

**LA NEO-DISTOPIA:
LA DISTOPIA AUDIOVISUAL DEL SIGLO
XXI**



Natàlia Jiménez Martín

Grau en Comunicació Cultural

Tutor: Ramon Girona Duran

Convocatòria de juny 2023

TREBALL DE FINAL DE GRAU

Resum

El present treball pretén fer un recorregut sobre els inicis del gènere distòpic audiovisual partint del gènere utòpic amb *Utopia* de Thomas More, apropant-se als seus antecedents i a les primeres pel·lícules distòpiques claus del segle XX fins arribar als anys 90, les quals van consolidar un gènere que sobretot ha pres rellevància i ha moguts consciències en el present segle. A partir d'aquí, comença la part principal del treball enfocada en un estudi cinematogràfic del gènere distòpic al segle XXI, sota una mirada històrica i una divisió de cinc tipologies distòpiques rellevants: de caire juvenil, apocalíptic i postapocalíptic, feminista, control social i lluita de classes i per últim, ciberpunk. Per complementar aquest estudi, s'ha dut a terme una anàlisi minuciosa de dues sagues distòpiques, *Els jocs de la fam* (2012-2015) i *Divergent* (2014-2016), que han conquerit a un públic juvenil i han revaloritzat el gènere distòpic convertint-lo en un dels gèneres més valorats i més aclamats tant literàriament com cinematogràficament. En definitiva, l'objectiu principal d'aquest treball és mostrar una visió global del món distòpic del present segle, el qual s'ha d'entendre com un conjunt de realitats fictícies interrelacionades.

Paraules clau: Distopia; Utopia; Ciència Ficció; Narrativa distòpica; Neo-distopia

ÍNDEX

1. Introducció	4
1.1. Motivacions i motiu d'elecció del tema	4
1.2. Preguntes i hipòtesis	4
1.3. Metodologia del treball.....	5
2. Conceptes generals: què és la distopia i quines son les seves característiques principals	5
3. Antecedents de la distopia	7
3.1. Primera aparició històrica dels conceptes “utopia” i “distopia”	7
3.2. Factors que provoquen la crisi del gènere utòpic	8
3.3. Primeres pel·lícules distòpiques claus (anys 20-70)	10
3.4. El gènere distòpic audiovisual dels anys 80 i 90.....	11
4. El gènere distòpic audiovisual del segle XXI	13
4.1. Introducció a la neo-distopia.....	13
4.2. Contextualització històrica	14
4.3. Tipologies distòpiques actuals	18
4.3.1. Les distopies juvenils	18
4.3.2. Les distopies apocalíptiques i postapocalíptiques	19
4.3.3. Les distopies de temàtica feminista	21
4.3.4. Les distopies basades en control social i lluita de classes	23
4.3.5. La distopia ciberpunk	25
5. El cas comparatiu de dues narratives distòpiques: <i>Els Jocs de la Fam</i> i <i>Divergent</i>	27
5.1. Línies argumentals dels Jocs de la fam (2012-2015)	28
5.2. Línies argumentals de la saga <i>Divergent</i> (2014-2016).....	31
5.3. Línies distòpiques comuns en les dues sagues:.....	33
6. Conclusions	47
7. Bibliografia	48

1. Introducció

1.1. Motivacions i motiu d'elecció del tema

La motivació de realitzar aquest treball sobre el gènere distòpic audiovisual dels últims anys sorgeix principalment de la pròpia pretensió d'aprendre i conèixer més sobre aquest gènere dins del seu univers cinematogràfic, a partir de sèries i pel·lícules principalment, no sense abans conèixer quins han estat els antecedents que han derivat i evolucionat cap a un món cinematogràfic on el gènere distòpic cada cop compta amb una producció més creixent i espectacular gràcies a les possibilitats que ofereix el desenvolupament imparable de la tecnologia.

Al realitzar una prèvia cerca per començar a endinsar-me en els paràmetres de la distopia, vaig descobrir que realment el gènere distòpic, dins del món cinematogràfic, no ha estat el suficientment estudiat. Moltes de les aproximacions distòpiques que existeixen es centren més en l'àmbit de la literatura i no donen suficient cobertura a una investigació que faci especial incidència en l'estudi de les distòpies cinematogràfiques i com aquestes han aportat una conscienciació en els seus públics sobre els possibles perills que poden esdevenir en un futur.

1.2. Preguntes i hipòtesis

1. Què és la distopia?
2. La distopia es pot considerar un gènere amb un recorregut històric i cultural propi?
3. La distopia és un gènere especialment important durant èpoques de crisi o guerra?
4. El gènere distòpic audiovisual del segle XXI està estretament vinculat a subgèneres de la ciència ficció?
5. La distopia realment es podria considerar una eina de consciència social? Suscita una reflexió sobre els possibles perills del futur?
6. Per què tenen èxit i funcionen les distòpies audiovisuals del segle XXI?

1.3. Metodologia del treball

Per a realitzar aquest treball, s'han utilitzat principalment treballs prèviament ja realitzats, articles, o pàgines web, que tractin sobre el recorregut històric de la distopia fins arribar a la distopia audiovisual del segle XXI. Per tal de parlar dels seus antecedents s'ha fet menció a algunes obres audiovisuals i literàries d'aquests segles previs per tal de contextualitzar i fer visible l'evolució que ha anat abraçant aquest gènere dins de la seva dimensió principalment cinematogràfica. Un cop realitzat aquest recorregut històric de la distopia, la segona part del treball s'ha centrat en analitzar la distopia del segle XXI, la neo-distopia, dins del seu context històric, tot destacant quins han estat els esdeveniments més aterradors d'aquest segle que han influenciat i portat a realitzar produccions audiovisuals que tractin i representin aquests amb una mirada crítica. Tanmateix, s'ha dut a terme una classificació de cada tipologia distòpica audiovisual que ha tingut el seu auge en el segle XXI, posant èmfasi a les seves característiques principals i incorporant algun exemple per tal de complementar l'explicació i fer-la més entenedora per tal de presentar una visió global del món distòpic.

Pel que fa a la part pràctica, s'ha decidit realitzar una diagnosi comparativa entre dues grans produccions cinematogràfiques que han destacat especialment entre el públic juvenil com són les sagues distòpiques dels *Jocs de la Fam* (2012-2015) i *La sèrie Divergent* (2014-2016) a partir de les quals s'ha identificat i analitzat les seves línies distòpiques moltes de les quals, en major o menor mesura, estan interrelacionades.

2. Conceptes generals: què és la distopia i quines son les seves característiques principals

La distopia és un terme oposat a la utopia, sorgit originalment de l'àmbit literari, que designa un món imaginari indesitjable. L'etimologia d'ambdós termes contraposats és similar ja que la paraula distopia està conformada per les veus gregues “dys-“ (mal o difícil) i “topos” (lloc) i utopia està formada per “eu” (bo) i “topos” (lloc) . Mentre la utopia planteja un món imaginari ideal on el funcionament de les seves societats esdevé harmoniós, la distopia planteja un món indesitjable amb el que pretén advertir sobre els potencials perills de les ideologies, les pràctiques i les conductes sobre les que emergeixen les nostres societats actuals: el socialisme, el capitalisme, el control estatal, el consumisme extrem, la dependència tecnològica, etc. Així doncs, la distopia explora la nostra realitat amb la intenció d'anticipar com certs mètodes de conducció de la societat podrien derivar en sistemes injustos i cruels. (Editorial Etecé, 2022)

La distopia pot presentar una societat totalment desvinculada de l'actual o bé projectar una societat actual però amb canvis terribles. Per aquesta mateixa raó, es considera un gènere de ciència ficció. La majoria dels autors de ficció distòpica exploren almenys una de les causes que expliquen com la realitat ha desembocat en una situació desagradable, com una analogia a través de qüestions similars amb el món real. Segons Keith M. Booker, la literatura distòpica és utilitzada per proporcionar noves perspectives sobre les pràctiques socials i polítiques que suposen una problemàtica i que d'una altra manera, s'haurien considerat naturals o inevitables. (Lorite, 2018)

Les distòpies són una representació de panorames desoladors i normalment poc atractius en els que l'ésser humà ha acabat arruïnant la seva pròpia existència o bé no ha aconseguit establir la societat el suficient com per desenvolupar un projecte de vida gratificant. En general, són retrats terribles d'una societat futura en els que s'acostuma a deshumanitzar els personatges que les habiten, els quals viuen una sèrie de situacions indesitjables com una dictadura, una guerra infinita o un món postapocalíptic. Tanmateix, solen descriure de manera bastant acurada la manera de pensar de l'època i la societat que pretenen representar així com els temors socials i polítics imperant a cadascuna d'elles que solen estar estretament relacionats amb qüestions polítiques, tecnològiques, ecològiques, entre d'altres qüestions similars. (Editorial Etecé, 2022)

Com bé explica Berenguer (2019), l'argument acostuma a començar amb un personatge protagonista que li ha succeït un fet vital, el qual esdevé un punt d'inflexió i és a partir d'aquest que es descobreix gradualment la dinàmica del món en el que viu i contra el que, probablement, s'acabarà rebel·lant i en la majoria de casos, liderarà la resistència. En altres paraules, en la majoria de distopies existeix un grup de ciutadans que s'oposen al sistema i intenten viure al marge de la societat perquè no accepten les societats totalitàries que s'han desenvolupat en el seu present.

En les últimes dècades del segle XX i sobretot al segle XXI, el relat distòpic s'ha consolidat com un gènere en sí mateix que s'ha cultivat especialment dins de les arts narratives literàries i audiovisuals. (Editorial Etecé, 2022) En la gran majoria de casos, les narracions senyalen l'origen de les societats distòpiques a partir de tendències socials de l'actualitat que evolucionen en situacions indesitjables. El gènere distòpic pretén emetre una advertència sobre certes conductes o en major o menor mesura, busca satiritzar-les sense perdre el punt alarmant. D'aquesta manera, les obres distòpiques estan fortament vinculades a l'època en la que van ser escrites. És per això que la majoria de narracions de la primera meitat del segle XX es mostren temes relacionats amb el control social, la transició de societats democràtiques i liberals a societats totalitàries, el comunisme i el socialisme. (Enciclopedia Online, 2019)

D'altra banda, les obres de les darreres dècades, presenten un futur amb un desenvolupament tecnològic cada cop més consolidat, poderoses companyies multinacionals o societats capitalistes que, tot i aparentment tenir-ho tot per triomfar, segueixen esdevenint situacions indesitjables. Tanmateix, en els últims anys s'han assumit altres problemàtiques com el canvi climàtic, l'extinció de la vida al planeta, el desenvolupament de la intel·ligència artificial, la superpoblació i qüestions de gènere. De la mateixa manera que amb altres gèneres de ciència ficció, a les distopies també es solen tractar problemes associats a la possible vida extraterrestres i els viatges a l'espai. (Enciclopèdia Online, 2019)

3. Antecedents de la distopia

3.1. Primera aparició històrica dels conceptes “utopia” i “distopia”

Es podria considerar que el punt de partida es remunta a *Utopia* del 1516 de Thomas More, qui proposa aquest concepte per primera vegada. Aquesta obra, inspirada per la *República* de Plató del segle IV aC, pretén instaurar un sistema polític ideal. És una illa somiada on els diners i la propietat no existeixen. Els seus habitants viuen en comunitat de manera igualitària, a ningú no li falta res perquè es reparteixen el treball. Realment existeix una tolerància religiosa amb la que cada membre té el dret de practicar la seva pròpia religió sempre que les seves conviccions no siguin massa agressives. Tot i que hi ha poques lleis, aquestes s'imparteixen amb els seus corresponents càstigs que poden arribar a ser extremistes, com l'esclavitud i la pena de mort. D'altra banda, els habitants utopiàns compten amb drets com el divorci en el cas que la vida de dues persones casades arribi a una situació intolerable, així com l'admissió del dret de l'eutanàsia quan algun dels seus membres no tingui cap esperança de sanar. En qualitat de moralista, More pretenia mostrar com es podia aconseguir la felicitat col·lectiva mitjançant esforços consentits per tots els membres d'una societat mentre paral·lelament identificava la propietat privada i la competitivitat com les principals problemàtiques de l'Europa del seu temps. (Phélippeau, 2017)

Segons Trasobares (2020), en el transcurs de més de 500 anys des del moment de la seva creació, *Utopia* ha tingut una recepció molt variable i ha sigut inspiradora per a la política més recent. Avui dia segueix promovent ideals de igualtat i justícia entre els diferents països i sistemes de govern. És tal la seva importància que la podem emparentar amb altres obres cultivades en aquest gènere utòpic com la *Ciudad del Sol* de Campanella o el *Leviatan* de Hobbes, entre moltes altres. (Trasobares, 2020)

A diferència de la utopia, el concepte de distopia no té un origen tan delimitat. Tot i que el primer registre del terme s'ha atribuït al filòsof i economista liberal John Stuart Mill, el qual l'utilitzaria contra el govern britànic durant un debat parlamentari l'any 1868, la primera aparició d'aquest terme es remunta veritablement al segle XVIII. Concretament a l'any 1747, Ní Chuanacháin fa referència al poema de Lewis Henry Younger titulat *Utopia: or Apollo's Golden Darts*, en el que l'autor d'aquest fa una al·legoria d'Irlanda a la que es refereix com *dustopia* abans que el Comte de Chesterfield fos declarat governant de la illa. Un any més tard, el terme acabaria convertint-se en distopia en la reedició del poema publicat per *The Gentleman's Magazine*.¹ (Rey, 2021)

Tot i així, el terme no es generalitzarà fins a mitjans del segle XX, quan la novel·la distòpica comenci a guanyar rellevància davant un públic general amb títols com *Un món feliç* (1932) de Aldous Huxley o *1984* (1949) de George Orwell. Amb aquestes obres, el gènere distòpic començarà a prendre forma de denuncia o advertència a com certes tendències i pràctiques nocives del present poden afectar i materialitzar-se de manera negativa en un futur. Aquesta serà la definició per defecte, la comunament acceptada per referir-se a allò distòpic en la major part de textos i assajos acadèmics que tractin el tema. (Rey, 2021)

3.2. Factors que provoquen la crisi del gènere utòpic

Per tal d'entendre com el gènere utòpic va prendre força ens hem de remuntar a finals del segle XIX i a principis del segle XX, anys convulsos en els que es produirà la crisi del gènere utòpic, relacionada amb la crisi del sistema capitalista i la pèrdua de fe en el progrés per millorar la qualitat de vida. Les indústries comencen a debilitar-se, hi ha cada cop més superpoblació en les ciutats i els treballadors cada vegada tenen unes condicions laborals més intolerables, motiu pel qual les desigualtats econòmiques són més palpables dins la societat. (Ferreiro, 2021)

Així mateix, apareix un creixent malestar relacionat amb factors com el desengany de la Revolució Francesa que evidenciarà la dificultat de dur a terme utopies. Conseqüentment, la pèssima gestió de la Primera Guerra Mundial amb més de nou milions de morts causarà un brutal impacte al món, tant físic com geopolític, així com un gran xoc emocional i intel·lectual que es traduirà en una pèrdua de fe en el progrés i en la humanitat i que conduirà a l'auge dels feixismes. Altrament, la Revolució Russa, iniciada al 1917 amb esperança per posteriorment convertir-se, el 1924, amb Stalin en el poder, en una dictadura radical. En aquest procés, també cal mencionar el

¹ En la reedició, la paraula està escrita com "Distopia" a les pàgines 400 i 401 i amb una nota al peu de la pàgina 400 que defineix la paraula com un "país infeliç". L'exemplar de la revista pot consultar-se en línia a través de: <https://catalog.hathitrust.org/Record/000542092>

“crash” del 1929, el qual va esdevenir una crisi del mercat borsari que va tenir lloc a Nova York i va marcar els inicis de la Gran Depressió, considerada una de les crisis econòmiques més importats del segle XX. (Mercader, 2020)

