

## 1. INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

**Título:** *Los juegos del hambre.*  
**Autor:** Suzanne Collins.  
**Editorial:** RBA Libros.  
**Lugar de edición:** Barcelona.  
**Fecha de edición:** 7 de mayo de 2009.  
**Páginas:** 400.

## 2. EL AUTOR

### Datos biográficos

Suzanne Collins nació hace cuarenta y siete años en Estados Unidos. Durante su infancia, debido a la profesión de su padre, miembro de la Fuerza Aérea Estadounidense, residió en diversos lugares, incluyendo varios países europeos. Comenzó su carrera en 1991, en Nueva York, escribiendo guiones para programas infantiles en la cadena televisiva Nickelodeon. Poco después dio el salto a la literatura juvenil con la que sería una exitosa serie de cinco novelas titulada *Crónicas de las Tierras Bajas*, cuyo último título apareció en 2007 y cuyo protagonista es Gregor, un niño de once años.. En España, sólo se publicado, de momento, las dos primeras novelas de estas crónicas. Con *Los juegos del hambre*, Suzanne Collins alcanzó fama internacional.

En la actualidad, vive en Connecticut, con su familia y sus gatos, trabajando en la trilogía de *Los juegos del hambre*

### Obras

*Gregor: la profecía del gris*, 2004.  
*Gregor y la profecía de la destrucción*, 2005  
*Los juegos del hambre*, 2009.  
*En llamas*, 2010.

## 3. ANÁLISIS

### Género

Novela juvenil de ciencia ficción.

### Temas

De entre todos los temas que abarca la novela sobresale uno: *la falta de libertades en los gobiernos dictatoriales*. En la sociedad futura que se nos plantea en *Los juegos del hambre*, los habitantes de Panem, viven bajo la opresión de una dictadura. Trabajan para el gobierno y viven en

condiciones de escasez, suelen escuchar el himno varias veces al día, los contenidos de las asignaturas que se estudian en los colegios han sido manipulados (en especial la historia de Panem), etc. Además, existe la pena de muerte para los que roban, hay flagelaciones públicas por robar comida de los cultivos, o incluso mutilaciones para los traidores (véase página 26 sobre los avox).

Las televisiones, como todos los medios de comunicación, son las grandes aliadas de las dictaduras. En la novela, gobierno y manejo absoluto de los medios de comunicación son algo totalmente asociado. En Panem, los juegos del hambre son de visión obligada para todos sus habitantes que, además, deben mostrar entusiasmo y, por supuesto, ningún tipo de crítica. Se llega incluso a cortar las clases en los colegios para que los jóvenes vean el concurso. Si algo de lo que ocurre en el concurso no gusta al Capitolio, se manipula el suceso, o bien se omite (por ejemplo, la muerte de Rue, p. 369).

En una sociedad así, la tristeza es generalizada: “hombres y mujeres de hombros caídos y nudillos hinchados, muchos de los cuales ya ni siquiera intentan limpiarse el polvo de carbón de las uñas rotas” (p. 12). Katniss dice que no se casará nunca para no tener hijos, no tiene ilusión por ganar los juegos, ni siquiera por el hecho de asegurarse económicamente el futuro.

Por otro lado, es destacable también la crítica que la autora hace de la proliferación en los últimos años y en casi todas las cadenas televisivas de reality-shows cada vez más enrevesados. En nuestro caso, el reality es llevado al extremo: veinticuatro jóvenes son encerrados en un campo de batalla y sólo uno puede ganar, siempre que el resto muera. Todo vale para la audiencia, desde cambiar las reglas del concurso a última hora hasta provocar incendios o manipular la temperatura del estadio para provocar situaciones límites. Además se suelen regodear con la muerte de los tributos y se ofrece una detallada cobertura de los baños de sangre.

Entre los temas secundarios a los que podríamos hacer referencia destacamos: la manipulación genética de animales, la excesiva preocupación por el aspecto físico, el cómo las privaciones pueden llevar a valorar las pequeñas cosas que ofrece la vida o la naturaleza dual del ser humano, capaz de lo mejor y de lo peor de un momento a otro, con una innata y cruel tendencia a la propia supervivencia.

Para finalizar, creemos que, aunque no lo parezca, estamos ante una novela en la que predominan el amor y la amistad, que sobresalen por contraste con el oscuro trasfondo de un mundo degenerado.

