norteamérica” se presenta como una herramienta o estrategia de ahorro de descripción de espacios, sobre todo al conectar Panem y Norteamérica al principio de la narración, ya que el lector genera vínculos desde el principio de la obra, los cuales también desarrollará durante la trama. Sin embargo, es valioso tener en cuenta que ligar ambas naciones –una ficticia y la otra real–, no significa que –para la trama de la obra– siempre estarán ligadas. Después de todo, Panem es una nación ficticia, no un nuevo Norteamérica, es –en cualquier caso– la resurrección de una nación; nuevos pensamientos y nueva cultura, componen una sociedad que se constituye en torno a la miseria, la injusticia y la desigualdad entre Distritos y el Capitolio, aunque esta sea una temática recurrente en la realidad, Collins articula su obra con complejas leyes y reglas particulares que se sostienen solo en el mundo de *Los juegos del hambre*, a pesar del contenido ideológico o la imagen visual que aporta la alusión a Norteamérica.

En conclusión, a través de una cuidadosa combinación de referencias literarias, simbolismo y estrategias de descripción, la autora logra sumergir al lector en un espacio (des)conocido que va más allá de las simples palabras en la página. El concepto de “panem et circenses”, arraigado en la realidad romana y reflejado en el Capitolio de Panem, ofrece una base sólida para que los lectores comprendan las dinámicas sociales y políticas de esta

sociedad ficticia. La referencia a la locución latina se convierte en un espejo que refleja las complejidades del poder, la distracción y la renuncia de responsabilidades políticas por parte de la población.

Asimismo, la conexión de Panem con Norteamérica, a pesar de ser ficticia, aporta un elemento de visualidad a la trama. Collins utiliza la alusión a Norteamérica para establecer conexiones instantáneas en la mente del lector, permitiendo que la trama se desarrolle en un espacio reconocible y, al mismo tiempo, completamente nuevo. Así, Panem se configura a partir de capas de significado complejas, las cuales se esconden en la construcción literaria de Collins. Con esto, se induce a los lectores a comprender el tejido cultural y social de un mundo distópico, complejo y fascinante, como lo es *Los juegos del hambre*.

## **Capítulo 2: Effie y Katniss: más allá de la moda**

Como cualquier otra nación –real o no–, Panem se convierte en un territorio propicio para la creación de costumbres, tradiciones e ideas, pero, al ser un territorio tan extenso y dividido, se generan múltiples y diversas culturas dentro del mismo país. Al ser esta obra una distópica, la diferencia entre los habitantes de los Distritos y el Capitolio se acrecienta aún más con el fin de representar la separación obligada por los líderes de Panem, ya que, con el fin de evitar nuevas revueltas, se tiene prohibida la comunicación entre Distritos, lo que finalmente produce estilos de vida muy diferentes y desconocidos entre territorios. La única oportunidad que tienen los Distritos de enterarse de los sucesos en otros territorios es a través de la misma transmisión televisiva de los juegos del hambre, donde los habitantes de cada Distrito están obligados a conocer a los diferentes tributos que participarán.

En una escala de poder económico y social, el Capitolio ostenta el primer lugar de privilegios de la nación. Siendo este territorio el centro del país y donde se ubican los mejores científicos, profesionales y miembros de la aristocracia del sitio, en él se encuentran también los líderes de Panem, desde donde controlan los Distritos. Los habitantes del Capitolio suelen ser los más grandes aficionados de los juegos del hambre, esto debido a que el espectáculo no incluye a sus miembros como tributos. Fuera de este lugar, todos los otros territorios –los Distritos– se encuentran a disposición completa del Capitolio.

Aunque ningún Distrito tiene la fuerza y riquezas del Capitolio, hay algunos de ellos que se encuentran mucho más favorecidos por la capital del país, lo que significa una considerable mejor calidad de vida, junto con obtener beneficios sustanciosos para la comunidad. En el caso de los Distritos 1, 2, 3 y 4, su favoritismo por el Capitolio es recíproco; el Capitolio los ama debido a la soberanía completa que ejercen estos territorios, por lo que son una extensión de los habitantes del Capitolio. Por otro lado, el caso de los

Distritos 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 y 12, es diferente en variadas medidas. Aunque estos Distritos son muy distintos entre sí, tienen una cualidad sustancial en común; la precariedad. Todos los Distritos contribuyen con diferentes mercancías al Capitolio –dependiendo de la zona del Distrito–, y, aunque estos últimos Distritos contribuyan con sustanciales materiales para la capital, su participación en Los Días Oscuros genera una gran aversión entre los líderes de Panem y los Distritos. Siendo el Distrito 10, el 11 y el 12 –hogar de Katniss– los más desfavorecidos; estos territorios son los más pobres y abandonados de la nación, con los más grandes índices de escasez económica y muertes por hambre.

Las condiciones y calidad de vida, junto con las mercancías que producen, el favoritismo del Capitolio, y la zona de Panem en la que se habite, generan que estos territorios se conviertan en verdaderas ollas culturales muy complejas y diferentes entre sí, algo sumamente simbólico para la construcción de la identidad de los habitantes de estos lugares. Con lo antes expuesto, pretendo generar un análisis comparativo a partir de las descripciones de los personajes de Effie Trinket y Katniss Everdeen, desde su indumentaria –vestimenta, accesorios y estética– con especial atención en sus contextos personales, con el fin de entender las razones detrás de sus vestimentas.

Para comenzar, es importante explicitar quiénes son estos personajes. Por un lado, Katniss Everdeen es la joven protagonista de la novela, quien pertenece a un sector de la sociedad sumamente empobrecido y abandonado. Siendo la hija mayor de una familia sin padre, es ella quien ha cargado, desde los once años, con la responsabilidad de alimentar y mantener viva a su familia, principalmente a su hermana Prim, es más, su propio nombre hace alusión a la sobrevivencia en medio de un entorno complejo, esto ya que proviene de una planta tuberculosa (existente en el libro y en la realidad) que se desarrolla en medio de lugares húmedos y zonas escarchadas. La propia Katniss sabe reconocer la planta que origina su nombre y cultivarla para su beneficio (alimento o venta).