Aquest malestar dels esdeveniments viscuts es completa amb el creixement de les dictadures de Mussolini, Hitler i Franco que enfonsen a Europa en una profunda pobresa, aguditzada per les conseqüències de la Segona Guerra Mundial (1939-1945), amb la Guerra Civil espanyola (1936-1939) com a precedent. (Ferreiro, 2021) A diferència de la primera Guerra Mundial, la Guerra Civil i la Segona Guerra Mundial seran guerres que recauen directament contra la població civil, que patirà bombardejos i persecucions cruels relacionades amb qüestions ètniques com la del nazisme contra els jueus. En aquest context de guerres constants i malestar social, es generarà un pessimisme generalitzat que incidirà de manera directe en el gènere utòpic perquè la gent deixarà de creure en el progrés i en la possibilitat de poder viure en els paràmetres idealistes que aquest gènere pretenia difondre. (Mercader, 2020)

En un context de desolació i pessimisme posterior a la Segona Guerra Mundial, les bombes de Hiroshima i Nagasaki, al 1945, accentuen el temor en una societat que cada cop és més conscient com l'ús d'armaments nuclears i altres noves tecnologies podrien suposar un perill durant la Guerra Freda i provocar una Tercera Guerra Mundial. Sota aquests paràmetres eclosiona la ficció (post)apocalíptica de la mà de novel·les com *El món submergit* (1962) de J.G. Ballard. Especialment aquest gènere troba la seva màxima expressió cinematogràfica amb pel·lícules com *Mad Max* (1979) de George Miller. (Lorite, 2018)

Arrel d'aquests fets històrics comencen a sorgir les distopies clàssiques com la novel·la *Nosaltres* (1921) de Evgueni Ivánovich Zamiatin amb la que reflecteix una visió pessimista de l'estat comunista i de la seva corresponent deriva. Es considera la primera obra purament distòpica de la història de la literatura així com també va ser la primera novel·la prohibida a una Rússia revolucionària que no es publicaria en rus fins el 1988 per problemes de censura. (Sauras, 2014). Va ser una obra que va influir profundament a distopies posteriors com *Un món feliç* (1931) d'Aldous Huxley, en la que planteja un escenari futurista distòpic des del que critica l'evolució, en termes d'involució, cap a una societat materialista i buida. A partir d'una sàtira subtil ridiculitza les convencions socials futuristes amb les que convida al lector a fer una reflexió. (Muralles, 2015)

3.3. Primeres pel·lícules distòpiques claus (anys 20-70)

En relació a les primeres pel·lícules distòpiques, podem mencionar dos grans referents. D'una banda, *Aelita* (1924) de Yakov Protazanov, considerada la primera distopia cinematogràfica, presenta una estructura narrativa desenvolupada en dos espais: una Rússia devastada per la Guerra Civil i una societat alienígena al planeta de Mart. El film donarà especialment importància al concepte de revolució, incorporant el concepte de lluita de classes molt present en el moment històric de l'autor, quan el govern monàrquic dels rics que regnen a Mart serà destruït pels treballadors esclaus als que sotmeten. D'altra banda, *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang, el qual s'inspira parcialment en *Aelita* per la seva creació, consolida pautes temàtiques i narratives pròpies de la distopia portant-les a l'extrem, especialment el concepte de revolució i lluita de classes prèviament treballades a *Aelita*. És un film basat en el patiment i l'esclavatge d'una classe obrera que viu aïllada al subsol. (Mercader, 2020)

No obstant, la distopia per excel·lència esdevé *1984* (1949) de George Orwell. La trama d'aquesta novel·la té lloc a Oceania, una de les tres potències que dominen el planeta juntament amb Euràsia i Àsia Oriental. En el cas d'Oceania, viu sota un règim dictatorial d'un únic partit anomenat Ingsoc. Això és clarament una crítica al stalinisme rus al que Orwell temia en aquella època. Els ciutadans d'Oceania viuen observats a través de càmeres fins i tot a les seves cases per tal de controlar qualsevol acte o conducta rebel que poden ocasionar l'empresonament. El símbol d'aquest partit és el Gran Germà, una figura paternalista que vigila i castiga als ciutadans. Com si la vigilància no fos suficient, Ingsoc insisteix en establir un nou llenguatge: la neo-llengua, una simplificació de la llengua anglesa que esdevé una altra forma de control i manipulació social amb l'objectiu de dominar els pensaments dels individus. Amb aquesta novel·la, que posteriorment serà portada al cine el mateix any que dona nom a l'obra, Orwell manifesta un dels seus majors temors: una societat oprimida, on les llibertats individuals de les persones han estat completament arrabassades. (De Luca, 2018)

Pel que fa als anys 60 i 70, seran dècades de postguerra en les que la societat estarà sumida en una falta de fe en el progrés que s'agreujarà amb la confrontació entre Estats Units i la Unió Soviètica coneguda com a Guerra Freda que s'allargarà fins els anys 80. (Mercader, 2020) En aquest context podem destacar pel·lícules com *Fahrenheit* (1966) de François Truffaut, inspirada en la novel·la de Ray Bradbury de 1953, que mostra la persecució que pateixen les persones que volen llegir perquè es considera que la lectura propicia la infelicitat ja que ajuda a desenvolupar

un sentit crític i per tant, a no ser alienats i manipulats per ningú. Amb aquesta pel·lícula, Truffaut ens mostra una societat hipnotitzada per una espècie de “Gran Germà” que controla i dicta les doctrines sobre allò que les persones han de creure i opinar. (González, 2014)

Els anys 70 obriran amb la que es considera una de les distopies més populars mai fetes, *La taronja mecànica* (1971), d’Stanley Kubrick. El director britànic ens presenta un film narrat en primera persona pel líder d’un quartet delinqüent, Alex Delarge, al qual acaben traint i aquest és condemnat varis anys a la presó. Conforme passa el temps de la pel·lícula i com a conseqüència de la superpoblació que hi ha a les presons, les autoritats governamentals opten per desenvolupar l’anomenat tractament Ludovico que consisteix en inhibir les reaccions violentes en l’individu mitjançant l’ús de fàrmacs i projeccions d’escenes agressives. El protagonista, per tal de disminuir la seva condemna, decideix sotmetre’s a aquest tractament i en acabar-lo, es sent vulnerable ja que ha perdut tota capacitat de desenvolupar reaccions violentes, fins i tot quan es tracta de defensa pròpia. Aquesta inhibició de la capacitat del protagonista per escollir entre bé i el mal és un reflex de l’abús de poder, molt característic a qualsevol distopia. (Farriol, 2021) En definitiva, *La taronja mecànica* és una poderosa crítica a la violència des d’un context futurista que fuig dels estàndards distòpics clàssics de transformar la societat per centrar-se en com aquesta acaba transformant l’individu, pautes que marcaran les futures distopies, sobretot les del segle XXI. (Mercader, 2020)

També són mereixedores de menció pel·lícules com *Punishment Park* (1971) de Peter Watkins per ser una de les primeres que va combinar el gènere distòpic i el fals documental per fer una crítica als greus problemes socials sobre els drets civils de les minories als Estats Units. En un context de la Guerra del Vietnam, explica la història de dos grups de presos acusats al posar en perill la seguretat nacional per defensar els drets civils de minories com els negres o dones, com si la seva situació fos documentada per un equip de televisions britàniques i de l’Alemanya Occidental. Aquests són portats a un camp de reclusió i abans de ser jutjats se’ls dona a escollir entre dues opcions: anar a presó varis anys o bé, portar una bandera situada a 85 quilòmetres creuant un desert sense aigua o qualsevol altre tipus de subministraments, a aquesta última modalitat se la va anomenar amb el nom que dona títol a la pel·lícula. (Duarte, 2015)

3.4. El gènere distòpic audiovisual dels anys 80 i 90

A partir dels anys 80 en el cine comença a desenvolupar-se el ciberpunk, un subgènere de la ciència ficció que es caracteritza per desenvolupar-se al voltant de ciutats distòpiques en les que les desigualtats socials entre rics i pobres sempre hi són presents, sobretot una part de la societat sent especialment vulnerable als avenços tecnològics degut a que no tothom pot accedir a ells.

Acostumen a ser grans ciutats futuristes on les corporacions o entitats controlen el món i en les que els seus protagonistes viuen als marges de la societat i adopten una espècie de postura d'antiherois. (Delgado, 2020)

Podríem considerar que la novel·la *Neuromancer* (1984) de William Gibson inicia l'estètica d'aquest subgènere de ciència ficció en el món literatura però no és fins la irrupció de *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott en el cine que aquest subgènere no es consolida. Mitjançant la representació d'un univers futurista, *Blade Runner* perfila una visió pessimista i tràgica de la condició humana en la que uns humans artificials similars als éssers humans, anomenats replicants, s'integren a la societat amb l'objectiu de dur a terme tasques que necessiten una potent mà d'obra. (Delgado, 2020)

Considerada la precursora del ciberpunk, *Blade Runner* ens trasllada a una versió distòpica de Los Angeles a l'any 2019 on els avenços tecnològics han ocasionat la decadència de l'ésser humà. L'ésser humà es troba a la deriva mentre una sèrie de replicants, coneguts com Nexus-6, es desenvolupen fins el punt que pretenen viure eternament i per tal d'assegurar la seva permanència, comencen a cometre crims contra els humans reals. Així doncs, emmarcada en la dimensió de ciència ficció, l'obra de Ridley Scott planteja una pregunta que ens ha acompanyat fins el present dels nostres dies: què és allò que ens fa realment humans? (Caviaro, 2009)

Les influències de *Blade Runner* les trobem ja presents en films amb els que comparteix dècada com *Terminator* (1984) de James Cameron o *Robocop* (1987) de Paul Verhoeven. Tanmateix, cal destacar altres films de l'època com *Akira* (1988) de Katsuhiro Ōtomo pel fet de convertir-se en un fenomen essencial en l'entrada de l'anime i el manga a Occident que llavors serà posteriorment reforçada al segle següent amb pel·lícules com *Ghost in the Shell* (1995) de Masamune Shirow o *Perfect Blue* (1997) de Satoshi Kon. (Mercader, 2020)

Pel que fa als anys 90, època on la narrativa distòpica estava influenciada per atmosferes ciberpunks i postapocalíptiques, cal fer esment a films com *Gattaca* (1997) d'Andrew Niccol que destaca per tornar a donar rellevància a un tipus de distopia que pren l'entorn social com a eix central de la seva narració. En aquest film, la societat no està determinada per la seva situació socioeconòmica sinó pel seu nivell de perfecció a partir de les seves característiques genètiques. D'aquesta manera, els que pertanyen a l'elit de la societat són les persones nascudes mitjançant la selecció artificial de gens, mentre la classe inferior està conformada per aquells que es van desenvolupar sense millores ni alteracions genètiques. Més enllà del rebuig d'allò determinista, *Gattaca* demostra com els avenços científics i tecnològics beneficien només a aquells que poden tenir accés a ells, així com també suggereix la possibilitat d'assolir la creació d'una raça humana el més pura possible. (Mayen, 2021)

Un altre film que cal fer referència, allunyat d'aquest gènere ciberpunk que caracteritza els anys 90, és *The Truman Show* (1998) dirigit per Peter Weir. Segons explica Martorell (2001), la pel·lícula es basa en una doble ficció: l'evident, que constitueix la vida de Truman Burbank i l'altra implícita, la vida en un barri tancat. El film critica els límits ètics del *reality* televisiu creant un món fictici on viu un personatge, Truman, que desconeix que és gravat les 24 hores del dia en un fals decorat. És un univers que idealitza l'estètica nord-americana dels anys 50 caracteritzada per una societat capitalista cada cop més consumista. (Mercader, 2020)

Aleshores, *The Truman Show*, tenint com a eix central la omnipresència dels mitjans de comunicació i la informació, es converteix en una metàfora de la societat de la globalització basada en el control de la vida quotidiana a través del consum. (Martorell, 2001)

4. El gènere distòpic audiovisual del segle XXI

Les característiques audiovisuals del gènere distòpic troben la seva consolidació total en el present segle, possibilitats del qual esdevenen molt més efectives gràcies a la configuració d'una tecnologia més avançada que permet generar una estètica distòpica molt més potent que en el segle anterior. En aquest context, cal fer menció especial al cas del videojocs, els quals ofereixen als usuaris la possibilitat de viure la seva pròpia realitat paral·lela en un món fictici en el que la societat viu un moment indesitjable i on l'element apocalíptic hi és generalment present.

4.1. Introducció a la neo-distopia

El terme neo-distopia, proposat per González-Mercader (2020), per referir-se a la distopia del segle XXI, es configura com un gènere transmèdia impulsat per l'exponencial creixement de les indústries culturals. La indústria audiovisual ha experimentant des de començaments de segle un gran desenvolupament degut en gran mesura a la creació de plataformes, distribuïdores o bé productores, de contingut audiovisual com Netflix, HBO o Amazon Prime. Aquestes plataformes no només s'encarreguen de crear o distribuir continguts, sinó que també compten amb una molt potent capacitat publicitària així com també competeixen amb altres productores o cadenes de televisió. (Ferreiro, 2021)

El paper de les xarxes socials cada vegada està canviant més el paradigma d'un nou model comunicatiu en el que els usuaris poden compartir en comunitat els seus interessos tant a nivell

personal com professional sobre els diferents continguts audiovisuals. Tot i que les cadenes i plataformes solen diversificar la publicació dels seus missatges a través de diferents plataformes socials, sens dubte Twitter es situa com la principal eina promocional respecte els continguts audiovisuals. En aquest sentit, l'element articulador de la transmissió i gestió dels missatges és el *hashtag*, el qual s'ha convertit en el principal referent d'interconnexió entre usuaris. Aquest configura una estructura de cerca, genera llistes d'usuaris que queden connectats en cadena en relació a l'interès del contingut al que acompanya i permet reunificar tots els comentaris generats al voltant d'una sola producció audiovisual que poden servir per fer estudis de receptors i crear estratègies de màrqueting per vendre el seu producte de manera que obtingui les millors audiències possibles. (Díaz, 2013)

La popularitat del gènere distòpic vindrà acompanyat de la fusió amb altres gèneres, posant especial èmfasi en l'humor, el qual destacarà dins del món audiovisual d'aquest gènere com mai abans per tal d'establir un discurs amb paràmetres sarcàstics. D'una banda, gèneres aparentment allunyats de la distopia, com el de superherois, començaran a incorporar elements distòpics que tindran una gran acollida per part del públic. (Mercader, 2020) D'altra banda, subgèneres de ciència ficció més clàssics com el ciberpunk i postapocalíptic s'accentuaran més que mai dins del món distòpic i es reinventaran. Mentre el ciberpunk es centrarà especialment en les possibles repercussions que tenen les societats estretament vinculades als desenvolupaments tecnològics, el postapocalíptic es basarà en virus o plagues que arrasaran amb part de la humanitat o bé esdevindran éssers que manquen de vida com els zombis, guerres nuclears que produeixen canvis climàtics devastadors o bé elements impossibles d'evitar com un meteorit, un terratrèmol o una invasió extraterrestre. (Mercader, 2020)

4.2. Contextualització històrica

Si bé les distopies clàssiques van sorgir arrel de grans guerres i dictadures del segle XX, al segle XXI estaran impulsades per atacs terroristes, la crisi econòmica del 2008 i les seves repercussions, problemàtiques sanitàries i mediambientals d'un món globalitzat. Per tal doncs d'entendre les temàtiques de les distopies audiovisuals del segle XXI, que reflecteixen els temors de les societats del moment, es realitzarà un recorregut d'aquells fets històrics més important del segle XXI que han marcat i influenciat directament les distopies actuals:

En considera que l'11 de setembre de 2001 és el dia que va marcar el punt de partida del nou segle. Un grup de 19 terroristes d'Al Qaeda van segrestar quatre avions comercials amb centenars de passatgers a bord i dos d'aquests avions es van estavellar contra les Torres Bessones, els dos edificis més alts de Nova York, situats a la zona financera de la ciutat. Llavors un tercer va

impactar contra el Pentàgon, la seu del Departament de Defensa dels Estats Units, i un quart va acabar estrallant-se en un camp a les afores de Pennsilvània, tot i que la seva intenció inicial era estrallar-se contra el Capitoli, la seu de govern estatunidenca. Aquest fet, amb més de 3000 morts, va marcar un abans i un després en la política exterior de molts països occidentals. El temor a un nou atacat terrorista era latent i es va convertir en l'eix principal de debat polític, la qual cosa va fer que la sensació de por entre la societat només augmentés. (Tortajada, 2021)

En conseqüència d'aquest atemptat, el mercat estatunidenc i de la mateixa manera, el mercat mundial, van quedar devastats. Els Estats Units, en un intentat de pal·liar els danys econòmics, va apostar per una desregulació dels mercats i una baixada dels impostos, generant una bombolla immobiliària que acabaria explotant al 2008. El setembre de 2008 el banc nord-americà Lehman Brothers va declarar que estava en fallida, desencadenant una crisi bancària mundial que va posar en perill l'estabilitat econòmica de tots els països del món. En el cas d'Espanya es va disparar l'atur i es va entrar en una espiral de recessió econòmica que no es va poder compensar fins molts anys després. Les solucions ofertes per superar la crisi econòmica i la restricció de drets socials i llibertats van donar lloc a nombroses protestes i moviments socials, entre els que destaquen la Primavera Àrab que reivindicava garanties democràtiques i drets socials, o bé el Moviment 15M, també anomenat el Moviment dels Indignats, va ser un moviment ciutadà que va tenir lloc a Espanya en el qual protestaven per les conseqüències de la crisi econòmica i les solucions ofertes així com per una millora del seu sistema democràtic. (Ferreiro, 2021)

Arrel dels atacs terroristes de l'11-S han sorgit nombroses pel·lícules com *The Hurt Locker* (2008) de Kathryn Bigelow que mostra la perillosa vida d'una brigada de soldats d'elit, durant la guerra d'Iraq, encarregats de desactivar bombes en zones de combat o bé *Survivor* (2015), dirigida per James McTeigue, que presenta una història fictícia en la que una treballadora de l'Ambaixada dels Estats Units es troba immersa en un complot que té com a objectiu un atac terrorista a la ciutat de Nova York.

