



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

**Departamento de Literatura Española y
Teoría de la Literatura y Literatura Comparada**

*Máster en Literatura Española y estudios literarios
en relación con las artes*

**El mundo en ruinas:
análisis de *topoi* en las distopías
juveniles más aclamadas
del siglo XXI**

Autora: Andrea Alonso Ferrández

Tutora: Teresa Gómez Trueba

Valladolid, 2021

Resumen:

El presente trabajo pretende demostrar la existencia de un esquema común a las distopías juveniles más exitosas que se publicaron a principios del siglo XXI. Este esquema se establecerá gracias a los métodos de la Tematología en base a la búsqueda de *topoi* o lugares comunes.

A lo largo del siguiente estudio profundizaremos, por tanto, en las novelas seleccionadas en el corpus para encontrar los motivos que comparten y de qué forma se construyen para formar un esquema pentagonal común a las distopías juveniles, formado por un desastre, un héroe, un poder tiránico, un encierro y una revolución. Finalmente, utilizaremos nuestros resultados para analizar otra obra, clasificada como distopía juvenil en el mercado literario, para plantear una posible diferencia entre la distopía juvenil y la literatura postapocalíptica juvenil.

Palabras clave: distopía, literatura juvenil, Tematología, *topoi*, literatura postapocalíptica

Abstract:

This work intends to demonstrate the existence of a common structure in all of the most successful young adult's dystopias published in early 21st century. This structure will set up thanks to the Thematology's methods based on the search of motifs.

Throughout this study we will go in depth in these novels, selected at the corpus, to find out the motifs they share and in which way they are constructed in order to form a pentagonal structure common in the young adult's dystopias, made up by a disaster, a hero, a tyrannical power, an imprisonment and a revolution. Finally, we will use our results to analyse other novel, classified as young adult's dystopia at the literary market, to contemplate a possible difference between the young adult's dystopia and the young adult's postapocalyptic literature.

Key words: dystopia, young adult's literature, Thematology, *topoi*, post-apocalyptic literature

«Es un mundo en ruinas, un lugar absurdo, con puertas que no separan nada, con un camión oxidado, sin ruedas, en mitad de un tramo de hierba de color verde pálido. Un árbol crece justo en el centro y hay desperdigados por todas partes brillantes trozos de metal retorcido, fundidos y doblados en formas irreconocibles».

Pandemonium, Lauren Oliver

Índice

1. Introducción	9
2. Conceptos literarios.....	11
2.1. Literatura juvenil.....	11
2.2. Distopía	12
2.3. Literatura postapocalíptica.....	14
3. Estados Unidos en el siglo XXI	15
4. Corpus	17
4.1. <i>Los Juegos del Hambre</i> (2008 – 2010)	17
4.2. <i>El corredor del laberinto</i> (2009 – 2011).....	18
4.3. <i>Divergente</i> (2011 – 2013)	19
4.4. <i>Delirium</i> (2011 – 2013).....	21
4.5. <i>Juntos</i> (2010 – 2012).....	22
4.6. <i>Legend</i> (2011 – 2014)	23
4.7. <i>Mentes poderosas</i> (2012 – 2014)	24
4.8. <i>Enclave</i> (2012 – 2013)	25
5. Un esquema para la distopía juvenil: análisis de <i>topoi</i>	27
5.1. El mundo en ruinas.....	28
5.1.1. El desastre	28
5.1.2. El primitivismo	32
5.1.3. La naturaleza	39
5.1.4. La estética del desastre.....	42
5.1.5. La estética del horror.....	46
5.2. El elegido	51
5.2.1. El héroe	51
5.2.2. El niño libre.....	55
5.2.3. El amor adolescente	58

5.2.4. El símbolo del cambio.....	62
5.3. El ojo que todo lo ve	67
5.3.1. El poder tiránico	67
5.3.2. El inocente.....	73
5.3.3. La vigilancia constante.....	79
5.4. La verdad os hará libres	81
5.4.1. El encierro	81
5.4.2. El retorno del héroe.....	84
5.5. ¡Por la libertad!	87
5.5.1. La revolución	87
5.5.2. La otra cara del sistema.....	89
5.5.3. La guerra	93
5.5.4. La resolución del conflicto.....	95
6. Diferencias con la literatura postapocalíptica: el caso de <i>Enclave</i>	99
6.1. Aplicación del esquema distópico a <i>Enclave</i>	99
6.1.1. El mundo en ruinas	100
6.1.2. El elegido	104
6.1.3. El ojo que todo lo ve	108
6.1.4. La verdad os hará libres	110
6.1.5. ¡Por la libertad!	113
6.2. <i>Enclave</i> como literatura postapocalíptica.....	115
7. Conclusión	117
Bibliografía	119
Fuentes primarias	119
Filmografía.....	120
Fuentes secundarias.....	121