Por otro lado, Effie Trinket podría caracterizarse por ser la antítesis de la protagonista principal. Effie es un miembro activo –una empleada– de la organización de los juegos del hambre, como tal, se desempeña como representante del Capitolio en el Distrito 12. Su labor se reparte entre elegir a los tributos de cada juego, acompañar a los tributos escogidos durante su estadía en el Capitolio y enseñarles el funcionamiento previo a los juegos, durante los eventos televisivos y la entrevistas. Como tal, Effie es un personaje muy ensimismado en sus

propios gustos, intereses e imagen, su mismo nombre tiene vínculos con su personalidad, Effie (de origen escocés) es el diminutivo de Eufemia, el cual significa “de buena reputación o de un discurso favorable”, lo que a grandes rasgos define la necesidad del personaje por mantener una apariencia intachable frente a los demás, junto con su apellido Trinket, el cual –en inglés– significa “pequeño objeto decorativo, joya de bajo valor o baratija” según el Cambridge Dictionary, lo que se podría vincular con su fascinación por lo excéntrico, pero manteniendo su estatus de empleada en el Capitolio.

Ahora bien, ambos personajes pertenecen a sectores de la sociedad muy diferentes; Katniss vive en uno de los territorios más empobrecidos de Panem, mientras que Effie disfruta de su vida de *glamour* y ostentación en el Capitolio, en donde por lo demás nunca le ha faltado nada, lo que define bastante bien el cómo luce. En cuanto a Katniss, su vestimenta radica en dos aspectos: lo práctico y lo heredado.

La mañana de la Cosecha, Katniss describe su propia vestimenta: “Salgo de la cama y me pongo las botas de cazar; la piel fina y suave se ha adaptado a mis pies. Me pongo también los pantalones y una camisa, meto mi larga trenza oscura en una gorra” (Collins 12). En su caso, el personaje porta prendas prácticas y cómodas para las tareas que realizará durante el día; la caza y la venta de sus mercancías. Su indumentaria diaria es casual y simple, hasta cierto punto se puede decir que intenta mimetizarse con su entorno, su vestimenta deja claro el nulo fin estético o decorativo en su ropa. De la misma manera, el evento de la Cosecha –donde se exige a los asistentes una vestimenta formal e impecable–, es el único escenario donde Katniss pretende arreglar su forma de vestir con el fin de encajar y no recibir represalias. En este extracto se narra el ritual de heredar la ropa en la familia de Katniss: “Prim viste mi primer traje de cosecha: una falda y una blusa con volantes [...] Veo, sorprendida, que mi madre me ha sacado uno de sus encantadores vestidos, una suave cosita azul con zapatos a juego” (Collins 24). De este ritual de heredar prendas se puede desprender la visible situación económica de la familia, la cual no permite adquirir vestuario nuevo, algo que, según Braudel (1977) es parte de la imposibilidad de evolución de las clases bajas; la falta de pertenencias propias y el heredar trajes de “ceremonia”.

En cuanto al vestuario de Effie, la presentación de su vestimenta y estética también es durante el momento de la Cosecha, donde se le describe como una mujer llamativa: “Effie Trinket, la acompañante del Distrito 12, recién llegada del Capitolio, con su aterradora

sonrisa blanca, el pelo rosáceo y un traje verde primavera” (27), y muy opuesta a la gama de colores de la ropa de los habitantes del distrito doce; ropas desgastadas y con colores opacos. Effie no se viste para sobresalir en el Distrito 12, lo hace de la misma manera que lo haría en su hogar, el Capitolio, o en cualquier otro lugar.

En términos generales, las diferencias entre ambos personajes son muy claras: Katniss se viste de forma práctica, sencilla, compatible con su situación económica pero, sobre todo, acorde al sitio que pertenece; la Veta, el sector más empobrecido del Distrito 12. Por el contrario, Effie se viste bajo la normalidad del propio sector al que pertenece, uno muy excéntrico, económicamente bien posicionado y, sobre todo, que demuestre la cantidad de tiempo que la propia Effie invierte en su vestuario, en pensar en moda.

En cuanto a las razones del vestuario, Thorstein Veblen en *Teoría de la clase ociosa* (1899) propone que la ropa elegante, símbolo de un estatus social alto, no solo realza la condición social del cuerpo que las viste, sino que también resalta la improductividad del cuerpo; el consumo exacerbado a partir de la nula producción (181). Effie, de esta forma, realza su posición social a partir de su indumentaria. Sus vestidos de colores vivos, la preocupación exagerada por su maquillaje y cabello, junto con sus zapatos de tacón, demuestran su inutilidad práctica, ya que Effie no realiza ningún tipo de tarea productiva, a partir de la descripción de la vestimenta y el cuerpo del personaje, el lector discierne sobre sus tareas y actividades. Al contrario de Katniss, Effie no debe cazar su propia comida o movilizarse en busca de su sobrevivencia, Effie solo existe en medio de un sector acomodado que le permite invertir el dinero y el tiempo necesario para verse como sus pares. En otra de las descripciones, se señala tanto a Effie como a los miembros del capitolio: “La gente vestida y peinada de forma extraña, con la cara pintada y aspecto de no haberse perdido nunca una comida. Todos los colores parecen artificiales: los rosas son demasiado intensos; los verdes, demasiado brillosos, y los amarillos dañan los ojos” (Collins 70). De nuevo, se exagera lo extraordinario de sus vestimentas y atuendos, en esta descripción, observamos un paisaje general de los habitantes del Capitolio, uno que nos permite vincular inmediatamente a Effie con ellos. Esta uniformidad entre los habitantes del Capitolio es, según Georg Simmel (1905), una característica distintiva en todas las clases sociales; la integración a un grupo a partir de la imitación y la reproducción de las formas de vestir de los pares de Effie, con esto también se acentúan los límites entre un grupo –de una clase social– y otros.