Han sigut varies les problemàtiques sanitàries que han proliferat durant el segle XXI que sens dubte han influenciat directament el gènere distòpic postapocalíptic com l'epidèmia de l'Ebola que es va iniciar a Guinea al desembre 2013. No es va detectar fins al març de 2014 i posteriorment es va estendre a Libèria, Sierra Leone, Nigèria, Senegal i fins i tot, es van donar casos de ciutadans nord-americans i espanyols que s'havien contagiats en aquests indrets. El 8 d'agost del 2014 l'OMS va decretar aquest brot com una emergència de salut pública internacional. (Viquipèdia, 2023) Així doncs, successos sanitaris com aquest han propiciat el sorgiment en els últims anys de pel·lícules i sèries com *Virus* (2013) de Kim Sung-su o *The Last Ship* (2014) de Michael Bay en les que una amenaça global, en aquest cas un virus, provoca la mort d'una gran part de la població mentre els qui sobreviuen intenten trobar una cura.

No obstant, la pandèmia vírica per excel·lència que ha marcat aquest segle XXI i que continua encara latent en el present dels nostres dies és l'anomenada pandèmia del COVID-19. El seu inici es calcula que va tenir lloc a mitjans de desembre de 2019 al identificar-se un brot de coronavirus a la ciutat xinesa de Wuhan, amb persones que patien pneumònia sense una causa clara. A dia d'avui, encara sense determinar una causa clara sobre quin va ser el seu origen, aquest virus ha desestabilitzat el món d'una manera que ningú podia arribar a imaginar: milers de persones confinades a les seves cases per tot el món durant mesos, milers de contagiats que avui dia ja recuperats encara arrastren greus patologies, milers de morts a causa del contagi, els sistemes sanitaris al límit de les seves possibilitats, desproveïment de productes i recursos de primera necessitat, el distanciament físic i l'ús constant de mascaretes com a única via de prevenir el contagi, la proliferació d'informacions falses enfront el virus... Bàsicament es podria dir que estem vivint la nostra pròpia distopia tal i com ja veiem succeir en pel·lícules com *12 monos* (1995) de Terry Gilliam o *Contagi* (2011) de Steven Soderbergh, amb la clara diferència que aquesta vegada la ficció ha traspasat a la realitat.

Des de diferents narratives i gèneres, els esdeveniments viscuts durant el brot de COVID-19 van arribar a les pantalles de la mà de pel·lícules distòpiques com *Songbird* (2020) d'Adam Mason. La pel·lícula es contextualitza al 2024 on el món es troba en una estricta quarantena per quart any consecutiu degut a que el virus ha mutat i és més letal que mai. La població està sotmesa a una llei marcial on només les persones immunes, senyalades amb una polsera groga, poden seguir treballant a l'exterior però viuen aïllades i no poden tenir contacte amb ningú perquè sí que poden contagiar als demés. La resta de persones no poden sortir de casa i han de dur a terme proves víriques diàries, les quals realitzen a través d'un sensor als seus dispositius mòbils.

És molt curiós el fet de que fos rodada durant les restriccions de la quarantena per la qual cosa la producció es va veure obligada a adaptar les seves formes de gravar per reduir els riscos de contagi. Així doncs, la cinta va ser gravada a través d'iPhones, GoPros i càmeres de seguretat i no va comptar amb grans canvis de vestuari ni maquillatge. Va ser una producció que d'alguna manera va canviar els paràmetres de fer cine, duta a terme amb protocols de seguretat realment extraordinaris. (Huston-Crespo, 2020)

La comunitat científica porta des de principis de segle advertint sobre les conseqüències que comportarien pel nostre planeta una pujada de la temperatura provocada per l'augment d'emissions d'efecte hivernacle. Amb el pas dels últims anys hem pogut comprovar com les sequeres són cada cop més prolongades i estan destruint grans zones de cultiu i provocant incendis; les tempestes són cada cop més fortes i freqüents, les quals donen pas a pluges torrencials i inundacions amb conseqüències cada cop més devastadores així com les onades de calor són cada cop més inhumanes, els huracans són cada cop més intensos i el perill que suposaria

que l'Àrtic es quedi sense gel s'agreuja per moments, entre moltes altres greus conseqüències mediambientals.

Aquesta temàtica climàtica cada cop té més presència dins del món del cine, són nombroses les pel·lícules que s'han arribat a dur a terme amb cert esperit crític així com alarmant per tal d'evidenciar les possibles conseqüències que pot tenir pel futur de la humanitat el fet de no canviar els models de producció o no adoptar actuacions més sostenibles pel nostre planeta. Les possibilitats narratives amb les que avui dia compta el cinema gràcies al desenvolupament d'efectes especials cada cop més realistes permeten commoure a l'espectador posant-li al davant una representació gràfica del que pot suposar la destrucció del planeta com el coneixem, a partir de la qual crear una consciència ambiental més responsable.

En relació a aquesta qüestió climatològica, sobretot destaquen pel·lícules basades en eres glacials com *Snowpiercer* (2013) de Bong Joon-ho, de la que posteriorment s'ha fet l'adaptació en sèrie, que mostren un escenari d'un món inhabitable en el que per tal d'intentar contrarestar els efectes de l'escalfament global a través d'enginyeria climàtica, els resultats esperats acaben sent els contraris i acaben causant una edat de gel que acaba amb la vida existent en el planeta durant els següents anys. Els últims supervivents d'aquesta catàstrofe s'acumulen a l'únic lloc que queda habitable, el Snowpiercer, un tren que recórrer el món impulsat per un motor de moviment etern. Seguint amb trames glacials, *El dia de demà* (2004) de Roland Emmerich ens presenta una altra situació en la que el món es troba amenaçat per un canvi climàtic molt abrupte que succeeix en qüestions d'hores el qual comporta un exponencial creixement del nivell del mar i una baixada global de les temperatures que donaria pas a una nova era glacial provocada per alteracions en la Corrent de l'Atlàntic Nord. Fins i tot s'han dut a terme pel·lícules animades amb temàtica ambiental produïdes per Walt Disney i Pixar com *WALL-E* (2008) d'Andrew Stanton en la que se'ns presenta un robot dissenyat per netejar les escombraries que cobreixen una Terra desèrtica després de que fos devastada per l'ésser humà des de fa centenars d'anys amb l'esperança que la humanitat pogués tornar a habitar a la Terra.

Aquests esdevindrien alguns dels fets més destacats del context històric en el que es desenvolupa l'auge de la distopia, que sens dubte ha viscut el seu moment d'eclosió i consolidació amb la distopia juvenil i que ha contribuït a donar visibilitat a un gènere que fins el moment s'havia col·locat més en un segon pla, convertint-lo en un autèntic fenomen de masses.

4.3. Tipologies distòpiques actuals

Per tal d'endinsar-nos en una anàlisi més específica sobre quins són els paràmetres que caracteritzen les distopies contemporànies dels últims anys, en aquest apartat s'ha decidit dur a terme una classificació per temàtiques d'aquelles tipologies distòpiques que caracteritzen moltes de les sèries i pel·lícules del panorama audiovisual actual, sempre tenint en compte els seus referents clàssics a partir dels quals han evolucionat per tal de mostrar una visió global del món distòpic, el qual s'ha d'entendre com un conjunt de realitats fictícies interrelacionades. Així doncs, en aquest apartat s'abordaran les següents tipologies distòpiques: de gènere juvenil, apocalíptica i postapocalíptica, feminista, de revolució i lluita de classes i com a cinquena i última, la distopia de gènere ciberpunk. Tanmateix, es complementarà cada tipologia amb exemples d'alguna sèrie o pel·lícula corresponent a cadascuna.

4.3.1. Les distopies juvenils

Les distopies de caire més juvenil han revaloritzat el gènere distòpic i l'han convertit en un dels gèneres més valorats i més aclamats pel públic en els darrers anys. Aquest tipus de distopies, tot i de ser pensades i dirigides cap a un públic d'una edat menys elevada, això no ha de significar que perdin el caràcter reflexiu que caracteritza a tota distopia, en major o menor mesura.

En els últims anys les distopies destinades a un públic més juvenil s'han posicionat com un dels gèneres més aclamats amb trilogies distòpiques com *Els jocs de la fam* (2012-2015), *El corredor del laberint* (2014-2018) o *Divergent* (2014-2016), basades en les seves narratives literàries, van ser de les primeres en obrir les portes a un gènere que s'ha convertit en el preferit per a milers de joves i adolescents d'arreu del món, però que també cada cop també ha anat generant més interès entre el públic més adult.

És possible que l'èxit d'aquest tipus d'històries de ciència ficció s'hagi degut a que els joves veuen en aquestes narracions un reflex d'una societat fracturada, en la que no hi acaben de veure realment un futur prometedor. Vivim en constants guerres i crisis sistemàtiques que afecten a qüestions de caire social, polític i econòmic i els joves són cada vegada més conscients de la manca d'oportunitats que hi ha en les societats actuals, marcades per la corrupció i per governs incapaçs d'emprendre mesures significatives per a millorar la qualitat de vida de la ciutadania. Aquestes situacions podrien explicar l'èxit de pel·lícules distòpiques, com les anteriorment mencionades, ja que la seva trama sol englobar l'alienació humana i la supervivència dins de

societats totalitàries i corrompudes on es mostra com protagonistes, joves, han de fer front a aquestes conseqüències en el seu dia a dia. No obstant, aquestes distopies juvenils solen tenir cert esperit crític ja que els seus personatges solen mostrar-se inconformistes amb la situació que els està tocant viure en trobar-se amb la seva llibertat oprimida i per tant, anhelaran un canvi i no descansaran fins a aconseguir-lo.

El que possiblement diferencia aquest tipus de distopies amb les més clàssiques és la incorporació de protagonistes, en la majoria de casos personatges femenins, que al començament de les cintes es trobaran oprimides però progressivament experimentaran una transició personal fins a convertir-se en dones intrèpides i temeràries que es rebel·laran contra els règims opressors. Cal destacar la importància de que, tot i anar acompanyades d'altres personatges masculins, elles són les seves pròpies "heroïnes" i les que encapçalaran la revolució mentre ells les acompanyen però sempre en un paper més secundari.

Així doncs, aquestes pel·lícules distòpiques a més d'entretenir amb trames d'acció, aventura i romanços, també permeten als joves lectors reflexionar sobre qüestions relacionades amb la justícia social, la igualtat de gènere, l'opressió política i social i la lluita per la llibertat. En definitiva, sota un pretext aparentment fictici, esdevenen una crida d'atenció real als més joves del que podria ser el nostre futur si no es produeix un canvi significatiu i sistemàtic en les societats actuals.

4.3.2. Les distopies apocalíptiques i postapocalíptiques

Pel que fa a la distopia de temàtica apocalíptica i postapocalíptica, esdevenen una narratives que solen transcórrer en realitats futures on els humans han perdut l'hegemonia de les societats en les que viuen o bé la civilització és aniquilada per causes com: virus i pandèmies, apocalipsis nuclears, extinció de recursos, guerres, apocalipsis zombis o catàstrofes ambientals que amenacen la permanència del planeta Terra com a un lloc habitable.

No obstant, és pertinent aclarir que no és el mateix una narrativa apocalíptica que postapocalíptica. Tot i que no són grans diferències les que separen una de l'altra, perquè formen part del mateix gènere, és important entendre allò clau que les diferencia. En primer terme, una història apocalíptica es centra en mostrar els fets i la destrucció de les societats mentre aquesta està succeint. Posa a prova als seus supervivents, els quals han de descobrir les formes més efectives per afrontar els possibles perills que posin en risc la seva supervivència. Així doncs, la narrativa apocalíptica és interessant pel fet de poder explorar la transformació d'uns éssers

humans que viuen en civilització a com aquests han de fer front a una situació en el que el món com el coneixien està sent clarament destruït. Eventualment un relat apocalíptic pot derivar en postapocalíptic si la narració admet una progressió dels esdeveniments el suficientment llarga com per explorar aquesta ruta narrativa.

D'altra banda, la narrativa post-apocalíptica es compon d'una història en un món posterior a l'esdeveniment apocalíptic que l'ha destruït o convertit en un lloc indesitjable i inhabitable. En aquest context, els personatges ja porten un període de temps considerable vivint sota aquests paràmetres apocalíptics i han desenvolupat les estratègies necessàries que els permeten sobreviure en l'estat present en el que es troba el seu món. Així doncs, en la narrativa postapocalíptica l'audiència ha d'acceptar des d'un principi l'estat en el que es troba el món que es presenta ja que en la majoria de casos es salten el pas d'explicar els esdeveniments previs, o bé els mostren en forma de *flashbacks* a mesura que avança la narració, mentre que en l'apocalíptica s'ha justificar i mostrar com una successió de fets catastròfics progressivament van portant cap a una situació esgarrifosa.

En aquest sentit podem parlar de sèries nord-americanes com *The 100* (2014-2020) de Jason Rothenberg amb una narrativa distòpica postapocalíptica situada 97 anys després de que tingués lloc un cataclisme nuclear que va acabar amb la vida a la Terra i els seus supervivents es van veure obligats a abandonar-la a través de naus espacials. Des del principi de la narració es presenten a les generacions posteriors a aquest esdeveniment que viuen en una estació espacial que orbita la Terra, anomenada Arca, en la que s'ha sobrepassat l'aforament de persones en relació a l'oxigen i els recursos dels que disposen, els quals cada dia són més limitats. Per aquest motiu, decideixen enviar, tal i com indica el títol, a cent joves a la Terra com a últim intent per a descobrir si realment pot tornar a ser habitable. Aquests joves hauran de fer el possible per sobreviure, enfrontant-se a perills desconeguts, sobretot quan descobreixen que no estan sols i que hi ha grups de persones que porten vivint a la Terra durant tots aquets anys després de sobreviure a l'apocalipsi nuclear.