## **Argumento**

En un futuro más o menos lejano, existe un país llamado Panem, cuya capital es el Capitolio. El país está dividido en doce distritos. La mayoría de los habitantes vive en la pobreza, trabajando sin parar para producir bienes y alimentos que son disfrutados por los ciudadanos del Capitolio. Existió un distrito número trece que se rebeló contra el

Capitolio, perdió y fue aniquilado. Como castigo por esta rebelión, el gobierno instauró un sacrificio anual para los otros doce distritos: los juegos del hambre.

Cada año salen elegidos por sorteo dos adolescentes, un chico y una chica de entre doce y dieciocho años, de cada distrito. Éstos son llevados a un campo de batalla del que sólo puede salir con vida un único vencedor. Este espectáculo es televisado en directo y de obligatorio visionado para todos los ciudadanos.

La protagonista del libro es Katniss, una joven de dieciséis años, que se ofrece voluntaria para participar por el distrito doce cuando en el sorteo sale elegida su hermana Prim de tan sólo doce años.

### **Personajes**

Para hablar de los numerosos personajes que pueblan la novela hemos optado por hacer tres divisiones según su actitud ante el gobierno: los que son un producto de Panem, los que son víctimas y los que muestran cierta rebeldía.

Entre los del primer grupo están: Cesar Flickerman, el presentador televisivo de todo el concurso. Es un personaje que lleva unos cuarenta años al frente del programa y que siempre tiene el mismo aspecto juvenil debido a sus múltiples operaciones estéticas. A Katniss le produce temor y repulsión. Effie Trinket, la delegada del Capitolio en el distrito doce, a ella le dedica Katniss frases como “ la mujer optimista hasta la demencia que viene una vez al año para leer los nombres de la cosecha” (p. 16), “...con su aterradora sonrisa blanca...” (p. 26). Están también los profesionales, tributos de los distritos más ricos, que desde que nacen se preparan para ir como voluntarios al concurso. Son varios los que aparecen, pero el que representa claramente la atrofiada personalidad de estos jóvenes es el brutal y sanguinario Cato que puede partir cuellos con un movimiento de su brazo” (p. 332).

En este grupo incluimos al presidente Snow, un hombre bajo, delgado, con el cabello blanco al que Katniss ve en sus ojos que es “implacable como una serpiente” (p. 370).

Los del segundo grupo son víctimas del gobierno de Snow. En primer lugar destacamos a la familia de Katniss. Su padre murió en una explosión de una mina y “no quedo nada de él que pudiéramos enterrar” (p. 13). Desde ese momento, su madre se convirtió en una sombra y Katniss tuvo que sacar adelante su hogar, por eso le guarda cierto rencor a la madre.

Prim, la hermana pequeña de Katniss, y Rue, la participante en los juegos representando al distrito once, no se conocen, pero para Katniss tienen muchas cosas en común, especialmente la inocencia que a ambas les dan sus doce años. Por supuesto, víctimas son también todos aquellos tributos de los distritos pobres forzados a morir en un espectáculo televisado, Thresh, la Comadreja, etc.

Finalmente, hay un grupo de personajes que, de una u otra forma se enfrentan al rígido sistema: Katniss, la protagonista, que mantiene a su familia cazando ilegalmente en los bosques, algo totalmente prohibido. Recela de todo lo que cuentan de la historia de Panem. En ocasiones muestra su desprecio por todo lo que rodea al concurso como cuando muere Rue o cuando decide suicidarse junto a Peeta. Gale, el mejor amigo de Katniss, caza con ella todos los días, odia profundamente todo lo que rodea al concurso y ha propuesto a Katniss escapar juntos fuera de los límites de los bosques que rodean la Veta, su distrito.

Peeta es un personaje que vamos conociendo conforme transcurre la novela. Es tremendamente inteligente, un perfecto estratega en el concurso, tanto que acaba la novela y no nos queda claro si está verdaderamente enamorado de Katniss o su comportamiento obedece a un premeditado plan. No está de acuerdo con el régimen pero es cauto a la hora de rebelarse.

Para concluir, incluimos en este grupo a Haymitch. Es el único ganador vivo de los juegos que pertenece al distrito doce, por lo que es inmensamente rico. Todos los años se ocupa de la instrucción y de la búsqueda de patrocinadores para los tributos de su distrito. Es muy huraño y pasa la mayor parte del tiempo borracho, una forma de rebeldía y de desprecio a toda la parafernalia que le rodea.