La preocupación desmesurada que presentan los habitantes del Capitolio se opone totalmente a la soltura sobre este tema que se tiene en el Distrito 12, lo que en gran medida es explicado a partir de las posiciones sociales que ambos lugares representan. En un contexto de hambruna y preocupación por la propia vida, no existe el espacio para consideraciones ociosas, solo para la sobrevivencia, tal y como la misma Katniss lo explica “en el Distrito 12 no tenemos muchas razones para arreglarnos” (Collins 73).

Ahora bien, la forma en la que ambos personajes representan sus propias culturas –y las reproducen– es por una mera razón social; sus *habitus*. Durante su llegada al Distrito 12, Effie nunca expresa incomodidad sobre su atuendo, se muestra segura de sí misma y demuestra su superioridad, en cuanto a Katniss, si bien su atuendo, maquillaje, cuerpo y peinado es cambiado por los estilistas del Capitolio, nunca se desapega de su indumentaria común, es más, aun siendo vestida por los mejores estilistas de la nación, siempre se siente fuera de lugar y lo único que la reconforta es visualizarse como ella misma:

Encuentro un traje que me han dejado delante del armario: pantalones negros ajustados, una túnica de manga larga color vino y zapatos de cuero [...] Es la primera vez, desde la mañana de la cosecha, que me parezco a mí misma: nada de peinados y ropa elegantes, nada de capas en llamas, solo yo, con el aspecto que tendría si fuera al bosque (Collins 99).

Pierre Bourdieu en su obra *La distinción: criterio y bases sociales del gusto* analiza las prácticas culturales y sociales de diferentes clases sociales, explorando cómo los individuos adquieren y manifiestan ciertos patrones de comportamiento, gustos y preferencias. El concepto de *habitus* es clave en su teoría y se refiere a las disposiciones duraderas y estructuradas que los individuos adquieren a través de sus experiencias y contextos sociales. Estas disposiciones afectan la manera en que las personas perciben el mundo, toman decisiones y actúan en diferentes situaciones. De esta forma, la razón por la que ambos personajes muestran una notoria diferencia en su vestuario, y en la manera en la que se sienten –sobre todo Katniss– en un vestuario diferente al suyo, demuestra cómo actúa el *habitus* en el individuo, siendo un importante y determinante factor para sus propias vestimentas. Ambas reproducen y replican las prácticas de los grupos sociales a los cuales pertenecen para encajar. Tal como señala Joanne Entwistle, la presencia constante de la

vestimenta, como un factor de separación entre los personajes, indica que la ropa y los adornos son elementos fundamentales para la socialización de los cuerpos, siendo instrumentos clave en la formación de sentido y la creación de identidad de Katniss y Effie.

Los cuerpos vestidos están sujetos por culturas, ambos personajes se acomodan a las necesidades sociales del grupo al que pertenecen con el fin de encajar y sociabilizar; un punto determinante en la noción del “cuerpo como objeto cultural” en Entwistle, ya que las formas en las que los cuerpos se decoran deben, necesariamente, ser significativos para una cultura en particular y reconocibles por otros miembros de esta misma. Katniss, al usar ropa oscura y al no presentar una preocupación verdadera por su vestir y por su apariencia, demuestra la identidad de su cultura, del Distrito 12, cuya sociedad está marcada por el abandono y la escasez, mientras que Effie, con sus pelucas coloridas y su vestuario sobresaliente, reproduce el ocio y el derroche económico del Capitolio; sus cuerpos son fieles representantes de la cultura en la que existen.

En la obra, la minuciosa descripción de los atuendos de los personajes de Effie y Katniss no es simplemente un ejercicio estilístico, sino más bien una estrategia narrativa que revela datos fundamentales para la trama. La moda aquí actúa como un medio simbólico a través del cual los cuerpos se convierten en portadores de la cultura dentro del contexto de la historia; el cuerpo se vuelve un maniquí.

En el caso de Effie, su extravagante y llamativo vestuario refleja la superficialidad y la desconexión del Capitolio con la realidad de los distritos. Sus atuendos extravagantes y exagerados son una prueba visual de la ostentación y el exceso, algo característico de la élite que gobierna. Esto sirve para subrayar la disparidad económica entre el Capitolio y los distritos.

Por otro lado, el vestuario de Katniss, y la forma en la que su cuerpo actúa al llevar ropa común y ropa del Capitolio, le demuestran al lector la fatal condición de vida de los Distritos, pero también el desapego material de la protagonista por las cosas que la rodean, ya que su misma vida está siempre ligada a la pérdida de personas y cosas. Siempre en decadencia.

Así, la descripción de moda en esta narrativa no solo es una cuestión de estética, sino una expresión simbólica que profundiza en las tensiones culturales y sociales dentro del mundo de *Los Juegos del Hambre*, donde los cuerpos y la forma en la que llevan sus vestimentas se convierten en poderosos portadores de significado, ya que aportan detalles significativos para la trama y dan luz sobre los personajes al lector.

### **Capítulo 3: Sinsajo**

#### **Capítulo 3.1: La forma del broche**

En Panem, los accesorios, la decoración y la parafernalia son comúnmente utilizados por quienes pueden acceder a estos objetos, generalmente, ciudadanos del Capitolio. En los Distritos es poco común la ornamentación o la posesión de objetos de valor, por lo mismo, el broche del Sinsajo es extraño en variadas formas.

El Sinsajo, como se señala en el segundo libro de la trilogía, *Los juegos del hambre en llamas* (2009), tiene su origen como un elemento representativo del Distrito 12, el cual pasa de manos de Maysilee Donner –una tributo del mismo distrito, asesinada en la arena durante el segundo Vasallaje de los Veinticinco<sup>4</sup>– a las manos de su sobrina, Madge Undersee. Por lo tanto, el broche desde el comienzo de su historia carga con un peso simbólico importante, no solo al representar al distrito, sino que al ser entregado de una tributo asesinada a una tributo ganadora, Katniss.