Llavors existeixen produccions audiovisuals que es caracteritzen per una dualitat entre narració apocalíptica i postapocalíptica, un bon exemple seria la primera i única temporada fins al moment, de la sèrie *The Last of Us* (2023–present) de Craig Mazin i Neil Druckmann, que dedica gran part del primer capítol en posar en context a l'espectador i en mostrar com el desenvolupament d'un fong esdevé el causant d'una gran destrucció mundial. En els primers minuts del capítol apareixen uns especialistes parlant dels possibles perills que envolten la humanitat i un d'ells comenta la possibilitat d'una pandèmia causada per fongs. Aquesta hipòtesi es fa realitat quan en escenes posteriors, en un salt temporal a l'any 2003, l'apocalipsi causat per un fong anomenat *cordyceps* comença a convertir a les persones en els anomenats "infectats", criatures caníbals que perden tota dimensió humana un cop s'han contagiats. La mort de la filla del protagonista marca un punt

temporal clau en la trama d'aquest primer capítol ja que després d'aquesta, torna a haver-hi un salt temporal, aquesta vegada de 20 anys, on es presenta una realitat del món totalment distòpica: el fong ha arrasat amb la població a nivell mundial, s'han perdut moltes vides i s'han format nous sistemes de control i divisió social per tal d'intentar assegurar la supervivència de la humanitat. Així doncs, aquest és un bon exemple per a diferenciar escenaris apocalíptics, presents en el capítol pilot, i els escenaris post-apocalíptics, presents en la narrativa distòpica durant el transcurs dels set capítols restants de la primera temporada de la sèrie.

No obstant, cal mencionar que és una sèrie basada en l'exitós videojoc compost per dues parts *The Last of Us Part* (2014) i *The Last of Us Part II* (2020) de Neil Druckmann, considerat una creació essencial dins de la indústria del videojoc, amb més de 3 milions d'unitats comercialitzades, en el qual s'hi poden detectar influències claus d'algunes de les pel·lícules més importants del gènere postapocalíptic com *Children of Men* (2006) d'Alfonso Cuarón, *28 Days Later* (2002) de Danny Boyle o *La Carretera* (2009) de John Hillcoat.

La recreació d'un món postapocalíptic s'ha convertit en una clau essencial dins de les grans empreses de la indústria del videojoc. El motiu principal pel qual el videojoc és un format tan consumit recau en el fet de poder viure en primera persona, a través d'un personatge, una experiència de destrucció massiva de la humanitat en la que el jugador ha de prendre decisions pròpies per assegurar la seva supervivència dins la virtualitat de la història.

Així doncs, la narrativa apocalíptica permet conscienciar i fer una crida d'atenció als espectadors sobre quins són els possibles perills que podrien amenaçar a la humanitat: fenòmens meteorològics de gran escala, extinció d'ecosistemes o aparició de nous organismes vírics que desencadenen l'inici pandèmies, entre d'altres, que alterarien la vida al planeta tal i com el coneixem si no ens encarreguem de dur a terme uns hàbits de vida més sostenible el més aviat possible. Tanmateix, aquest tipus de ficcions, a través dels seus escenaris distòpics que, tot i que provoquen una sensació alarmant, responen a preguntes que tots ens fem constantment sobre com serà el món en un futur: Què passaria si s'acabés al món? Sobreviuria la humanitat a un apocalipsi? Com seria el món després d'una catàstrofe natural? Seria capaç de sobreviure a un apocalipsi zombi?

4.3.3. Les distopies de temàtica feminista

Les distopies de caràcter feminista han esdevingut quelcom revolucionari i trencador dins la narrativa cinematogràfica del segle XXI davant la tradició distòpica pel fet de tractar una realitat que abans tenia molt poca incidència però que sobretot, en els últims anys, ha viscut una revolució. És una nova ficció que basa les seves narracions en mostrar els horrors que han patit i pateixen

les dones en societats patriarcals i tiràniques essent deshumanitzades, cosificades i reduïdes a ser considerades una possessió que poden controlar al seu abast. Aquest tipus de distopies representen societats en les que s'ha portat a l'extrem els abusos de poder i la desigualtat de drets entre homes i dones així com l'opressió sobre aquestes, realitats que encara són latents i són un reflex del que segueixen patint milions de dones en pràcticament totes les societats del segle XXI. En aquest sentit, la sèrie distòpica per excel·lència esdevé *El conte de la serventa* (2017–present) creada per Bruce Mill i basada en la novel·la homònima del 1985 de l'autora Margaret Atwood. La seva història té lloc a l'anomenada República de Gilead, una dictadura militar teocràtica instaurada als Estats Units després d'un cop d'estat en la que una organització ultracristiana, els Fills de Jacob, adquireix el poder i construeix un estat autoritari en el que, sota un fals pretext d'acabar amb la violència, s'aboleixen les llibertats i els drets socials com la llibertat de premsa i s'institueix un sistema social basat en la divisió de les dones en castes.

Davant el context d'una crisi de fertilitat, provocada per la radiació i contaminació que ha impossibilitat a la majoria d'homes i dones tenir fills, les dones fèrtils són molt valuoses. Per tal d'assegurar el futur de la humanitat, aquestes dones són convertides en criades, forçades i adoctrinades a esdevenir esclaves sexuals dels Comandants de Gilead, les quals han de servir a la societat engendrant els seus fills per tal d'assolir l'índex de naixements desitjats per la República de Gilead. Tanmateix, en aquesta societat, les dones són classificades per colors depenent de la seva classe social i estatus econòmic: les de més alta posició, de color blau, són les dones dels homes que a diferència de la resta compten amb més privilegis, tot i que són igualment sotmeses a l'home; les de rang entremig s'anomenen “ties” les quals vesteixen de marró i s'encarreguen de les tasques domèstiques i per últim, les criades, vestides de vermell, esclavitzades i sense drets tan bàsics com sortir de casa sola, llegir, parlar sense un permís previ que no sigui el dels seus propietaris, llibertat sexual i qualsevol altre activitat que impliqui una autonomia pròpia.

Així doncs, aquesta distopia mostra un règim autoritari sustentat per una misogínia exagerada, reflectida a través d'una societat patriarcal portada a l'extrem, on les dones són considerades inferiors al gènere masculí en tots els sentits i són sotmeses a un procés de deshumanització esgarriós. (Soler, 2021)

La realitat fictícia de Gilead és un molt bon reflex a l'hora d'entendre com s'estructura i sota quins mecanismes actua el patriarcat, des de la prohibició de les dones a la vida pública i laboral convertint-les en un col·lectiu molt vulnerable que facilita la seva explotació i repressió fins a la seva cosificació i sexualització com a objecte reproductiu per revertir la situació d'infertilitat provocada per la contaminació que en part ja va ser produïda per les societats patriarcals que van existir abans de Gilead. Tot i ser una ficció, té més similituds amb la realitat del que l'espectador podria arribar a plantejar-se, com per exemple amb Aràbia Saudita, país en el que regeix una

tutela masculina i les dones depenen sempre del seu pare o el seu marit per prendre decisions, sense una independència pròpia. (Moros, 2019)

Ficcions distòpiques feministes com el *El conte de la serventa* creen un impacte que fa reflexionar als seus espectadors al mostrar la realitat esgarrifosa de societats on les dones són desproveïdes de les seves llibertats i drets més bàsics. Aquesta realitat encara continua sent un reflex de nombroses situacions actuals on la dona és només vista com un mitjà de reproducció per obtenir descendència així com l'existència d'un masclisme estructural on segueix regint la idea que la dona és inferior a l'home i per tant, ha de viure subordinada a les seves decisions. Tanmateix, des d'una narrativa distòpica com la de Gilead, s'evidencia una clara finalitat crítica a qüestions polèmiques com són la gestació subrogada o el dret a l'avortament que avui dia encara obren molts de debats dins la nostra societat, cada dia més avançada i conscienciada en qüestions de gènere, però on encara hi queden molts passos a fer per combatre la desigualtat d'oportunitats i de drets que ha patit el gènere femení al llarg de milers d'anys d'història.

4.3.4. Les distopies basades en control social i lluita de classes

Aquesta quarta tipologia distòpica gira en torn a qüestions relacionades amb la revolució, el control social i la lluita de classes. La gran majoria d'aquestes distopies estan influenciades per greus crisis sistemàtiques del món real, les quals condueixen a crear xocs entre classes privilegiades que esdevenen una minoria enfront la gran majoria de ciutadans que viuen en situacions de pobresa extrema o bé alienats per un poder major. Són distopies que solen amagar un fort component de crítica cap al sistema capitalista, fortament criticat per filòsofs com Karl Max que afirmen la revolució com a motor de canvi.

En aquest tipus de distopies, les classes dominants utilitzen mesures opressives per mantenir a les masses inferiors sotmeses al seu poder. Els ciutadans d'aquestes societats normalment es troben controlats per mitjans de vigilància extrema, censura i propaganda enganyosa o manipulada que imposa el seu govern per tal d'impedir l'accés a un lliure pensament o almenys a poder mostrar-lo públicament i fins i tot, mètodes de tortura tant física com psicològica per tal de crear una sensació de por i conformisme en els seus habitants per tal que aquests continuïn sent obedients al sistema social establert i així evitar l'erosió d'una possible revolució. No obstant, enfront l'opressió, sempre existeix un grup o organització que atempta contra el sistema de desigualtat imperant per tal d'enderrocar-lo i assolir una societat més igualitària per a tots els ciutadans.

Va ser a partir de la crisi econòmica global patida al 2008 que es va viure un augment de les distopies que aborden la narrativa revolucionària, mostrant l'enfrontament del protagonista envers el sistema opressor. Aquest discurs revolucionari distòpic evidencia una necessitat de canviar un sistema que només funciona per aquells que pertanyen a l'elit de la societat. A partir de referents

clàssics com *1984* (1984) de Michael Radford o *Fahrenheit 451* (1966) de François Truffaut, podem parlar de sèries actuals distòpiques que aborden aquestes qüestions on els protagonistes acostumen a formar part de grup social dels desfavorits d'una forma directa i propera per tal que l'espectador acabi adoptant una mirada empàtica cap a aquesta majoria marginada i oprimida. (Mercader, 2020)

Un bon exemple dels darrers anys que aborda característiques com les anteriorment esmentades és *3%* (2016-2020) de Pedro Aguilera, on es mostra un món futur en el que la societat ha quedat dividida, al Brasil, en dues realitats totalment oposades: l'anomenada El Continent on els seus habitants viuen en una pobresa permanent i l'indret suposadament utòpic anomenat Mar Alt on no existeixen conflictes, caracteritzat per una riquesa abundant i un alt nivell de desenvolupament tecnològic i medicina. No obstant, al complir els 20 anys, tots els habitants del Continent tenen l'oportunitat de passar a viure a la part privilegiada mitjançant un procés de selecció en el que es decidirà quin 3% del total de candidats hi podrà accedir mitjançant un control i una vigilància extrema de cada moviment i decisió que realitzen a través d'un format que podria recordar al del *Gran Germà*, on el premi és el reconeixement de viure una vida més acomodada per posseir millors aptituds que la resta. (Izquierdo, 2016)

A mesura que avança la història, aquest univers distòpic comença a presentar fissures ja que com tota trama d'opressió, la rebel·lió no tarda en aparèixer i en aquest cas es materialitza a través d'una organització anomenada La Causa, objectiu de la qual és derivar l'abusiu sistema de classes, camuflat sota uns paràmetres de sistema just basat en els mèrits i aptituds dels joves candidats, i assolir un món millor i més igualitari en el que tothom tingui les mateixes oportunitats per gaudir d'una vida millor. Amb una clara intenció crítica cap al capitalisme, un dels punts més interessants d'aquesta narrativa distòpica és la submissió dels seus personatges cap a aquest injust sistema, assolida a base de persuasió. No hi ha gairebé personatges que qüestionin la manca d'ètica que defineix un procés a partir del qual es decideix quina minoria pot accedir a una vida privilegiada. (Izquierdo, 2016)

Aquestes narratives distòpiques en les que la desigualtat de condicions de vida entre classes socials és evident i el control exercit sobre la societat és extrem ens porten a reflexionar sobre les greus conseqüències que pot tenir per una societat el fet que el poder recaigui en unes mans equivocades i com aquestes poden atemptar contra els drets més bàsics dels ciutadans per assolir els seus propis interessos i ambicions. L'ambició de poder sempre ha esdevingut un dels pitjors enemics de l'ésser humà; existeix un llarg transcurs històrics d'estats totalitaris i dictatorials com el de Mussolini o Hitler que en són una prova exemplar més que suficient. Tanmateix, esdevenen una crítica directa a les desigualtats i crisis estructurals provocades per sistemes socioeconòmics com el capitalisme, el qual accepta que només en determinats indrets del món es concentrin la

major part de les riqueses i el consum global gràcies a l'exploració de treballadors i recursos dels països en vies de desenvolupament, els quals veuen obligats a conformar-se amb condicions deplorables i indignes per tal de poder subsistir.

Aparentment fictícies, són històries que no s'allunyen gaire de la realitat doncs mostren problemàtiques com la desigualtat, les relacions de poder, els privilegis de les elits, la manipulació ideològica, la segregació racial i social i la invasió de la tecnologia en els nostres entorns més privats com a eina de control; encara qüestions presents en les nostres societats més actuals.

4.3.5. La distopia ciberpunk

Com a cinquena tipologia, trobem les narratives distòpiques de subgènere ciberpunk dins el món cinematogràfic del segle XXI. En els últims anys, el cine ha viscut un potencial creixement del ciberpunk a la gran pantalla, tot i que sempre ha sigut un subgènere de ciència ficció que ha fascinat a directors de tot tipus durant moltes dècades amb gran franquícies cinematogràfiques americanes com *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott o *Robocop* (1987) de Paul Verhoeven així com també grans produccions d'origen japonès que han impregnat i influenciat a la cinematografia d'Occident amb pel·lícules d'animació com *Akira* (1988) de Katsuhiro Ōtomo o *Ghost in the Shell* (1995) de Mamoru Oshii.

A partir de la novel·la que va obrir pas al naixement d'aquest subgènere, *Neuromancer* (1984) de William Gibson, en la que es desenvolupa un món futur on els màquines i els humans estan connectats per una xarxa mundial d'ordinadors, s'han anat conformant universos cinematogràfics dominats pels *hackers* i el tràfic de la informació dins de l'anomenat ciberespai, terme que va popularitzar el mateix Gibson com una metàfora del món virtual: és l'espai intangible que es crea quan s'estableix una connexió telemàtica entre dos o més dispositius electrònics. No obstant, el ciberespai no ha de confondre's amb Internet, ja que el primer concepte és més ampli que el segon: el terme es refereix sovint als objectes i identitats que existeixen dins de la mateixa xarxa informàtica mundial, així que es podria dir, metafòricament, que una pàgina web forma part del que anomenem ciberespai. (Wikipedia, 2023)

En les narratives ciberpunks la major part de l'acció succeeix en el ciberespai, a partir del qual s'estableix una frontera entre el món real i la realitat virtual. Aquests mons estan dominats per sistemes informàtics on les xarxes de comunicació controlen tots els aspectes de la vida i la lluita entre un personatge marginal i un sistema totalitari i opressor és la base fonamental de la història. (Wikipedia, 2023)

Gran part del seu èxit recau en el fet que és un subgènere distòpic que permet explorar en què podria convertir-se la humanitat amb el desenvolupament frenètic de la tecnologia. Es recrea en societats futures dominades per la tecnologia i la robotització de grans corporacions que controlen el món o l'univers en el que es troben i acaben convertint a l'individu en un ésser ínfim al seu costat. Tanmateix, es caracteritza per les desigualtats socials entre rics i pobres, on aquests són especialment vulnerables als descomunals invents tecnològics, els quals no es troben a l'abast de la major part de la població i això sol provocar que entrin en xoc amb un desordre social. Així doncs, són societats marcades per la desigualtat, en les que tot i que la tecnologia ha avançat, la qualitat de vida dels ciutadans continua esdevenint una problemàtica social. Pel que fa als seus personatges, normalment acostumen a ser hackers sota el model d'antiherois o individus marginals i criminals que formen part de històries de crims o investigacions i lluiten desafiant les lleis establertes de grans corporacions per assolir el bé comú i un futur més prolífic. (Delgado, 2020)

El ciberpunk es configura doncs com un escenari perfecte que porta a l'espectador a reflexionar sobre qüestions que esdevenen una preocupació cada com més real amb l'evolució desmesurada de la tecnologia dels últims anys: els efectes i les conseqüències de grans corporacions envers la societat, la vigilància tecnològica, la corrupció dels governs, entre d'altres. Tanmateix, obre el ventall de reflexió cap a qüestions que van més enllà d'allò tecnològic com són les relacions humanes, la desigualtat de recursos, la cerca de la identitat i la importància de l'individu enfront la societat. (Delgado, 2020)

En aquest sentit, podem contemplar produccions cinematogràfiques com *Ready Player One* (2018) de Steven Spielberg, *Alita: Battle Angel* (2019) de Robert Rodriguez o l'adaptació *Blade Runner 2049* (2017) de Denis Villeneuve, que posen en escena societats amb desigualtats i els consegüents xocs entre rics i pobres, les fronteres entre allò real i la virtualitat, la corrupció i l'opressió d'aquells qui posseeixen el poder, éssers cibernètics que intenten trobar la seva pròpia identitat, el transhumanisme, etc.