## **Tiempo**

El tiempo de la novela es el futuro. Un futuro que suponemos lejano con respecto a nuestro presente, ya que se detallan los septuagésimo-cuartos juegos del hambre y se habla de la historia de Panem, país que surgió de la antigua Norteamérica tras una larga serie de sequías, incendios y guerras. Los personajes saben poco de la historia real de su país, ya que la que enseñan en los colegios está manipulada. El futuro también se les presenta incierto, sobre todo después de que Katniss desafíase al Capitolio.

Los hechos que se cuentan transcurren en aproximadamente un mes y medio, desde el día de la cosecha hasta la victoria final.

## **Espacio**

La acción transcurre en un hipotético lugar llamado Panem, “el país que se levanta de las cenizas de un lugar antes llamado Norteamérica” (p. 26). En el centro del país está el Capitolio, una especie de capital del país, construido sobre “un lugar que antes se llamaba Las Rocosas” (p. 50). Alrededor del Capitolio hay doce distritos. Hubo un distrito más que se rebeló y fue aniquilado.

El distrito del que más información se ofrece es evidentemente el número doce, en el que viven los protagonistas. De los otros distritos se apuntan algunas cosas, por ejemplo: el distrito uno se dedica a fabricar artículos de lujo para el Capitolio, el cuatro es el de la pesca, el once el de la agricultura, etc.

El distrito doce está en una región conocida como los Apalaches. Tiene unos ocho mil habitantes. Popularmente es conocido como la Veta. Es un lugar minero, rodeado por una verja de alambre. Fuera de la verja hay bosques, pero es ilegal entrar. Más allá de los bosques solo hay territorio salvaje, La miseria en la que viven los habitantes de este distrito contrasta con la opulencia en la que viven los del Capitolio, (véase página 84 en la que Katniss describe su habitación en el centro de entrenamiento del Capitolio)

### **Perspectiva y estructura**

La novela está estructurada en tres partes, claramente divididas por el contenido. Cada una de estas partes se divide a su vez en nueve apartados.

La primera parte *Los tributos* corresponde a la presentación. En ella se nos explica en qué consisten los juegos del hambre, cuáles son los dos tributos del distrito doce, que, evidentemente, serán los protagonistas y también conocemos en el centro de entrenamiento a los demás tributos.

El desarrollo de la novela lo encontramos en la segunda parte titulada *Los juegos*. Vemos aquí los últimos días en el centro de entrenamiento y las primeras semanas en el campo de batalla. Acaba con el anuncio de que por vez primera en los juegos puede haber un desenlace distinto: es posible que haya dos vencedores siempre que sean del mismo distrito.

Este cambio de regla hace que se precipite el desenlace al que asistimos en la tercera parte *El vencedor*. Como vemos, la estructura de *Los juegos del hambre* no puede ser más clásica.

Katniss, la protagonista, en primera persona, nos va contando todo lo que acontece en presente de indicativo, con frases cortas y frecuentes diálogos. No hay apenas descripciones. Lo que sabemos del aspecto de lugares como el campo de batalla, por ejemplo, lo vamos descubriendo al mismo tiempo que Katniss. Tampoco hay descripciones de personajes (salvo alguna breve referencia física), los vamos conociendo a medida que avanza la historia. Es interesante ir viendo cómo se van forjando los personajes de Peeta, Haymitch, o incluso, la propia Katniss.

### **Lengua y estilo**

Katniss, la protagonista narradora, se convierte en nuestra cámara televisiva. Ella nos muestra en directo todo lo que va ocurriendo. Es lógico, por tanto, que predominen las frases cortas y que el tiempo verbal empleado casi en todo momento sea el presente de indicativo, con ello consigue la autora sensación de inmediatez, de rapidez de cercanía al relato.

Entre los recursos utilizados destacamos también la recreación en lo desagradable, incluso en lo morboso. La propia Katniss dice nos dice en una ocasión: “esto es tan asqueroso que no puedo soportarlo” (p. 267).

Son numerosísimos los símiles en los que un insecto o un animal con connotaciones desagradables sirven de referente para compararlos con situaciones, personajes, etc.: “tienes tanto encanto como una babosa muerta” (p. 126); “Clove está retrocediendo a cuatro patas como un insecto desesperado” (p. 246); “cámaras de televisión como águilas encaramadas” (p. 25).