La primera aparición del broche es durante las horas previas a la Cosecha, cuando Gale y Katniss van a vender fresas al alcalde y se topan con Madge Undersee, la dueña del Sinsajo, tal como enfatiza la siguiente cita: “—Tú no irás al Capitolio —responde Gale con frialdad. Sus ojos se posan en el pequeño adorno circular que lleva en el vestido; es de oro puro, de bella factura; serviría para dar de comer a una familia entera durante varios meses” (Collins 21). En el extracto, se enseña por primera vez el objeto a los lectores y a la propia Katniss. A partir de esa incipiente descripción, se revelan detalles determinantes.

---

<sup>4</sup> Evento especial de Los juegos del hambre. Se realiza cada 25 años y se desarrollan eventos especiales, celebraciones y cambios en las reglas del juego.

Desde el punto de vista de la propia narradora, el broche solo es un pequeño objeto decorativo, sin una función aparente o con algún uso práctico que sea interesante para la protagonista pero, posteriormente, genera una valoración económica del objeto. Katniss reconoce el material del cual está hecho el broche: oro. En cuanto fija su vista en él, el objeto pierde cualquier cualidad decorativa para convertirse en una moneda de cambio, la cual puede alimentar “a una familia entera durante meses”. Estas dos situaciones revisten al objeto de determinadas singularidades, ya que se le está dando un uso narrativo que permite que el lector conozca mejor a la protagonista de la obra, en cuanto a su despreocupación por la posesión de elementos decorativos. En el capítulo anterior se ahonda más sobre el tema, pero esta pequeña descripción nos permite entender cómo está configurado el propio mundo de Katniss, uno donde se privilegia la transacción por comida que por objetos llamativos sin usos prácticos.

A lo largo de las siguientes páginas, el Sinsajo se presenta de forma más clara al espectador; se descubre al ave al interior del broche, lo que le otorga un valor simbólico al objeto. Durante los momentos posteriores a la Cosecha, Katniss se reúne con amigos y familiares para despedirse. Entre ellos, se encuentra Madge Undersee con su broche:

Mi siguiente visita también es inesperada: Madge viene corriendo hacia mí. No está llorosa, ni evita hablar del tema, sino que me sorprende con el tono urgente de su voz.

—Te dejan llevar una cosa de tu distrito en la arena, algo que te recuerde a casa. ¿Querías llevar esto?

Me ofrece la insignia circular de oro que antes le adornaba el vestido. Aunque no le había prestado mucha atención hasta el momento, veo que es un pajarito en pleno vuelo.

—¿Tu insignia? —le pregunto.

Llevar un símbolo de mi distrito es lo que menos me preocupa en estos momentos (Collins 48).

Durante el encuentro, Katniss revisa con mayor detenimiento el objeto, dándose cuenta del pequeño pájaro dorado en su interior. Aun así, su concentración no recae completamente en el broche, ella misma reitera el desinterés que siente por este en la última frase del extracto.

De cualquier manera, el objeto –que solo se describe a partir de particularidades y detalles materiales– se presenta ante el lector como algo desconocido, de un origen inexacto y con descripciones muy breves, sin embargo, la presencia de este determina el proceso de la visualización del lector de esta distopía, junto con presentarnos particularidades de la protagonista, ya que es a través de la voz y la experiencia de Katniss que los lectores estamos entrando a este mundo. Esta singularidad, según Orhan Pamuk (2010), marca la experiencia de conocer mundos ficticios: “El verdadero placer de leer una novela empieza con la capacidad de ver el mundo no desde el exterior, sino a través de los ojos de los protagonistas que viven en ese mundo” (11). Por lo tanto, la presentación del broche que genera Katniss nos permite comprender su punto de vista frente al objeto, dándole las herramientas al lector para conocer a la protagonista –y su mundo– a partir de elementos particulares en la narración, tales como, destacar el carácter mercantil que Katniss le confiere a las cosas, junto con su desinterés por los bienes materiales.

Posteriormente, y durante el viaje de los tributos hacia el Capitolio, Katniss reemplaza su vestimenta de la Cosecha y vuelve a encontrarse con el Sinsajo, pero en este momento lo contempla y logra distinguir lo que realmente es:

En el último segundo me acuerdo de la pequeña insignia de oro de Madge y le echo un buen vistazo por primera vez: es como si alguien hubiese creado un pajarito dorado y después lo hubiese rodeado con un anillo. El pájaro está unido al anillo por la punta de las alas. De repente, lo reconozco: es un sinsajo (Collins 53).

Este extracto es una de las descripciones físicas más completas del broche y ancla un componente importante para toda la historia: el origen del pájaro. En un mundo distópico como Panem, existen y habitan diversas formas de vida diferentes a las de la realidad, tal como el sinsajo, un ave creada a partir de un error del Capitolio. En palabras de Katniss, “los creadores de los charlajos los abandonaron para dejarlos morir. Sin embargo, aunque se extinguieron en pocos años, antes se aparearon con los sinsontes hembra y crearon una especie completamente nueva” (Collins 103).

Con la descripción de este broche, y posterior explicación sobre el origen del ave, se le está intentando otorgar una imagen aún más clara del objeto al lector, lo que, en gran

medida, le otorga las herramientas necesarias para un proceso de visualización completo, que en palabras de Klein, funciona como “producción de imágenes mentales que surgen del proceso dinámico y procesual de la imaginación lectora, juego interactivo entre las instrucciones del texto y la capacidad de procesamiento del lector” (Klein 42). Esta operación funciona de forma perfecta al presentar al ave como el resultado de la mezcla entre un animal real (el Sinsonte), y uno creado desde la propia ficción de la obra (el Charlajo). A partir de las descripciones del propio animal, su historia y la materialidad del broche, se propone otorgar al lector la información necesaria para una contemplación integral del objeto, cuya existencia solo funciona en la trama de *Los juegos del hambre*.