Tanmateix, el ciberpunk, així com el postapocalíptic, és un gènere que ha penetrat i revolucionat altres formes d'entreteniment que van més enllà del cine i la literatura, com és el cas del món del videojoc amb jocs de rol com *Cyberpunk 2077*, seqüela de la versió *Cyberpunk 2020*, en el que els jugadors a través d'un personatge viuen de primera mà l'experiència de ser un mercenari que persegueix un implant únic que pot assolir la immortalitat i el qual s'haurà d'enfrontar a grans corporacions que faran tot el possible fer-se amb el prototip abans que ell.

En definitiva, el ciberpunk s'ha conformat com un moviment contracultural vinculat a la *cultura hacker* ja que esdevé un defensor de la lliure circulació de la informació i de la llibertat d'expressió així com la privacitat dels usuaris dins de la xarxa. No és un moviment que es posicioni en contra de les noves tecnologies sinó que exerceix una desconfiança sobre alguns dels seus usos perquè considera que, tot i que poden proporcionar nivells superiors de comoditat i progrés en la nostra vida, paradoxalment es poden convertir en una nova forma d'alienar a l'individu i tenir un millor control sobre el mateix. Així doncs, a més de posicionar-se en contra de les implicacions negatives que poden comportar l'evolució de la ciència i la tecnologia, el ciberpunk també s'encarrega de mostrar situacions de desigualtat social provocada per l'hegemonia de figures de poder i les seves estratègies per manipular a la societat mitjançant el control de la informació. (Wikipedia, 2023)

5. El cas comparatiu de dues narratives distòpiques: *Els Jocs de la Fam i Divergent*

En aquest apartat s'ha decidit dur a terme un anàlisi comparatiu entre dues sagues juvenils distòpiques com són *Els jocs de la fam* (2012-2015) i *La sèrie Divergent* (2014-2016). El motiu d'elecció d'aquestes dues distopies recau en el fet que són dues ficcions que compten amb molts elements similars pròpiament distòpics així com també engloben moltes de les tipologies temàtiques que s'han tractat en l'apartat anterior a partir de les quals es pot dur una anàlisi comparatiu. Per a dur a terme aquesta anàlisi s'haurà dut a terme un visionat previ de les set pel·lícules que conformen en total ambdues sagues, quatre pel que fa als *Jocs de la fam* (*Els jocs de la fam* (2012), *Els jocs de la fam: En flames* (2013), *Els jocs de la fam: L'ocell de la revolta I* (2014), *Els jocs de la fam: L'ocell de la revolta II* (2015)) i tres de la saga de *Divergent* (*Divergent* (2014), *Divergent: Insurgent* (2015) i *Divergent: Lleial* (2016)).

Aquesta anàlisi constarà de dues parts. D'una banda es realitzarà una contextualització de cada saga en relació a les seves línies argumentals per aportar una visió general de la dinàmica i l'evolució d'ambdues narratives i d'altra banda, la segona parta es basarà en analitzar de forma comparativa les línies distòpiques, analitzant les possibles semblances i diferències entre cada una, tot incorporant un material gràfic per tal de sustentar la diagnosi realitzada.

Tant *Els jocs de la fam* (2012-2015) com *La sèrie Divergent* (2014-2016) són dues ficcions distòpiques protagonitzades per dos personatges femenins que es veuen sotmeses a viure en

sistemes de divisió social on hi imperen la desigualtat social i econòmica, el sotmetiment, la manipulació psicològica, el control i la vigilància extrema, el desequilibri tecnològic i la manca de llibertats, temes que es desenvoluparan en les pàgines següents. Disconformes amb la situació que els està tocant viure, ambdues protagonistes adoptaran el model d'heroïna distòpica per tal d'enderrocar els sistemes de govern opressiu que controlen les seves societats.

Són dues sagues distòpiques que, tot i el seu contingut fictici, ens conviden a reflexionar sobre els mecanismes de poder dins d'una societat i les conseqüències que pot comportar-ne el seu abús quan aquest recau en líders opressors que priven a la societat dels seus drets més fonamentals.

5.1. Línies argumentals dels Jocs de la fam (2012-2015)

Els Jocs de la Fam és una saga de quatre pel·lícules distòpiques juvenils de ciència ficció, basades en la trilogia escrita per l'autora Suzanne Collins. Els jocs de la fam (2012), *Els jocs de la fam: En flames* (2013), *Els jocs de la fam: L'ocell de la revolta*, (2014), *Els jocs de la fam: L'ocell de la revolta II* (2015).

Aquesta saga ens presenta un món futurista ubicat a la nació fictícia de Panem, formada després d'una terrible guerra, que es troba en el que abans eren els Estats Units. Aquesta és una nació totalment fragmentada en tretze districtes diferents més el Capitoli, la capital, on es concentren el poder polític i econòmic i esdevé la zona privilegiada del país en la que els seus habitants gaudeixen de les seves vides gràcies al treball generat per la resta de districtes, obligats a treballar sense cap altra alternativa. Després de tenir lloc una rebel·lió cent anys enrere encapçalada pel Districte 13 contra Capitoli, aquest districte va quedar destruït i com a càstig per evitar altres possibles rebel·lions, anualment es celebren els anomenats "Jocs de la Fam", una competició en la que cada districte ha d'escollir aleatòriament un tribut femení i un tribut masculí d'entre dotze i divuit anys els quals són obligats a lluitar a mort en camps de combat fins que només en quedi un. Aquests jocs són retransmesos en forma de *reality show* a tota la població de Panem a través de televisions que col·loca el Capitoli per tal de que tothom pugui presenciar les atrocitats que els "concurants" han de cometre en un intent d'assegurar la seva supervivència.

En la primera pel·lícula d'aquesta saga, *Els jocs de la fam* (2012) dirigida per Gary Ross, ens trobem a una jove Katniss de 16 anys provinent del Districte 12, el més pobre de tots els districtes, que s'ofereix com a voluntària per ocupar el lloc de la seva germana menor, la qual havia complert l'edat suficient per a poder ser un potencial tribut i havia estat escollida com a tal per lluitar en

els 74è dels Jocs de la Fam. Així doncs, ella com a tribut femení i en Peeta Mellark com a masculí del mateix districte, mitjançant la tutela d'uns mentors, comencen un procés de preparació previ a la batalla campal on han de preparar-se tant físicament com socialment a per tal d'aconseguir patrocinadors que els proporcionin eines per a subsistir un cop estiguin als camps de batalla com aliments, roba, subministres de primers auxilis, cordes, etc.

Un cop finalitzat el procés d'entrenament, s'embarquen en aquesta nova edició de Jocs de la Fam on després de superar nombrosos perills, els dos acaben col·laborant conjuntament per a sobreviure. Aconsegueixen canviar les regles del joc i revolucionar la vida del Capitoli. Després de protagonitzar una falsa relació amorosa i simular un suïcidi col·lectiu, els dos són declarats els guanyadors dels Jocs, quelcom que mai havia succeït abans en totes les seves edicions anteriors. El fet d'haver desafiat les lleis del Capitoli els portarà unes grans conseqüències que hauran d'afrontar al llarg de tota la resta de pel·lícules de la saga.

A *Els jocs de la fam: En flames (2013)* dirigida per Francis Lawrence, la Katniss i en Peeta s'embarquen en l'anomenat Gira de la Victòria. Durant aquesta, el president Snow fa prometre a la Katniss que seguiran actuant com una parella per tal de convèncer a les masses que les seves accions durant el final dels Jocs van ser un acte purament per amor i no com un acte de desafiament cap al Capitoli com realment pensen i motiu pel qual han dut a terme aixecaments que han alterat l'ordre social.

En el 75è aniversari de la derrota de la rebel·lió s'anuncia una nova edició dels Jocs de la Fam que en aquest cas és especial per tal de mantenir present a cada generació la memòria d'aquells que van morir i la rebel·lió contra el Capitoli. Aquesta edició especial es distingeix en el procés de selecció dels tributs, que en aquest cas, són escollits entre els vencedors de cada edició. Katniss i Peeta són, un any més, els tributs representants del seu districte. Juntament amb la resta de tributs escollits s'embarquen en una nova lluita per la supervivència en la que aconseguiran trobar aliances. Durant el transcurs dels últims esdeveniments en el cap de batalla, tots els aliats decideixen dur a terme una trampa per vèncer els perills que el Capitoli els hi havia enviat però succeeix un incident que enderroca la cúpula del camp de batalla i es desactiven les càmeres de seguretat impedit el seguiment des del Capitoli.

L'última escena és Katniss despertant-se fora del camp de batalla juntament amb alguns aliats i part del seu equip de preparació dels Jocs. Li comuniquen que estan sent desplaçats al Districte 13 on s'està formant una revolució contra El Capitoli, el qual té captiu a en Peeta. Poc després s'assabenta que el seu districte, el Districte 12 ha estat destruït pel Capitoli. Aquests serien els últims Jocs de la fam celebrats en la història de Panem.

A *Els jocs de la fam: L'ocell de la revolta I (2014)* dirigida per Francis Lawrence es mostra clarament l'esclat d'una revolució. Trobem a una Katniss desolada després de que el seu districte

hagi estat destruït i rescatada pel Districte 13, el qual suposadament havia estat enderrocat molts anys enrere després de la revolució contra El Capitoli en l'anomenada Primera Rebel·lió. Realment els seus ciutadans s'havien refugiat durant anys preparant una revolució contra el govern opressor encapçalat pel president Snow, la qual tindria per nom Segona Rebel·lió. Sota el lideratge de la comandant Alma Coin i la seva gent de confiança, Katniss esdevé la cara de la revolució, anomenada Sinsajo, que guiarà als rebels i els motivarà a arriscar la seva vida per aconseguir la llibertat i lluitarà per rescatar a en Peeta, que es troba captiu i és sotmès a maltractes físics i psicològics per part del Capitoli. Katniss esdevé la figura que guiarà al poble a través de missatges revolucionaris com "Si vosaltres ens cremeu, vosaltres us cremareu amb nosaltres" ("If we burn, you will burn with us") dirigides al règim opressor. En un context de destrucció, on ja no hi ha l'esperança de tornar a casa i ha mort la possibilitat de pau, consegüentment neix la revolució amb l'objectiu d'acabar amb la repressió imposada pel Capitoli.

L'última entrega, *Els jocs de la fam: L'ocell de la revolta II (2015)* de Francis Lawrence, presenta un Panem en plena guerra. Katniss continua sent la figura cabdal de la revolució i es prepara per emprendre una missió amb un equip conformat pels rebels del Districte 13, incloent a un Peeta que encara segueix patint deliris deguts als maltractaments exercits pel Capitoli. La seva missió és penetrar dins la capital i orquestrar l'assassinat del president Snow, acabant d'un cop per tots amb un sistema que atempta contra la vida de milers d'innocents. La seva infiltració en el Capitoli no és fàcil, afronten diferents obstacles així com armes mortals, animals genèticament alterats o els agents de la pau enviats pel Capitoli amb els que part de l'equip de rebels perd la vida. A mesura que l'equip restant s'aproxima a la mansió d'Snow, el governador anuncia que els rebels estan irrompent el Capitoli i ofereix protecció a tots aquells que la necessitin dins la seva mansió. És en aquest episodi que es produeix el clímax destructiu de la història: els rebels arriben a la mansió i ataquen als agents de la pau, matant a molts civils del Capitoli. Acte seguit es produeixen una successió d'explosions que acaben amb la vida de la germana de Katniss i aquesta queda inconscient.

Un cop recuperada, s'assabenta que el Capitoli ha sigut conquerit pels rebels i que l'encara president ha estat capturat. Aquest, davant la seva promesa de no mentir-se l'un a l'altre tot i ser rivals, li acaba confessant que ell no havia estat el culpable dels darrers atacs, sinó que havien estat orquestrats per la comandant Coin amb l'objectiu de fer-se amb el poder. Katniss comprova que diu la veritat quan assisteix a una reunió amb Coin i aquesta confessa haver-se autoanomenat presidenta interina de Panem. Acte seguit es celebra l'execució d'Snow, la qual li és atorgada a Katniss i un cop està a punt de disparar-li canvia la direcció de la seva fletxa i mata a Alma Coin després d'haver comprovat que les seves intencions no eren sinceres i només volia poder. Paral·lelament la resta de la multitud present s'abalança furiosament cap a Snow. Katniss és perdonada per aquest crim però és exiliada al seu districte en ruïnes per un temps. Allà es retroba

amb en Peeta on viuen una vida junts en harmonia, tot i que les esgarrifoses vivències del passat sempre els acompanyaran. La rebel·lió obté els seus fruits i Panem és alliberat i és convertit en un estat democràtic en el que per mitjà de votacions s'escull a la que serà la nova presidenta que governarà una nació igualitària, en la que es tindran en compte els drets dels tots els seus ciutadans i els Jocs de la Fam només romandran com un record indesitjable de les atrocitats d'un estat tirànic ciutadans al qual no desitjaran retornar.

5.2. Línies argumentals de la saga *Divergent* (2014-2016)

La saga *Divergent* està composta per una trilogia de pel·lícules distòpiques, basades en les novel·les *bestsellers* de Veronica Roth: *Divergent* (2014), *La sèrie Divergent: Insurgent* (2015) i *La sèrie Divergent: Lleial* (2016). Aquesta saga de pel·lícules està ambientada en una societat distòpica futurista on els humans habiten en un desolador Chicago després de viure una guerra en la que la resta del món aparentment va quedar destruït. Els anomenats "Els fundadors" van construir un mur per tal de protegir als seus habitants i van dividir la societat en nous sistemes socials regits per cinc faccions amb l'objectiu de mantenir la pau i l'ordre social a la ciutat. Les faccions es componen de les següents categories:

- Erudició: formada per aquells més intel·ligents que dominen el coneixement i la lògica.
- Cordialitat: són els que cultiven la terra, es consideren els més pacífics i viuen en una harmonia i felicitat permanent.
- Veritat: formada per aquells que valoren l'honestedat i l'ordre, sempre diuen la veritat tot i que no sempre sigui ben rebuda.
- Osadia: són els soldats, són els que protegeixen i vetllen per la seguretat de la ciutadania.
- Abnegació: són els considerats altruistes, viuen una vida senzilla i es dediquen a ajudar als altres. Fins i tot es dediquen a cuidar a aquells anomenats "Sense Facció", és a dir, aquells que no encaixen en cap de les faccions establertes o bé han estat exiliats de la seva facció.