#### **4. CUESTIONES DE COMPRENSIÓN LECTORA**

1. Explica en qué consiste la ceremonia anual de la cosecha. Di cómo y dónde se realiza.
2. ¿Por qué tienen más posibilidades de ser elegidos como tributos los niños pobres? El joven que salga elegido, ¿puede librarse de ir a los juegos de alguna forma?
3. Cuenta de qué se conocían Katniss y Peeta antes de salir elegidos para el concurso.
4. Cuando Katniss es elegida para participar dispone de una hora para despedirse de sus personas queridas. ¿Quiénes van a despedirse de ella? ¿Qué le dicen?
5. ¿De qué se conocían la chica avox y Katniss? ¿Qué sentimientos tiene Katniss hacia ella?
6. ¿Qué ocurre con los chicos que van muriendo diariamente en el estadio? ¿Cómo se enteran los demás participantes de su muerte?
7. ¿Cómo y por qué se quema Katniss la pantorrilla?
8. Hay una situación en la que está Katniss subida a un árbol y, en la base del árbol hay seis tributos amenazándola, ¿cómo escapa de esa situación?
9. En los juegos, la mejor amiga de Katniss es Rue. ¿De qué distrito es, qué cualidades tiene, cómo muere?
10. ¿Por qué cuando sólo quedan seis tributos, Katniss decide buscar a Peeta? ¿Dónde lo encuentra? ¿Cómo está?
11. Entre los regalos que recibe Katniss de los patrocinadores están una olla de caldo caliente y un jarabe somnífero. ¿Para qué le sirven?
12. Además de Peeta y Katniss, ¿cuáles son los dos últimos tributos que quedan con vida? ¿cómo mueren?
13. ¿Qué le espera a los ganadores del concurso? ¿Por qué Katniss, a pesar de ganar, teme por su futuro?
14. ¿Quiénes son Snow, Gale y Haymitch?

#### **5. CITA (S) Y REFLEXIONA**

El libro es tan trepidante y lleno de acción que no hay lugar para las citas ni para las reflexiones. Lo mejor después de su lectura es hacer una reflexión general sobre los muchos temas que se nos plantean: “la llamada telebasura actual y los reality-shows”; “el futuro dentro de cien años”; “¿es posible volver a una dictadura en países con una larga trayectoria democrática?”; “¿te gustaría vivir en sociedad como la de Los juegos del hambre?”; “¿te rebelarías de alguna manera?”; “¿crees que hay sociedades actuales que se parecen a ésta?”...

## 6. VOCABULARIO

En *Los juegos del hambre* aparecen palabras que no vas a encontrar en ningún diccionario porque pertenecen a un mundo que no existe fuera de esta historia. Haz tú de diccionario y prepara definiciones para palabras como “avox, ratrevispula, sinsajo, granso, aerodeslizador y muto”.

## 7. TALLER DE CREATIVIDAD Y ANIMACIÓN A LA LECTURA

□ Otras novelas, antes de *Los juegos del hambre*, han tratado temas parecidos. Investiga, por ejemplo, el argumento de dos novelas de Stephen King tituladas *La larga marcha* y *El fugitivo*. Haz lo mismo con una novela de culto japonesa titulada *Battle Royale*. Verás que en esta novela se han inspirado algunos cómics manga.

□ La propia autora, Suzanne Collins, en una reciente entrevista ha reconocido que, aunque en la novela se nos habla del futuro, hubo un tiempo pasado en el que ella se ha inspirado que tenía muchas semejanzas con ese futuro que ella nos plantea. Nos referimos a la época del Imperio Romano. Los tributos se asemejan a los gladiadores que combatían ferozmente en el circo hasta la muerte: la cornucopia es el símbolo de la abundancia, a los esclavos romanos a veces se les cortaba la lengua como a los avox, etc. Investiga acerca del mito de Teseo y el minotauro y relaciónalo con la novela.

□ Hemos visto que en Panem robar conlleva la pena de muerte y que además existen castigos como las flagelaciones públicas o las mutilaciones. Consulta la página web de Amnistía Internacional y verás que en la actualidad hay países que permiten este tipo de castigos. Haz una lista con estos países explicando en qué circunstancias los aplican.

## 8. OTRAS CUESTIONES

### Opinión

Novela que se lee de un tirón por su agilidad narrativa y que no deja indiferente al lector por las cuestiones que plantea acerca de un futuro dominado por un gobierno tirano que organiza un cruel reality-show, que los ciudadanos deben seguir con entusiasmo. ¿Es verosímil un futuro como el que se plantea aquí?