Además de esto, el origen del ave se encarga de otorgarle al objeto un contenido ideológico inmediato; es un símbolo en contra del Capitolio, un arma en forma de ave que no pudieron controlar, por lo que el broche se convierte en un recuerdo de estos sucesos. En este punto, no solo se le presenta al lector de mejor forma el aspecto del broche, sino que también genera un enlace clave para toda la trilogía.

De esta forma, el broche del Sinsajo no solo es un simple accesorio con un componente decorativo, sino que es un elemento cargado de simbolismo y significado en el contexto distópico de Panem. A medida que la historia avanza, el lector comprende que el broche es un símbolo representativo del Distrito 12, y más específicamente, del poderoso mensaje de la rebelión, lo que añade una capa de significado en el Sinsajo, convirtiendo así el broche en un emblema de la resistencia y la libertad ante la opresión.

La cuidadosa narrativa de Collins permite que el broche no solo sea un objeto, sino un catalizador para el desarrollo de la trama y la evolución de la protagonista, como revisaremos a continuación. El lector experimenta la transformación del broche de un simple adorno a un símbolo de esperanza que también ofrece un contexto completo sobre la revolución; su visualización y los datos que se otorgan le permiten al lector comprender aspectos claves de este mundo y sobre el valor de las cosas.

### Capítulo 3.2: Broche mágico<sup>5</sup>

El Sinsajo, como hemos visto anteriormente, es un importante objeto de estudio en la obra *Los juegos del hambre* por cuestiones de significado y simbolismo, más que por aspectos decorativos o estilísticos. Sin embargo, y en cuanto al movimiento de la trama, el Sinsajo es un objeto que posee un poder especial y relevante para la construcción de la narración, esto ya que la presencia del broche genera un importante desplazamiento dentro de la propia historia, es decir, su presencia moviliza la narración.

El broche, siendo solo un objeto regalado y sin un fin aparente, realza situaciones, desencadena sucesos y le aporta información fundamental al lector sobre el mundo desconocido que está leyendo; adquiere una función en la narración. Sobre esto, Laurent Lepaulemier estudia en su libro *L'objet et le récit de fiction* (2004) la importante presencia de los objetos en los relatos y cómo se configuran las narraciones a partir de ciertos elementos materiales, como muestra el siguiente extracto: “Dans le texte de fiction, les objets tissent des rapports avec le temps, le lieu, les personnages, la narration, bref avec les éléments de composition du récit qu'ils colorent, concrétisent, ou même annexent parfois<sup>6</sup>” (63). De esta forma, los objetos en la ficción no son solo accesorios decorativos, sino que están conectados de forma esencial a diversos aspectos de una historia.

Por consiguiente, en los próximos párrafos analizaré pasajes específicos de la obra *Los juegos del hambre*, deteniéndome en aquellos momentos donde el Sinsajo no solo pierde

---

<sup>5</sup> Término acuñado a partir del libro *Parafernalia: la curiosa historia de nuestros objetos cotidianos* de Steven Connor. Según el texto, los objetos “mágicos” son aquellos que cumplen funciones que van más allá de las primordiales para su propia materialidad. Más bien, más allá de las funciones para los que fueron diseñados.

<sup>6</sup> “En el texto de ficción, los objetos tejen relaciones con el tiempo, el lugar, los personajes, la narración, en resumen, con los elementos de composición del relato que colorean, concretan o incluso a veces anexas” (traducción propia).

su calidad como un objeto decorativo, sino que su presencia en ciertos instantes de la narración se usa como un ancla para explicar sucesos, mostrar recuerdos del pasado o crear alianzas importantes.

En primera instancia, existe el minuto exacto –ya explicitado en el apartado anterior– en el cual Katniss, mientras mira con mayor detalle al Sinsajo, logra reconocer al ave en su interior, lo cual la lleva a una narración extensa sobre su propia relación con esta especie, tal como señala la siguiente cita:

Mi padre sentía un especial cariño por los sinsajos. Cuando íbamos de caza, silbaba o cantaba canciones complicadas y, después de una educada pausa, ellos siempre las repetían [...] Siempre que mi padre cantaba, todos los pájaros de la zona callaban y escuchaban. Lo hacían porque su voz era muy bonita, alta, clara y tan llena de vida que te daban ganas de reír y llorar a la vez. No fui capaz de seguir con la costumbre tras su muerte. En cualquier caso, este pajarito tiene algo que me consuela; es como llevar una parte de mi padre conmigo, protegiéndome (Collins 54).

A partir de la cita anterior, podemos determinar dos efectos importantes que genera el Sinsajo en este momento de la trama. En primer lugar, se convierte en un objeto de rememoración, es decir, un objeto tiempo. Según Irene Klein, los objetos tiempo “pierden función utilitaria y se cargan de una significación en base a su utilidad pasada o de una significación que trasciende los límites de su propia existencia” (72). En el extracto, el objeto pareciera disiparse, o perder importancia ante el *flash-back* del padre de Katniss, pero es gracias al broche que la trama puede enfocarse por un momento en los propios sentimientos de la protagonista, en el dolor de la pérdida –de un personaje desconocido– y, al mismo tiempo, otorgarle un consuelo provisorio a través del recuerdo de un momento feliz, algo que sucede en variadas ocasiones en la trama; el Sinsajo la transporta a momentos felices, como también señala la siguiente cita: “Recorro con los dedos el círculo que rodea al pequeño sinsajo de oro y pienso en los bosques, en mi padre, y en mi madre y Prim levantándose, teniendo que enfrentarse al día” (Collins 65).

En segundo lugar, está su función como un objeto bisagra, es decir, el broche se convierte en un puente entre el pasado —a través de las memorias de Katniss— y el presente de la narración, otorgándole datos nuevos al lector. Es, precisamente, en la cita anterior, donde la narración logra enfocarse en un personaje totalmente desconocido debido a su prematura muerte, el padre de Katniss. Es notoria la emotividad con la cual Katniss repasa la historia de su padre y la relación que este tenía con los sinsajos, por lo que se crea un nuevo puente de vinculación entre este objeto —el broche del Sinsajo— y él.