A *Divergent* (2014) de Neil Burger el personatge principal, Tris, al complir 16 anys es sotmet a unes proves d'aptitud per tal de determinar a quina de les faccions encaixa més, però en canvi descobreix que és una divergent, una persona que no acaba d'encaixar a cap facció. Li recomanen que mantingui en secret que ho és perquè les persones Divergents no són acceptades pel sistema, són considerades un error perquè tenen aptituds superiors a la resta que posa en perill l'ordre social establert. Davant la possibilitat que tenen tots els joves de poder escollir a quina fracció unir-se, tot i que les proves els hi determinin una fracció concreta, Tris decideix que la més indicada per

ella és Osadia. Per tant, ha d'abandonar la facció on havia nascut, Abnegació. Durant el seu procés d'iniciació, tots els joves nouvinguts a aquesta facció han de completar molts entrenaments tant físics com mentals, amb els que obtenen una sèrie de puntuacions i si no es classifiquen han d'abandonar-la sense l'opció de retornar amb la seva família i passen a formar part dels "Sense Facció", els quals viuen apartats de la societat en condicions deplorables. Tris acaba formant part d'Osadia fins a ser conscient tant de la manipulació que s'exerceix sobre els seus membres així com de l'aliança amb Erudició contra Abnegació al descobrir-se que ajuden als Divergents, es rebel·larà en contra fent tot el possible per aturar-la, juntament amb l'ajut d'un dels seus entrenadors, Quatre, amb el que mantindrà una relació amorosa durant tota la ficció. Finalment, la facció Erudició acaba prenent el control governamental i Tris s'acaba convertint en fugitiva.

A *La sèrie Divergent: Insurgent* (2015) de Robert Schwentke trobem a Tris i Quatre sent fugitius i perseguits per Jeanine Matthews, la líder del Consell després d'enderrocar la facció Abnegació, la qual està realitzant una sèrie de proves a diferents Divergents per tal d'intentar obrir un dispositiu que anomenen La Caixa, amb la que creu que podrà erradicar a tots els Divergents existents d'una vegada. Quan descobreix que Tris és la Divergent perfecta per obrir-la, no para fins a capturar-la però és finalment ella mateixa la que decideix entregar-se. Acaba dominant la prova que consisteix en superar una sèrie de simulacions de cadascuna de les faccions, amb les que la resta de Divergents que havien estat sotmesos a ella, havien mort en l'intent. Quan Tris acaba superant totes les simulacions, apareix un holograma d'una dona que prové de més enllà del Mur, Edith Prior, on aparentment tot va acabar destruït. No obstant, l'holograma acaba confessant que es va dissenyar La Ciutat dividida en faccions com un experiment perquè es creia que era la única manera de recuperar la humanitat i la pau. La hipòtesi d'aquest experiment consistia en suposar que un cop la població dels Divergents fos elevada, aquests podrien transcendir les fronteres d'aquestes faccions imposades i, en aconseguir obrir aquest dispositiu, descobriren que tot ha estat part d'un experiment i que la vida fora del mur realment sí que segueix existint. Al final de la pel·lícula, la principal líder del règim és assassinada i les possibilitats d'accedir a un món exterior esdevenen una possibilitat.

En l'última part de la trilogia, *La sèrie Divergent: Lleial* (2016) de Robert Schwentke, Tris i Quatre, juntament amb els seus amics, es preparen per desplaçar-se més enllà del mur de Chicago per tal de contemplar que queda de la resta del món després de les revelacions obtingudes per La Caixa. Un cop han deixat enrere el mur, arriben a la Oficina del Benestar Genètic on descobreixen que aquesta corporació va ser l'encarregada d'orquestrar l'experiment en el que han estat sotmesos i observats durant més de dos segles per tal de restaurar a la humanitat al seu estat genètic pur després que en el passat haguessin tingut lloc una sèrie d'experiments amb els que es pretenia assolir a l'ésser humà genèticament perfecte però en canvi, van provocar que els afectats

fossin els causants d'una Guerra Civil en el país, on gairebé va morir la meitat de la població. Paral·lelament, dins la seva ciutat hi ha grans tensions entre la nova líder de les faccions, Evelyn Johnson i els de la facció de Veritat degut a discrepàncies sobre com la primera està gestionant la ciutat. Davant aquesta guerra que s'està gestant entre faccions, el líder de l'Oficina decideix que la millor opció per no comprometre el seu experiment (la ciutat de Chicago) és restablir l'ordre social dins de la ciutat per mitjà d'uns sèrums que s'escamparien per totes les faccions i farien perdre la memòria permanentment a tots els seus habitants. La protagonista, Tris, com a bona heroïna d'aquesta narrativa distòpica, s'encarregarà d'evitar que aquesta situació succeeixi i llavors revelarà a tota la seva ciutat que han estat fruit d'un experiment científic per purificar la genètica de tots els habitants dels Estats Units.

Durant l'escena fina de la pel·lícula, a través d'un holograma que es reproduirà per tota la ciutat, anunciarà les següents paraules: *El meu nom és Tris Prior i estic aquí per revelar la veritat. Hi ha altres persones en aquest planeta que no ens consideren els seus iguals. Es fan denominar Purs i a nosaltres ens denominen Danyats. Van crear aquest Mur per dividir-nos del seu món i les faccions per dividir-nos entre nosaltres. Vam ser el seu experiment i això gairebé ens destrueix. Van intentar fer-nos oblidar de quin som i d'on venim, però no han aconseguit. Així que aquí estem, units, no com cinc faccions sinó com una ciutat i ara enderrocarem el seu Mur. (...) Ens han vist, però ara som nosaltres el que els veiem. A aquells que estan més enllà del Mur, escolteu: Chicago no és el vostre experiment, és la nostra casa.*

5.3. Línies distòpiques comuns en les dues sagues:

- Divisió social i determinisme:

Pel que fa als *Jocs de la fam*, el sistema polític de Panem esdevé un règim totalitari caracteritzat pel control i el sotmetiment absolut dels ciutadans els quals es troben dividits en dotze districtes, cadascun més pobre que l'anterior, on són explotats i obligats a produir i perfeccionar béns industrials per tal d'assegurar la vida privilegiada d'aquells que viuen al Capitoli, la part privilegiada de Panem. Aquesta clara diferència de classes es fa molt palpable en la manera de vestir entre els habitants del Capitoli (Figura 1), i la resta de districtes (Figura 2), ja que mentre els primers van amb peces de roba molt austeres, maquillats i amb pentinats molt estrambòtics, els segons amb prou feines aconsegueixen acabar el dia nets i pulcres després de les seves jornades laborals.



Figura 1 de *Els jocs de la fam: En flames* (2013)



Figura 2 de *Els jocs de la fam* (2012)

Aquesta divisió social també és present a l'univers de *Divergent* on els seus ciutadans estan clausurats dins d'un mur i tenen prohibit accedir més enllà de les seves fronteres. En aquest cas, són classificats en cinc faccions segons quina de les seves virtuts es consideri que tenen més desenvolupada en funció del que determinin una sèrie de proves. En aquesta saga també es pot percebre una clara diferència de classes entre els membres de les cinc Faccions (Figura 3) i els anomenats "Sense Facció" (Figura 4), ja que mentre els primers viuen de manera acomodada en major o menor mesura segons la facció a la que pertanyin, els segons viuen en condicions deplorables i abandonats per la resta de la societat.

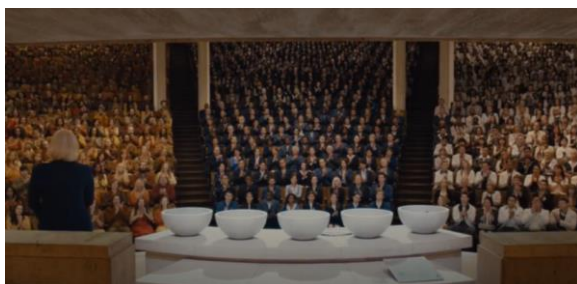


Figura 3 de *Divergent* (2014)



Figura 4 de *Divergent* (2014)

Així com els joves que tinguin entre 12 i 18 anys estan obligats anualment a participar com a tributs als Jocs de la Fam en el moment que són escollits aleatòriament, a la Ciutat de Chicago es celebra anualment l'anomenada Prova d'Aptitud en la que cada persona al complir 16 anys ha de determinar a quina facció vol viure permanentment per la resta de la seva vida, desenvolupant les virtuts característiques de la facció a la que hagin decidit pertànyer, com també els ciutadans de Panem s'han de dedicar exclusivament a fabricar béns d'una indústria particular dictada pel Capitoli segons al districte que pertanyin. No obstant, a Panem no és possible escollir en quin districte es vol viure així i estan determinats a estar en el mateix per sempre sense la possibilitat

d'accedir a un de més ric. En aquest sentit, els habitants de La Ciutat tenen una mica de llibertat perquè poden escollir a quina facció pertànyer però un cop escollida, han de romandre-hi per la resta de la seva vida. No obstant, existeix un grup de persones que no formen part de cap facció perquè han fallat el procés d'iniciació i viuen al carrer en condicions de pobresa extrema, aquestes persones s'anomenen "Sense Facció". Paral·lelament a la marginalitat d'aquestes persones, podríem trobar una analogia amb el Districte 13 de Panem, el qual es pensava que havia estat destruït pel Capitoli cent anys enrere durant la primera rebel·lió però realment va seguir actiu però al marge de tota la resta.

Tant el sistema de divisió social establert a Panem com a La Ciutat supprimeixen als seus habitants la possibilitat de decidir sobre el seu futur perquè ja estan determinats a viure tal i com ho dicta el govern de la seva ciutat. Ambdós van ser creats per evitar noves rebel·lions que posin en perill els sistemes d'organització social establerts i per això en cap dels dos es permet interacció entre districtes o faccions ja que es considera que per conservar l'harmonia de les tasques que els seus habitants han de desenvolupar, únicament ho poden fer dins l'indret que els hi ha estat assignat o bé que ells mateixos han decidit, tot i que això suposi perdre el contacte amb la seva família de manera permanent.

- **Vigilància extrema i control social:**

En ambdues ficcions la supressió de la individualitat i dels drets humans és present de diferents maneres: vigilància extrema, imposició de normes estrictes, adoctrinament dels mitjans de comunicació i repressió i violència com a fórmules de control social. En relació a la vigilància, aquesta és possible gràcies a un desenvolupament tecnològic potent i existent en els dos universos però és manifestat de maneres diferents:

Pel que fa a La Ciutat de Chicago, posseeixen grans sistemes de vigilància que permeten controlar a tota la seva ciutadania i procurar que tothom compleixi les seves funcions assignades, del contrari són durament castigats amb mesures extremes com la mort o l'expulsió a la zona marginal dels Sense Facció. Sobretot, aquesta vigilància és representada per l'Oficina de Benestar Genètic, encarregada d'organitzar a la població dins de les anomenades "ciutats experiment" distribuïdes per varis territoris del país, una d'elles sent Chicago. La missió d'aquest organisme és controlar un gran experiment amb el que poder purificar el genoma humà: el seu objectiu és establir un sistema de faccions en el que en cada membre ha de treballar la virtut que millor pugui desenvolupar per tal que acabin naixent generacions amb gens completament curats, als que anomenen Divergents. Així doncs, per tal d'assegurar que el seu experiment obtingui els resultats esperats controlen cada moviment dels habitants d'aquestes ciutats i, fins tot, poden arribar a

intervenir en el cas que succeeixi quelcom que alteri el sistema. A *La sèrie Divergent : Lleial* (2016) hi ha escenes en les que s'utilitza els anomenats sèrum de la memòria, els quals són utilitzats per l'Oficina del Benestar Genètic per tal de restablir l'ordre a les ciutats experiment quan en aquestes es viuen situacions que alteren i comprometen el control social establert (Figura 5, Figura 6). S'aplica a les persones en forma d'aerosol o vacunes per tal d'esborrar els seus records, erradicant de la seva memòria fins i tot aquells records més bàsics com el seu nom o lloc de naixement, però sense alterar de la seva memòria funcions bàsiques com la capacitat locomotora així com el saber parlar. Durant les escenes finals de la pel·lícula, es pretén escampar aquest sèrum amb l'objectiu d'erradicar la memòria de tots els ciutats de la ciutat experiment de Chicago per restablir l'ordre social.



Figura 5 de *La sèrie Divergent: Lleial* (2016)

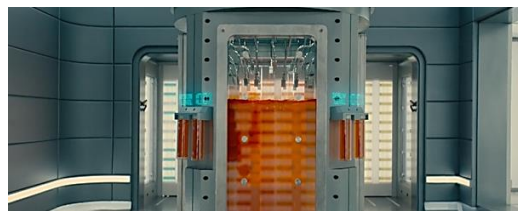


Figura 6 de *La sèrie Divergent: Lleial* (2016)

Pel que fa a Panem, mentre els habitants dels diferents districtes viuen en condicions similars a l'època preindustrial, el Capitoli compta amb un alt nivell tecnològic que s'utilitza per a supervisar, controlar i adoctrinar a les masses. Aquesta vigilància sobretot és present durant la celebració de cada edició dels Jocs de la Fam, els quals són observats a través d'unes sales de control (Figures 7, Figura 8), en les que supervisen els comportaments de cadascun dels seus participants i decideixen quan i com actuar, normalment incorporant nous perills que alterin la seva supervivència i provoquin nous xocs entre ells o bé introduint missatges ocults en el camp de batalla per tal d'indicar als tributs com han d'actuar en determinades ocasions per tal de generar interès al públic.



Figura 7 de *Els jocs de la fam: En flames* (2013)



Figura 8 de *Els jocs de la fam: L'ocell de la revolta II* (2015)

Els jocs són retransmesos a través de tota la nació com si es tractés d'un *reality show*, en el que hi formen part presentadors (Figura 9, Figura 10) que comenten i jutgen les accions que succeeixen en el camp de batalla així com també entrevisten als tributs guanyadors un cop s'han fet amb la victòria de la seva edició. Per la seva banda, les masses accepten i contemplen amb entusiasme aquesta retransmissió i participen de manera activa durant tot l'esdeveniment animant als representants de cada districte com si d'alguna deixessin de ser conscients que aquesta aparent celebració d'uns Jocs violents i sanguinaris és en realitat un càstig que comporta el seu propi sacrifici. A través de la manipulació dels mitjans de comunicació, controlats per les elits del Capitoli, aconseguen vendre un format d'entreteniment suficientment atractiu com per captar l'atenció d'un públic que no és capaç de veure les atrocitats i la poca moralitat que en realitat comporta el fet de que una sèrie de joves competeixin a mort per a que un d'ells es pugui proclamar el guanyador.



Figura 9 de *Els jocs de la fam: En flames* (2013)



Figura 10 de *Els jocs de la fam: En flames* (2013)

No obstant, les masses no es mostren en tot moment conformes amb els esdeveniments que succeeixen als camps de batalla. A la primera entrega de la saga, durant la retransmissió de la 74a edició dels Jocs de la Fam, va tenir lloc la mort d'una nena, la Rue, que va commocionar a les masses i el districte al que pertanyia va portar a terme un aixecament al ser conscients de les atrocitats en les que estaven formant part. Aquesta rebel·lió va ser ràpidament reprimida pels anomenats "agents de la pau", una força militar controlada pel Capitoli, funció dels quals és assegurar-se que es mantingui l'ordre social i que els habitants compleixin les lleis imposades pel Capitoli, castigant públicament als rebels per influir la por en la resta i aturar la rebel·lió. Per tal de d'apaivagar la indignació social que aquesta mort havia provocat en els espectadors, els productors del show van decidir introduir una nova estratègia comunicativa que desviaria la mirada dels espectadors: l'amor entre els dos protagonistes de la ficció, Katniss i Peeta, una relació orquestrada per les ments del Capitoli per tal de sufocar les masses i tornar a suscitar

l'interès dels Jocs com un mitjà d'entreteniment que mantingui l'expectació del poble per saber com progressarà aquesta història d'amor.

- **Líders antagonistes:**

Ambdues sagues es caracteritzen per ser representar dues formes dictatorials que suprimeixen tota forma de llibertat i democràcia. En cada una, hi trobem els seus respectius líders opressors que d'acord amb les seves conviccions, mancants de moralitat, exerceixen el seu poder per tal de mantenir els sistemes d'organització social establert a les societats d'aquestes ficcions:

Pel que fa a la saga *Divergent*, l'antagonista principal de la història és Jeanine Matthews (Figura 11). És la líder de la facció Erudició, però bàsicament acapara i controla tot el que succeeix dins la ciutat. Té una fe infrangible pel sistema de faccions i està disposada a prendre les mesures necessàries per a mantenir-lo, desfent-se de tothom que pretengui anar en contra d'aquest sistema. En la primera pel·lícula *Divergent* (2014), és la cap de l'aliança entre les faccions Erudició i Osadia contra Abnegació per a fer creure a la gent que realment no són una facció desinteressada com volen fer creure i finalment aquesta acaba sent enderrocada provocant una fractura dins el govern. Tanmateix, utilitza la manipulació científica a través d'uns sèrum creats per l'Oficina del Benestar Genètic amb els que pot controlar a la gent al seu abast i manipular-los per tal de matar a tots els membres de la facció Abnegació. Creu firmament en la idea que la naturalesa humana és debilitat per mantenir l'ordre social: durant la primera pel·lícula *Divergent* (2014), en una conversa amb la protagonista confessa les següents paraules: *La facció va abans que la família. És un ideal important però difícil d'assolir, va en contra de la nostra naturalesa bàsica però és exactament la debilitat que hem de superar...Crec que la naturalesa humana és l'enemic: està en la nostra naturalesa guardar secrets, mentir, robar....Vull erradicar-la, així és com aconseguirem una societat estable i pacífica.*

Per tant, el sistema organitzat per faccions per ella seria la solució permanent que eliminaria l'amenaça que suposa que la humanitat exerceixi el seu lliure albir. Sota aquest pensament, durant *La sèrie Divergent : Insurgent* (2015), exerceix una persecució contra tots els Divergents perquè sap la realitat sobre el sistema de faccions (és una ciutat experiment orquestrada per a la perfecció del material genètic de l'ésser humà). Coneix la realitat amagada darrera el sistema de faccions i no vol tornar amb la resta del món, prefereix romandre en una realitat on tothom estigui determinat a viure en una ciutat hermètica i dividida on no existeixi la possibilitat i la llibertat d'escollir el teu propi projecte de vida. Al final de *La sèrie Divergent : Insurgent* (2015) acaba sent assassinada després d'haver intentat després d'haver acabat amb la vida de gairebé tots els Divergents de la ciutat.



Figura 11 de La sèrie *Divergent: Insurgent* (2015)

En l'univers dels *Jocs de la Fam* trobem la figura tirànica de Coriolanus Snow (Figura 12) . És el desapiadat president de Panem, cap del Capitoli i el principal antagonista de la història. Posseeix el poder total de Panem, favorable a un sistema de classes on s'encasella als seus habitants per districtes, cadascun amb condicions més deplorables que l'anterior i on s'atempta contra la vida de gent innocent a través d'uns jocs on anualment els joves es juguen la seva vida, a mode de càstig. En tot moment esdevé un dictador cruel que no demostra cap compassió per a qui intenti atemptar contra l'ordre establert impulsat per El Capitoli així com no dubta en manipular als ciutadans per tal d'impregnar-los dels seus ideals a través de l'ús dels mitjans de comunicació i la demagògia en els seus discursos. Pateix una tendència obsessiva per aconseguir el que vol, un problema que esdevé la seva perdició quan sent que no ho aconsegueix. Al llarg de tota la saga s'evidencien actituds cruels com amenaces, la sang freda de matar a les persones que atempten contra la seva permanència al poder o bé la utilització d'aquestes pel seu benefici personal.

La seva tirania es veu completament reflectida a partir de *Els jocs de la fam: En flames* (2013) després de que la Katniss i en Peeta haguessin desafiat les regles dels Jocs sent ambdós els guanyadors de la 74a edició després de protagonitzar una relació amorosa fictícia i un posterior suïcidi col·lectiu que recordaria als tràgics amants de Romeu i Julieta. Com a represàlies, decideix orquestrar un pla materialitzat en una nova edició dels Jocs, aquest cop especial, perquè els tributs esdevenen els guanyadors de les anteriors edicions com a recordatori pels rebels que ni els més forts poden vèncer el poder absolut del Capitoli. Al mateix temps, era un pla per atemptar contra la vida dels recents guanyadors per haver desafiat la normativa dels Jocs. No obstant, el seu pla maquiavèlic continua a la següent entrega, *Els jocs de la fam: L'ocell de la revolta I* (2014) quan reté captiu a tributs com en Peeta a al que és capaç de maltractar psicològicament per tal de desestabilitzar a Katniss durant la Segona Rebel·lió. Al final de la saga, El Capitoli és enderrocat i Snow és declarat culpable i condemnat a mort per totes les atrocitats comeses durant el seu mandat dictatorial sobre Panem.



Figura 12 de Els jocs de la fam: *En flames* (2013)

No obstant, tot i ser dos líders tirànics, a diferència de Snow, Jeanine no pretén acaparar el poder per ella sola perquè sí, sinó que realment creu que la seva forma de governar és la millor manera per controlar la ciutat, confia plenament en que en el sistema de faccions permet a la ciutadania viure en harmonia i acabar amb els Divergents és la millor manera d'assegurar-la. En canvi, en Snow trobem una figura tirànica i desapiadada que governa segons els seus propis interessos i els del Capitoli, no considera que el sistema de faccions sigui suficient com per moderar l'ordre social sinó que va més enllà permetent mesures molt més inhumanes com són els Jocs de la Fam, els quals fins i tot arriba a gaudir com un mode d'entreteniment.

Ús d'una tecnologia i ciència molt desenvolupada:

Ambdues ficcions compten amb la presència d'una tecnologia molt desenvolupada, una característica habitualment present dins de narratives distòpiques ambientades en escenaris futuristes. És molt comú dins d'aquest gènere que els avançaments tecnològics i científics siguin emprats i destinats per a qüestions poc ètiques que atemptin contra les llibertats individuals dels ciutadans i que condueixin cap a una desigualtat tecnològica: societat fragmentada amb desigualtats socials i polítiques en la que es reparteixen de manera injusta els recursos tecnològics o bé aquests són utilitzats per a manipular i controlar la societat de formes extremistes.

A *Panem* la tecnologia i la ciència és molt avançada, hi trobem tot tipus d'invencions futuristes com vestimentes amb efectes especials (Figura 14), camps de força, hologrames (Figura 13), levitació magnètica, armes mortals, tractaments mèdics altament potents, trens d'alta velocitat, clonacions, etc.



Figura 13 de *Els jocs de la fam* (2012)

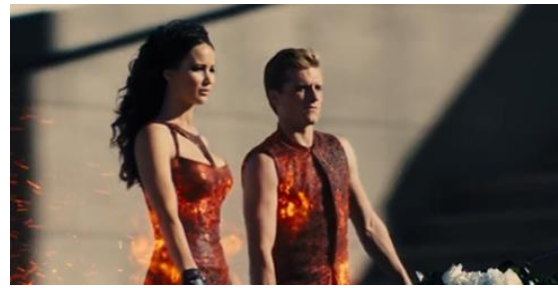


Figura 14 de *Els jocs de la fam: En flames* (2013)

El Capitoli és el territori que es troba més avançat tant en ciència com en tecnologia per tal de facilitar les vides dels seus ciutadans pertanyents a l'elit de la societat mentre la resta de districtes es troben molt endarrerits tecnològicament. En aquest sentit, podem parlar d'un clar desequilibri tecnològic entre el Capitoli i la resta de districtes: mentre el primer compta amb l'hegemonia tecnològica que recolza la seva acomodada vida, la resta d'habitants compten amb recursos molt precaris i han de fer ús de la seva mà d'obra treballant a les mines de carbó, als camps i a les fàbriques per tal de proveir a la capital. Com ja ha estat comentat en apartats anteriors, aquesta tecnologia avançada permet al Capitoli exercir un control total de tot el que succeeix tant als diferents districtes com als camps de batalla dels Jocs.

De la mateixa manera, a l'univers de *Divergent* la tecnologia i la ciència esdevenen un element crucial i una potent eina de control social i mental: drons que expandeixen la visió i creen unes barreres de protecció, sistemes de camuflatge així com sistemes de vigilància inserits per tots els indrets de Chicago que permeten a l'Oficina de Benestar Genètic un control total del que succeeix a aquesta ciutat experiment i actuar si ho consideren necessari per mitjà d'uns sèrums de la memòria que utilitzen sobre els ciutadans de les seves ciutats experiments si es considera que estan incitant al desequilibri de l'ordre social i per tant, compromentent els seus objectius.

Tanmateix, el desenvolupament de la ciència es mostra des de la primera entrega de la saga, on els joves són sotmesos a proves mentals en les que a través d'unes injeccions (Figura 15), projecten en la seva ment una sèrie de simulacions amb escenaris ficticis plens d'obstacles que han de superar per tal de determinar quina és la facció que més s'adequa a ells. (Figura 16)



Figura 15 de *Divergent* (2014)



Figura 16 de *Divergent* (2014)

El rol femení com a heroïna distòpica de la història:

Tant el personatge principal, Katniss Everdeen (Figura 17) com el de Beatrice “Tris” Prior” (Figura 18) esdevenen uns dels primers personatges femenins moderns que desafien i reinventen els rols de gènere i adopten un protagonisme total en una producció cinematogràfica destinada a un públic més juvenil. No dubten en afrontar una revolució i sacrificar-se a elles mateixes pel bé del poble, acte de valentia que afavoreix a la identificació o l’empatia del públic cap als personatges femenins.



Figura 17 de *Els jocs de la fam: En flames* (2013)



Figura 18 de *La sèrie Divergent: Insurgent* (2015)

Durant el transcurs de les seves històries, el seu rol va variant però sempre es mantenen en la seva posició d’heroïna de la història: comencen sotmeses i conformes amb els sistemes de divisió social injustos i corruptes sense mostrar cap interès per generar un canvi. Un cop es veuen obligades a afrontar de primera mà els perills i les atrocitats dels seus mons, impulsen el motor

de canvi i encapçalen la revolució per tal d'enderrocar la repressió dels seus estats tirànics i alliberar-ne a la societat.

Tanmateix, són dos personatges que escapen de la bellesa canònica femenina, mai manifesten cap preocupació en relació al seu aspecte però en cap moment són masculinitzades. Són dues lluitadores que no temen a les armes i posseeixen una gran capacitat d'autonomia i autodeterminació així com empatia pels altres, característiques essencials que les converteixen en un model d'heroïna femenina fantàstica. Si bé mantenen relacions amoroses, aquestes no segueixen els patrons de narrativa tradicional romàntica. Sobretot pel que fa a la relació de Katniss amb Peeta, aquesta comença essent una estratègia ideada pel Capitoli per tal de calmar a les masses i llavors, obligats a mostrar-se públicament com una parella d'enamorats, comencen a sentir un instint protector un per l'altre que acaba culminant en una reciprocitat de sentiments reals i genuïns un per l'altre. En comparació, la relació de Tris amb Quatre, sempre esdevé quelcom constant i estable els quals s'ajuden mútuament enfront les adversitats. No obstant, els seus romanços mai eclipsen el rol d'heroïna de les protagonistes perquè la seva prioritat és salvar a la humanitat. Si més no, només esdevenen una altra capa en la complexitat del seu personatge.

Des d'un punt de vista feminista, ens trobem davant de dues narratives que no accepten l'hegemonia masculina i reinventen els rols de gènere com s'havien contemplat tradicionalment. Tant Katniss com Tris esdevenen indiscutiblement la protagonista heroica de la seva història, que serà capaç de salvar tota una nació condemnada a una permanent opressió i que sens dubte esdevindrà una inspiració per a futures històries encapçalades per a protagonistes que rebutgen els atributs de la feminitat clàssica.

Maltracte psicològic a través de la manipulació química:

Durant el transcurs d'ambdues històries, els personatges són molt maltractats psicològicament ja que es veuen exposats a situacions que els poden fer evolucionar o no, però sense dubte els hi generen greus conseqüències així com traumes i malsons que els acompanyaran la resta dels seus dies.

Aquesta maltractament als *Jocs de la Fam* es manifesta a través del Capitoli, el qual desenvolupa mètodes de tortura per manipular als personatges i fer-los actuar d'una manera determinada en el seu propi benefici. Això es pot observar sobretot a l'última entrega, *Els jocs de la fam: l'ocell de la revolta I (2014)*, quan Peeta està segrestat pel president del Capitoli, Snow, on utilitzen una nova tècnica de tortura amb ell anomenada "Segrest" amb la que poden alterar la memòria a través d'associar la por amb alguns de les seus records i així vincular al·lucinacions que mai havien succeït realment per tal de posar-lo en contra de Katniss i aturar la rebel·lió encapçalada per ella

mateixa per enderrocar la dictadura del Capitoli. Paral·lelament a *Divergent* utilitzen el que anomenen “sèrums de simulacions” per tal de controlar tot el sistema neurològic de les persones i obligar-les a dur a terme accions ja siguin atacar, ser portador de missatges o fins i tot programar-los pel seu propi suïcidi. És una tecnologia molt sofisticada, la qual està dissenyada per defensar-se i és molt difícil d’extirpar ja que està connectada al voltant de l’artèria més propera i si se li intenta extirpar al portar aquest mor. Al final de la primera pel·lícula de la saga, *Divergent* (2014) manipulen quirúrgicament a Quatre per tal de posar-lo en contra de Tris i atacar-la (Figura 19) de la mateixa manera que en Peeta, manipulat a través de maltractes psicològics a *L’ocell de la Revolta I* (2014), pateix un atac irracional contra Katniss on gairebé acaba amb la seva vida. (Figura 20)

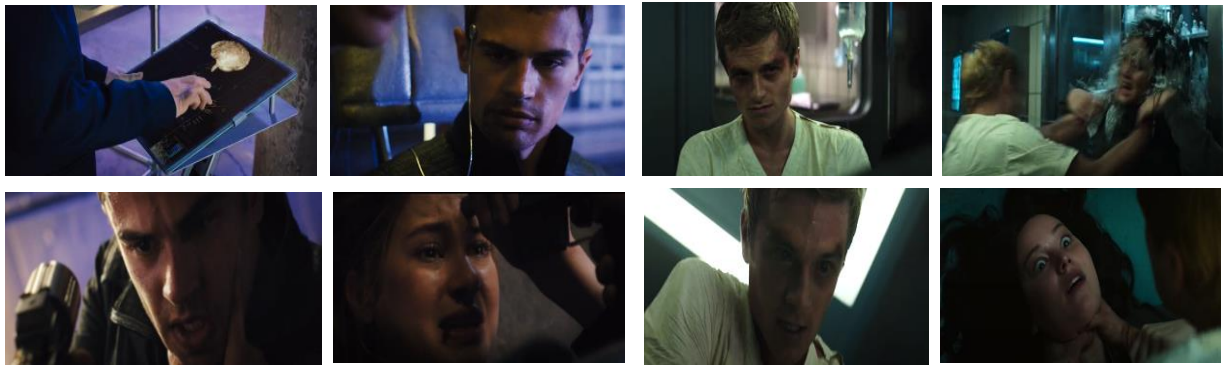


Figura 19 de *Divergent* (2014)

Figura 20 de *Els jocs de la fam: L’ocell de la Revolta I* (2014)

- La gestació d’una revolució:

En ambdues ficcions podem observar com progressivament es va gestant una revolució, una guerra de bàndols, en contra del sistema social establert i les forces opressores que es troben en el poder, el qual precisament s’havia forjat després de que hi tingués lloc un aixecament. Després d’haver estat sotmeses a elles durant varies generacions, apareixen dues joves protagonistes que no responen a les regles imposades i inconformistes davant les situacions de desigualtat i violència, les desafien i es converteixen en les cares de la revolució.