Según el escritor argentino Sergio Chejfec en su texto “La presencia de los objetos” (2022), la existencia de elementos —como el Sinsajo— en las narraciones puede llegar a ser una prueba de lo vivido, de las experiencias del pasado, por lo que la circulación de objetos en la novela implica también un avance fluido de la anécdota a diferentes momentos, de esta forma, los objetos movilizan la narración al instante del pasado que son determinantes para el presente de la historia. De la misma forma en la que funciona a lo largo de la narración sobre los sinsajos y el padre de Katniss, el broche permite acceder a un periodo del pasado que está fuera de los límites del presente narrativo. Con esto no solo sabemos más sobre el padre de Katniss, sino que también se nos permite entender la relevancia futura del Sinsajo en toda la trilogía, junto con vincular inmediatamente al objeto con un periodo de paz en la protagonista, desde esa narración el Sinsajo siempre estará relacionado con su padre.

De la misma manera, en el siguiente extracto de la novela se vuelve a presenciar cómo el broche actúa como un objeto tiempo y un objeto bisagra, en este caso, permitiendo que Rue<sup>7</sup> recuerde su hogar y la dinámica de trabajo en el Distrito 11, junto con generar el lazo de amistad/alianza entre ella y Katniss:

—Cantamos en casa y también en el trabajo. Por eso me encanta su insignia —agrega, señalando el Sinsajo; yo ya me había olvidado de él.

—¿Tienen sinsajos?

—Oh, sí, algunos son muy amigos míos. Nos dedicamos a cantar juntos durante horas y llevan los mensajes que les doy.

—¿Qué quieres decir?

---

<sup>7</sup> Tributo femenina del Distrito 11. Con solo 12 años, es la tributo más joven de la competencia.

—Suelo ser la que está más alto, así que soy la primera que ve la bandera que señala el fin de la jornada. Canto una cancioncilla especial —dice; entonces abre la boca y canta una melodía de cuatro notas con una voz clara y dulce—, y los sinsajos la repiten por todo el huerto. Así la gente sabe cuándo parar.

[...]

—Toma, quédatelo tú —le digo, quitándome la insignia—. Significa más para ti que para mí.

—Oh, no —contesta ella, cerrándome los dedos sobre la insignia que le ofrezco—. Me gusta vértelo puesto, por eso decidí que eras de confianza (Collins 227).

En este momento de la historia, ambas personajes se encuentran ya en la arena de juego, por lo que su cruce podría haber resultado fatídico para cualquier de las dos. Sin embargo, Rue destaca la razón por la que decide confiar en Katniss: el Sinsajo. El broche en este caso actúa como bisagra porque permite que se genere una relación entre la protagonista y Rue, crea una alianza que se convierte en un elemento significativo para toda la trilogía, puesto que la pequeña protagonista se convierte en una mártir de las injusticias del Capitolio al fallecer dentro de la arena de juego. De esta forma, la alianza da paso a una de las escenas más importantes del libro, el momento del fallecimiento de Rue y la conmemoración que Katniss le realiza, un acto prohibido y nunca antes ejecutado en la arena de los juegos del hambre:

La muerte de Rue me ha obligado a enfrentarme a mi furia, contra la crueldad, contra la injusticia a la que nos someten. Sin embargo, aquí me siento todavía más impotente que en casa, pues no hay forma de vengarme del Capitolio, ¿verdad? [...] Quiero hacer algo ahora mismo, aquí mismo, algo que los avergüence, que los haga responsables, que les demuestre que da igual lo que hagan o lo que nos obliguen a hacer, porque siempre habrá una parte de cada uno de nosotros que no será suya. Tienen que saber que Rue era algo más que una pieza de sus juegos, igual que yo misma (Collins 253).

De esta forma, el broche del Sinsajo, gracias a la relación previa que tanto Rue como Katniss tienen con el ave, concibe un suceso imprevisto para los juegos del hambre; una relación de

amistad en medio de un escenario de muerte, cosa que destaca Irene Klein en su estudio, señalando que los lectores no solo se sienten atraídos por los personajes y las tramas de las novelas, sino que también por cómo las narraciones son impulsadas por las cosas (50).

De igual importancia, el establecimiento de la relación entre Katniss y Rue, junto con los actos de aquella ante el fallecimiento de esta, es un suceso trascendental para el comienzo de la revolución. Como se explica en otros libros de la saga, es “la chispa” que comienza los actos de rebeldía en los distritos contra el Capitolio, un hecho muy relevante para toda la trama de *Los juegos del hambre* que, en simples palabras, se desencadena gracias al comienzo de una amistad propiciada por un objeto.

El Sinsajo, como se ha recalcado anteriormente, no es un objeto decorativo estático, sino que desempeña un papel fundamental en la construcción de la narración. Su presencia funciona más allá de un objeto; es un catalizador en la trama.

Como objeto tiempo, el Sinsajo desencadena recuerdos significativos para los personajes, otorgando al broche un contenido cargado de emotividad. En la obra se utiliza al objeto para explorar en el pasado de los personajes, apelando así a los sentimientos que traen las memorias a los personajes. Como un objeto bisagra, el broche revela importantes acontecimientos del pasado que son fundamentales para el futuro de la trama, junto con construir momentos y relaciones relevantes para la evolución de la historia de Katniss.

En resumen, en *Los juegos del hambre* la cualidad decorativa del Sinsajo obtiene una prioridad secundaria para desempeñar roles cruciales en el relato. Su poder simbólico y narrativo demuestra cómo los objetos pueden ser elementos catalizadores muy esenciales para la construcción de una trama literaria con capas de significado muy complejas.

## CONCLUSIÓN:

El objetivo principal de esta investigación fue, desde el principio, comprender y estudiar la capacidad movilizadora en la narración que tiene el broche del Sinsajo. Sin embargo, existían diversos aspectos que debían ser clarificados para entender con mayor nitidez este último análisis.