Pel que fa a *Els jocs de la fam*, la revolució sobretot erosiona a la seva penúltima entrega, *Els jocs de la fam: l’ocell de la revolta I* (2014) encapçalada per Katniss (Figura 21), la qual pretén acabar amb la vida del president Snow per tal d’erradicar la tirania d’un govern opressor com és El Capitoli. Un cop instal·lada amb els rebels del Districte 13, un grup compost per persones que van en contra del govern que controla tota la ciutat fortalesa, inicia una campanya propagandística amb la que es converteix en un icona revolucionari que convida a Panem a unir les seves forces contra El Capitoli. Un equip de rodatge la segueix en tot moment gravant diferents muntatges

propagandístics que llavors retransmeten a la resta de districtes fins a convertir-la en un fenomen de masses (Figura 22). El poble, respon positivament a aquests missatges i no dubta en afrontar-se a les forces de seguretat del govern, que tot i els seus intents de reprimir-los, els superen en massa. Estan explotats i desesperats perquè ja no tenen res a perdre. No obstant, cada acció de protesta té un contraatacat per part del Capitoli a base de violència i més propaganda ja que deshumanitzar a les forces enemigues sempre ha estat una eina bàsica en totes les guerres i revolucions.

Aquesta revolució és aixecada sota l'esperança de crear un nou Panem en el que s'aboleixi un sistema de classes que només beneficia a una minora a costa de l'explotació de la resta de districtes per tal que aquests puguin ser lliures de compartir el seu treball així com instaurar una mena de sistema democràtic en el que es tinguin en compte les llibertats individuals, es suprimeixin les repressions cap als seus ciutadans i on els seus líders siguin escollits mitjançant un procés de votacions i no imposats.



Figura 21 *Els jocs de la fam: l'ocell de la revolta I* (2014)



Figura 22 *Els jocs de la fam: l'ocell de la revolta I* (2014)

Pel que fa a l'univers de *Divergent*, el motor de la revolució es mostra des de la primera entrega quan la líder de la facció d'Erudició i principal antagonista de la història, Jeanine Matthews, pacta amb la facció Osadia amb l'objectiu d'enderrocar la facció Abnegació per tal de romandre en les faccions amb Erudició sota el seu control. No obstant, aquesta revolució sobretot és latent a *La sèrie Divergent: Lleial* (2016) on convergeixen dues revolucions paral·leles. D'una banda, després de la mort de la seva anterior líder, Jeanine Matthews, a La Ciutat comencen a haver-hi aixecaments entre una faccions en ser conscients i no acceptar les noves formes de govern de la seva nova líder, igual d'opressores que les anteriors. Davant aquesta guerra que s'està gestant entre faccions, el líder de l'Oficina del Benestar Genètic decideix que la millor opció per no comprometre el seu experiment és restablir l'ordre social dins de la ciutat per mitjà d'uns sèrums que faran perdre la memòria permanentment a tots els seus habitants. No obstant, Tris, com a bona heroïna distòpica, emprendreà una lluita per tal d'acabar amb el control i sotmetiment que porta exercint aquesta entitat obligant inconscientment a milers de ciutadans a estar controlats i manipulats entre fronteres, sotmesos a una determinada forma de vida.

- Valoració final

Tant *La sèrie Divergent* (2014-16) com *Els jocs de la fam* (2012-2015) són dues obres que a partir de narratives futuristes distòpiques, diferents per amb punts de convergència entre elles, aconseguen emetre una crítica cap a un estat opressor que determina als seus ciutadans, mancats de drets i llibertats, a viure d'una determinada manera sense que tinguin ells mateixos la possibilitat de prendre decisions sobre el seu projecte de vida. Tanmateix, i sobretot pel que a *Els jocs de la fam*, ens permeten reflexionar sobre l'abús de poder i la manipulació dels mitjans com en aquest cas la televisió, amb la que moltes vegades es distorsionen les informacions que s'emeten per tal d'influir en les decisions i en els pensaments dels ciutadans a favor de determinats interessos socials, polítics i econòmics. Tot i ser històries fictícies, són en part el reflex de moltes societats actuals esclavitzades i sotmeses a desigualtats socials i econòmiques constants en les que cap força interna o externa sembla dur a terme el suficient per a que succeeixi un canvi notablement significatiu com per a que la seva situació millori.

En termes de dictaminar quina narrativa està millor desenvolupada, *Els jocs de la fam* (2012-2015) té un argument més sòlid ja que l'espectador des de la primera entrega coneix quin és el problema que regeix a la nació de Panem i quines seran les motivacions que portaran Katniss a actuar d'una determinada manera per assolir el seu objectiu final: enderrocar el Capitoli. En canvi, amb *La sèrie Divergent* (2014-2016), fins a la seva tercera entrega no coneixem les motivacions reals que han portat a què els habitants de Chicago visquin en un sistema de faccions limitat per fronteres o per què les persones divergents són considerades un perill per la societat ja que no és fins el final del film que els habitants descobreixen que han estat fruit d'un experiment social per tal millorar el material genètic de la humanitat.

6. Conclusions

Un cop realitzat aquest treball en torn al gènere distòpic audiovisual, especialment dins del segle XXI, s'ha pogut respondre amb èxit a les preguntes inicialment plantejades. En primer lloc, s'ha estudiat el terme "distopia" definint quines són les seves característiques particulars i quina esdevé sempre la seva trama principal: és la representació fictícia d'un món futur indesitjable amb el que es pretén advertir sobre els potencials perills de les ideologies, les pràctiques i les conductes sobre les que emergeixen les nostres societats actuals.

Tanmateix, s'ha demostrat que és un gènere amb un recorregut històric i cultural propi que té el seu punt de partida en el seu concepte oposat, la utopia, amb l'obra del 1516 de Thomas More anomenada *Utopia*. No obstant, no és fins aproximament a mitjans del segle XX que es consolida com a gènere literari i cinematogràfic en si mateix i que anirà estretament vinculat als fets històrics de l'època en els que es desenvolupen les seves obres, sobretot pel que fa a períodes històrics en els que es pateixen grans crisis i guerres i la gent ha perdut totalment la fe en el progrés. És per això que les ficcions que es començaran a emetre des dels anys 20 fins els anys 70 seran produïdes amb una finalitat crítica cap als sistemes dictatorials i les brutals conseqüències que les guerres poden suposar per la població mundial. Pel que fa als anys 80 i 90, la narrativa distòpica començarà a experimentar amb subgèneres de la ciència ficció com l'apocalíptic o el ciberpunk, els quals viuran la seva consolidació al segle següent.

Bona part del treball s'ha centrat en la distopia audiovisual del segle XXI, la neo-distopia, que ha viscut el seu auge exponencial gràcies a la creació de plataformes distribuïdores de contingut audiovisual com Netflix o HBO i a la fusió amb altres gèneres, especialment pel que a fa a subgèneres de ciència ficció com l'apocalíptic i postapocalíptic així com també el ciberpunk, els quals han penetrat i revolucionat altres formes d'entreteniment que van més enllà del cine i la literatura, com és el cas del món del videojoc. A diferència de les distopies clàssiques, la distopia contemporània s'ha reinventat i ha incorporat noves temàtiques, especialment influïdes per les problemàtiques succeïdes en últims anys que englobaran des d'atacs terroristes, repercussions de crisis econòmiques, desigualtats entre classes socials, problemàtiques sanitàries i mediambientals per tal de mostrar els possibles perills als quals es podria afrontar el món en un futur.

En definitiva, tot i la seva narrativa fictícia, la distopia és un gènere que per si sol funciona com una eina de consciència social: acostuma a mostrar escenaris futuristes, devastadors i indesitjables per tal de crear una sensació d'alarma en l'espectador, el qual experimenta un xoc amb la realitat al contemplar a partir d'aquestes ficcions com cada cop estem més alienats i més abocats a una decadència cap a la destrucció.

7. Bibliografía

- Berenguer, A. (2 febrer 2019). *Las distopías: una crítica al presente desde un futuro indeseable*. Recollit de Ser Histórico: Portal de Historia: <https://serhistorico.net/2019/02/16/las-distopias-una-critica-al-presente-desde-un-futuro-indeseable/>
- Burger, N. (Director). (2014). *Divergent* [Pel·lícula]. Summit Entertainment, Red Wagon Productions.
- Caviaro, J. L. (12 juny 2009). '*Blade Runner*', *mágica obra de arte sobre la condición humana*. Recollit de Espinof: <https://www.espinof.com/criticas/blade-runner-magica-obra-de-arte-sobre-la-condicion-humana>
- De Luca, A. (8 juny 2018). *1984, la gran distopía de George Orwell*. Recollit de Mentés Liberadas: <https://www.mentesliberadas.com/2018/06/08/1984-distopia-george-orwell/>
- Delgado, M. (12 setembre 2020). *Qué es el cyberpunk y cómo ha calado en el cine y la televisión*. Recollit de HobbyConsolas: <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/cyberpunk-como-ha-calado-cine-television-687445>
- Díaz, R. S. (21 gener 2013). Televisión y Redes Sociales: nuevo paradigma en la promoción de contenidos televisivos. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*(22), 1-18. Recollit de <https://institucionales.us.es/ambitos/television-y-redes-sociales-nuevo-paradigma-en-la-promocion-de-contenidos-televisivos/>
- Duarte, E. I. (9 novembre 2015). «*Punishment Park*» de Peter Watkins: *Docudrama y ucronía*. Recollit de El Zapato de Herzog: <https://elzapatodeherzog.wordpress.com/2015/11/09/punishment-park-de-peter-watkins-docudrama-y-ucronia/>
- Editorial Etecé. (3 febrer 2022). *Distopía*. Recollit de Concepto: <https://concepto.de/distopia/>
- Enciclopedia Online. (14 novembre 2019). *¿Qué es una distopía?* . Recollit de Enclopedia Online: <https://enciclopediaonline.com/es/distopia/>
- Farriol, D. (30 abril 2021). *Crítica de 'La naranja mecánica': La violencia circular*. Recollit de No es cine todo lo que reluce: <https://noescinetodoloquere luce.com/2021/04/critica-la-naranja-mecanica-pelicula.html>
- Ferreiro, A. P. (julio juliol 2021). *Narrativas distópicas en el siglo XXI: un género transmedia*. [Treball de fi de Grau, Universitat de Valladolid. Facultad de Filosofía y Letras] Repositori digital de la UVa, Uvadoc., Departamento de Literatura Española y Teoría de la Literatura y Literatura Comparada, Valladolid. Recollit de <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/52445>
- González, J. C. (8 desembre 2014). *Sin palabras: Fahrenheit 451, de François Truffaut*. Recollit de TiempoDeCine: <https://www.tiempodecine.co/web/sin-palabras/>
- Huston-Crespo, M. (15 desembre 2020). *"Songbird" nos lleva a un apocalíptico mundo bajo el yugo de otra pandemia: el covid-23*. Recollit de CNN Español: <https://cnnespanol.cnn.com/2020/12/15/songbird-nos-lleva-a-un-apocaliptico-mundo-bajo-el-yugo-de-otra-pandemia-el-covid-23/>

- Izquierdo, A. (11 desembre 2016). '3%', la distopia de Netflix que mezcla 'Los Juegos del Hambre', 'Gran Hermano' y las entrevistas de trabajo de Google. Recollit de Xataka : <https://www.xataka.com/cine-y-tv/3-la-distopia-de-netflix-que-mezcla-los-juegos-del-hambre-gran-hermano-y-las-entrevistas-de-trabajo-de-google>
- Lawrence, F. (Director). (2013). *Els jocs de la fam: en flames* [Pel·lícula]. Lionsgate, Color Force.
- Lawrence, F. (Director). (2014). *Els jocs de la fam: l'ocell de la revolta. Part 1* [Pel·lícula]. Lionsgate, Color Force.
- Lawrence, F. (Director). (2015). *Els jocs de la fam: l'ocell de la revolta. Part 2.* [Pel·lícula]. Color Force, Lionsgate.
- Lorite, C. (2 agost 2018). *Ciencia ficción distópica*. Recollit de Carlos Lorite: <https://www.carloslorite.com/blog/2018/08/02/ciencia-ficcion-distopica/>
- Martorell, J. M. (2001). Arquitectura y cine: blade runner, el show de truman y otras películas urbanas: Foro abierto. *Astrágalo: Cultura de la Arquitectura y la Ciudad*(17), 115-120. Recollit de <https://hdl.handle.net/11441/142083>
- Mayen, A. B. (20 octubre 2021). 'Gattaca', ¿un avance científico o el camino a la deshumanización? Recollit de Crea Cuervos: <https://creacuervos.com/gattaca-avance-cientifico-o-camino-deshumanizacion/>
- Mercader, R. G. (9 setembre 2020). *Neo-Distopia: una aproximació històrica i genèrica a la distopia audiovisual dels segle XXI*. [Tesis doctoral. Universitat Ramon Llull]. , Comunicació i Relacions Internacionals, Barcelona. Recollit de <http://hdl.handle.net/10803/669656>
- Moros, A. (20 març 2019). *El cuento de la criada, ¿realidad o ficción?* Recollit de AFCAR MEDIA: <https://afcarmedia.com/2019/03/20/el-cuento-de-la-criada-realidad-o-ficcion/>
- Murales, B. (16 abril 2015). *Análisis: Un mundo feliz de Aldous Huxley*. Recollit de Letras vitales: <https://letrasvitales.com/analisis-un-mundo-feliz-de-aldous-huxley/>
- Phélippeau, M.-C. (30 Junio 2017). La utopía de Tomás Moro: 500 años de enigma. *Revista Humanitas*(83), 61-72. Recollit de La utopía de Tomás Moro: 500 años de enigma: <https://www.humanitas.cl/filosofia/la-utopia-de-tomas-moro-500-anos-de-enigma>
- Rey, A. C. (desembre 2021). *¿No hay alternativa? Aperturas utópicas y clausuras distópicas: una mirada al futuro a través del cine de masas del siglo XXI*. [Tesi doctoral, Universitat de València]. Repositori Digital Dialnet., Departamento de Teoría de los Lenguajes y Ciencias de la Comunicación, Valencia. Recollit de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=310631>
- Ross, G. (Director). (2012). *Els jocs de la fam* [Pel·lícula]. Lionsgate, Color Force.
- Sauras, J. (28 març 2014). *Nosotros, Evgueni Ivánovich Zamiatán: Las matemáticas nunca se equivocan* . Recollit de Fabulantes: <https://www.fabulantes.com/2014/03/nosotros-evgueni-ivanovich-zamiatin/>
- Schwentke, R. (Director). (2015). *La serie Divergent: Insurgent* [Pel·lícula]. ummit Entertainment, Red Wagon Productions.
- Schwentke, R. (Director). (2016). *La serie Divergent: Lleial* [Pel·lícula]. Summit Entertainment, Red Wagon Productions, Mandeville Productions.
- Soler, À. (14 setembre 2021). 'El cuento de la criada', una distopia buscada por la ultraderecha. Recollit de Eulixe: <https://www.eulixe.com/articulo/cultura/cuento-criada-distopia-buscada-ultraderecha/20210914180215024225.html>

- Tortajada, E. P. (10 setembre 2021). ¿Qué pasó el 11-S en Estados Unidos? *La Vanguardia*. Recollit de <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20210910/7709198/11-s-dia-mundo-paralizo.html>
- Trasobares, J. J. (2020). La utopía de Thomas More, un modelo para la modernidad. *Papeles de relaciones ecosociales y cambio global*, 29. Recollit de https://www.fuhem.es/papeles_articulo/tomas-moro-el-nacimiento-de-la-utopia-moderna/
- Viquipèdia. (9 abril 2023). *Brot d'Ebola a l'Àfrica de l'oest de 2014*. Recollit de Viquipèdia: https://ca.wikipedia.org/wiki/Brot_d%27Ebola_a_l%27%C3%80frica_de_l%27oest_de_2014
- Wikipedia. (15 maig 2023). *Ciberespai*. Recollit de Wikipedia: <https://ca.wikipedia.org/wiki/Ciberespai>
- Wikipedia. (25 maig 2023). *Ciberpunk*. Recollit de Wikipedia: <https://es.wikipedia.org/wiki/Ciberpunk>