A partir de ahí, me propuse una investigación que abarcara cuestiones espaciales y físicas en *Los juegos del hambre*. En primer lugar, me interesaba ahondar en la construcción del espacio que rodea al Sinsajo: el espacio ficticio de Panem. A partir de esto, se revelaron diferentes referencias literarias, simbolismos y estrategias de descripción utilizadas por la autora, con el fin de configurar el universo de *Los juegos del hambre* con componentes extratextuales claros para los lectores. Un ejemplo ilustre de esto es la alusión a la locución latina *panem et circenses*, la cual proporciona un marco conceptual muy sólido para comprender las complejas dinámicas sociales que se llevan a cabo en la sociedad distópica de Panem. Junto a esto, la conexión histórica que tendría Panem con Norteamérica –en la ficción–, añade una capa de familiaridad en el lector, mientras que agrega un componente de alto valor visual en cuanto a la geografía del país y arrastra componentes ideológicos vinculables en la realidad. De esta forma, la presentación de un país desconocido, con una dinámica social compleja y muy diferente, se vuelve mucho más desentrañable para los lectores a partir de la combinación de elementos literarios que pretenden enriquecer la experiencia lectora, pero también, satisfacer dudas sobre el territorio.

Alcanzada la claridad necesaria respecto de la construcción del espacio ficticio y distópico de Panem, a partir de las descripciones de *Los juegos del hambre*, se volvía fundamental analizar las diferentes culturas creadas a partir de la separación económica de la nación; un punto muy relevante para entender al Sinsajo y a quién lo porta.

Con esto, me propuse analizar las culturas de Panem desde una perspectiva materialista, pero también, poniendo especial énfasis en cómo estos personajes portan sus culturas en su indumentaria y a través de sus posesiones “decorativas”, teniendo también en cuenta y reflexionando en torno a la disparidad económica del país. Con el análisis de Katniss y Effie se evidencia cómo a través del vestir y de la forma en la que se portan las prendas, se enseña de forma significativa y simbólica la profunda división de poder, dinero y privilegios entre los Distritos y el Capitolio, junto con evidenciar cómo el entorno de las mismas protagonistas –los habitantes del Distrito 12 y del Capitolio– replica la forma de vestir de sus pares, considerando qué es el *habitus* y cómo afecta la identidad social de los personajes; determinando la forma en la que los cuerpos de una misma comunidad se visten y se comportan.

A partir del reconocimiento de los cuerpos vestidos en el Distrito 12 y el Capitolio, la atención recae en los detalles del vestuario de cada cultura, en este caso, en el Sinsajo. La pequeña joya decorativa es el movilizador, tanto de la narración, como de esta propia investigación, debido a su clara y relevante importancia para el desarrollo de toda la trama de la obra. Con esto claro, era significativo esclarecer la forma en la que se le presenta al lector el Sinsajo; un objeto inexistente en la realidad, aunque con referencias complejas. A través de herramientas de descripción física, el Sinsajo se presenta al lector como un elemento decorativo de alto valor monetario y que carga un símbolo, por lo que cumple una función de insignia al ser llevado por Katniss, pero también estas descripciones le permiten al lector concebir una mejor visualización del objeto, con el fin de introducir la verdadera importancia del broche: su calidad de objeto movilizador de la narración.

Sobre la base de extractos fundamentales para la historia de *Los juegos del hambre*, se evidenció el rol significativo del Sinsajo. Desde la teoría de Irene Klein y sus conceptos de “objeto tiempo” y “objeto bisagra”, hice el ejercicio de darle al propio Sinsajo una categoría según el funcionamiento que se le otorga en la narración, dividiendo las acciones que causa –cuando este es nombrado, detallado o recordado– en la propia trama. A lo largo de este análisis, se evidencia con aún más fuerza el valioso protagonismo del objeto, generando puntos de apoyo importantes para la narración, tales como: el recuerdo del padre de Katniss, lo que le permite al lector conocer parte de la vida pasada de la protagonista y entender sus decisiones o actitudes frente a situaciones particulares. Conectado con ello, el broche

adquiere un peso sentimental importante al vincularse con recuerdos de su padre, de la misma forma, el Sinsajo lleva a la trama la importante alianza entre Katniss y Rue, un personaje trascendental para toda la trilogía, al ser una demostración viva de las injusticias de Panem y de lo morboso que son Los juegos del hambre. En este sentido, la relación de ambos personajes, y posterior muerte de Rue, desata una llama revolucionaria en Katniss que la lleva a replantearse la forma de vida en Panem pero, sobre todo, su propia actitud ante estos hechos; se propone a sí misma demostrar el disgusto por su muerte y demostrarlo en televisión, lo que, finalmente, es de gran relevancia para el comienzo de la revolución en toda la trilogía.

Todos estos hechos, en pequeña o gran medida, son influenciados o introducidos en la narración a partir de la aparición del broche Sinsajo, debido a que, tal como se ha repetido con anterioridad, el objeto contiene una importante tarea que va más allá de sus cualidades físicas o su valor mercantil; el broche se convierte en un objeto mágico (según el concepto de Steven Connor) porque cumple una función más allá de sus propios límites materiales, transformándose en un catalizador de sucesos primordiales de la historia.

Durante el proceso de investigación de esta tesina, y posterior escritura, aparecieron diversos temas interesantes alrededor del corpus principal que, como consideración propia, son ideales para el desarrollo de futuras investigaciones. Algunos de ellos podrían abordarse desde una perspectiva materialista. Principalmente, sería interesante volver a abordar el cómo funciona la descripción, su frecuencia y uso en las novelas del género de distopía y literatura juvenil, pero añadiendo más novelas al corpus de investigación, esto con el fin de encontrar puntos de similitud sobre la descripción en novelas contemporáneas. En segundo lugar, están las claras referencias al mundo grecolatino en la trilogía de *Los juegos del hambre*, tanto en nombres de personajes como locaciones, junto con argumentos similares a mitos del mundo antiguo. De esta manera, sería de gran valor poder generar una investigación en torno a estas referencias y, quizás, a partir de ahí detenerse en ciertos temas, como, por ejemplo, la referencia a la Cornucopia en el mundo grecolatino y la existencia de la Cornucopia como un lugar de esperanza y muerte en la novela. En tercer lugar, pero con un contenido más político e ideológico, se encuentra la forzada simbiosis entre Katniss y el sinsajo, desde la mirada de la común necesidad de exacerbar a personajes o figuras de revolución que sean glorificados y que representen un movimiento, lo cual podría ser fácilmente vinculable con varios sucesos políticos en la actualidad. Por último, y con una proyección de analizar como corpus central toda la trilogía de *Los juegos del hambre*, se encuentra la cosificación dentro y fuera de la

Arena de juego, en otras palabras, una investigación que aborde cómo los tributos jugadores y vencedores pasan a ser un bien del Capitolio, siendo mercancía activa y necesaria para los habitantes de la capital, teniendo especial atención en los personajes de Finnick Odair, Johanna Marcus (*Los juegos del hambre en llamas*) y Peeta Mellark durante su forzosa captura y posterior tortura física y psicológica.

En conclusión, esta investigación ha explorado minuciosamente el papel del broche Sinsajo como un elemento movilizador en la narrativa de *Los juegos del hambre*. Desde la construcción del espacio ficticio de Panem, hasta el análisis de cómo se representan las culturas en la indumentaria de los personajes, se ha demostrado cómo los detalles aparentemente insignificantes pueden revelar aspectos fundamentales para la comprensión y composición de un mundo literario complejo. Este análisis busca resaltar la importancia de prestar atención a los detalles que parecen insignificantes en las historias, ya que a través de estos es posible entender la naturaleza de los personajes, la dinámica social y política del mundo, y temas subyacentes en la obra. Con esto, pretendo subrayar la relevancia de abordar la descripción, los símbolos y las manifestaciones culturales –a través de la moda– con un enfoque crítico, reconociendo su importante papel en la construcción de un universo literario coherente y convincente para el lector. Finalmente, con esta investigación también pretendo abrir nuevas líneas investigativas que inviten a explorar acerca de los elementos “insignificantes” de una historia, con el fin de demostrar cómo lo aparentemente insignificante adquiere relevancia y protagonismo a través del estudio minucioso de las obras.

## **BIBLIOGRAFIA:**

### **Fuente primaria:**

Collins, Suzanne. *Los juegos del hambre*. Molino, 2008.

### **Fuentes secundarias:**

Bourdieu, Pierre. *La distinción: criterios y bases sociales del gusto*. Taurus, 1979.

Braudel, Fernand. “El hábitat, el vestido y la moda”. *La dinámica del capitalismo*, Fondo de Cultura Económica, 1977, 177-199.

Caraion, Marta. “Objets en littérature au XIX siècle”. *Images Re-vues*, 2007.  
<https://journals.openedition.org/imagesrevues/116?lang=en>. Acceso Octubre 2023.

Cather, Willa. “The Novel Démeublé”. *The New Republic*, 1922.

Chejfec, Sergio. “La presencia de los objetos”. *Cuadernos LIRICO*, 29 sept., 2022,  
<https://journals.openedition.org/lirico/13013#quotation>. Acceso Julio 2023.

Collins, Suzanne. *Los juegos del hambre en llamas*. Molino, 2009.

---. *Sinsajo*. Molino, 2010.

Connor, Steven. *Parafernalia: la curiosa historia de nuestros objetos cotidianos*. Ariel, 2011.

Eco, Umberto. “Los mundos de la ficción”. *De los espejos y otros ensayos*, Titivillus, 1985, 331-333.

Entwistle, Joanne. *El cuerpo y la moda: una visión sociológica*. Paidós, 2002.

Faversani, Fábio. “Panem et circenses: breve análise de uma perspectiva de incompreensão da pobreza no mundo romano” *Varia historia*, Enero 2012, 81-87, <http://www.repositorio.ufop.br/handle/123456789/5747>. Acceso septiembre 2023.

González Vera, Pilar. “Los juegos del hambre: un mundo distópico, intertextual y simbólico”. *Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil*, abr., 2016, 93-104, <https://revistas.uvigo.es/index.php/AIILIJ/issue/view/93>. Acceso Agosto 2023.

Hamon, Philippe. *Introducción al análisis de lo descriptivo*. Edicial, 2001.

Hernández, María Mercedes. “Los juegos del hambre: recreación del mundo grecolatino y sus fisuras ideológicas y sociales”. *Misión jurídica*, nov., 2017, 155-167, <https://www.revistamisionjuridica.com/los-juegos-del-hambre-una-recreacion-del-mundo-grecolatino-y-sus-fisuras-ideologicas-y-sociales/>. Acceso Agosto 2023.

Hoyos, Héctor. “La cultura material en las literaturas y culturas iberoamericanas de hoy”. *Cuadernos de literatura*, Jul., 2016, 254-261, <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/cualit/article/view/17260>. Acceso Julio 2023.

Klein, Irene. *Poética de los objetos: analizar y escribir ficción (una relectura de la narratología)*. Prometeo libros, 2021.

Lepauledier, Laurent. *L'objet et le récit de fiction*. Presses universitaires de Rennes, 2004.

Menéndez, María Isabel. “Sobre género y géneros: una lectura feminista sobre *Los juegos del hambre*”. *Dossiers Feministes*, 2015, 173-188, <https://raco.cat/index.php/DossiersFeministes/article/view/319022>. Acceso Agosto 2023.

Pamuk, Orhan. *El novelista ingenuo y el sentimental*. Mondadori, 2010.

Pimentel, Luz Aurora. *El espacio en la ficción: ficciones espaciales. La representación del espacio en los textos narrativos*. Siglo XXI Editores, 2001.

Simmel, Georg. “Moda”. *Cultura femenina y otros ensayos*. Alba, 1905, 35-71.

Veblen, Thorstein. *Teoría de la clase ociosa*. Alianza Editorial, 1899.