Anexos	127
Anexo A: <i>Los Juegos del Hambre</i> (Suzanne Collins, 2008 – 2010)	129
Anexo B: <i>El corredor del laberinto</i> (James Dashner, 2009 – 2011)	141
Anexo C: <i>Divergente</i> (Veronica Roth, 2011 – 2013)	151
Anexo D: <i>Delirium</i> (Lauren Oliver, 2011 – 2013)	161
Anexo E: <i>Juntos</i> (Ally Condie, 2011 – 2012).....	169
Anexo F: <i>Legend</i> (Marie Lu, 2011 – 2014)	179
Anexo G: <i>Mentes poderosas</i> (Alexandra Bracken, 2012 – 2014)	189
Anexo H: <i>Enclave</i> (Ann Aguirre, 2012 – 2013)	201

1. Introducción

A lo largo del siguiente estudio, queremos ahondar en uno de los géneros literarios más fructíferos de los últimos años: la distopía juvenil. Con millones de ejemplares vendidos y altísimas recaudaciones en taquilla en sus adaptaciones cinematográficas, muchas de estas obras se han convertido en un referente para la literatura posterior, un hito importante en nuestra historia cultural.

Parte del éxito y la rentabilidad de estas obras es fruto de un esquema común, de una serie de elementos que se repiten constantemente en estas historias, esquema al que queremos dedicar este trabajo. Tras analizar algunas de las distopías juveniles más aclamadas, entre las que podemos destacar obras tan exitosas como *Los Juegos del Hambre* (2008 – 2012), *El corredor del laberinto* (2009 – 2011) o *Divergente* (2011 – 2013), hemos podido comprobar la existencia de este esquema y su funcionamiento, cómo se construye —siempre repetido, pero siempre de forma original— cada uno de los elementos que lo conforman, *topoi* o lugares comunes que hemos decidido dividir en cinco grupos: el desastre, el héroe, el poder tiránico, el encierro y la revolución.

Pero el objetivo de este estudio es doble. En primer lugar, queremos demostrar la existencia de este esquema común analizando siete distopías juveniles distintas, de éxito parecido y próximas en el tiempo y en el espacio —Estados Unidos, primeras décadas del siglo XXI—, trabajo para el que dedicaremos la mayor parte de nuestro estudio. Sin embargo, el mercado literario plantea ciertas problemáticas en su clasificación genérica, por lo que nuestro segundo objetivo es comprobar el funcionamiento del esquema distópico en otra obra catalogada como distopía juvenil, planteando la posibilidad de que estén clasificándose como distopías obras que, en realidad, deberían catalogarse como literatura postapocalíptica.

La distopía, como un subgénero de la ciencia ficción, es una literatura de denuncia, como comprobaremos en el apartado dedicado a los conceptos literarios. Y, además, es una literatura de denuncia social muy arraigada a su momento de creación, por lo que también hemos decidido incluir una breve explicación del contexto cultural en el que se publicaron estas obras. Tras un apartado en el que queremos explicar qué obras vamos a estudiar y cuál es el motivo de esta selección, basado principalmente en su éxito, abordaremos en profundidad las primeras siete para demostrar nuestro esquema y finalmente, en un último apartado, aplicarlo a la octava obra, que consideramos literatura postapocalíptica.

Dado que la intención de nuestro estudio es analizar motivos comunes a una serie de obras, esta investigación se sitúa, desde un punto de vista metodológico, en el ámbito de la Literatura Comparada, definida por Claudio Guillén como “cierta tendencia o rama de la investigación literaria que se ocupa del estudio sistemático de conjuntos supranacionales”, ya que “el punto de arranque no lo constituyen las literaturas nacionales, ni las interrelaciones que hubo entre ellas” (2005: 27). En concreto, nos encontraríamos dentro de los estudios sobre Tematología, una disciplina de la Literatura Comparada “que estudia aquella dimensión abstracta de la literatura que son los materiales de los que está hecha [...], los *temas* y *motivos* que, como filtros, seleccionan, orientan e informan el proceso de producción de los textos literarios” (Pimentel, 1993: 216).

Asimismo, debemos tener en cuenta que, a causa del corpus utilizado en este trabajo, hemos tenido que añadir en los anexos una explicación minuciosa del argumento de las novelas, ya que, al estar dirigidas principalmente a un público juvenil, presuponemos que no sean obras conocidas en el mundo académico —razón por la cual, además, nuestro análisis se basará únicamente en nuestra lectura de las obras, puesto que es un corpus completamente inexplorado a nivel académico—. A partir de estos argumentos detallados pretendemos ayudar a la comprensión del análisis, pero también demostrar que son novelas con una serie de motivos comunes más allá de los estudiados en nuestra investigación: historias con mucha intriga y acción, gran cantidad de personajes, encuentros y desencuentros amorosos, malentendidos, aventuras peligrosas, traiciones, sacrificios, engaños... Todos ellos, en realidad, ingredientes habituales de la ficción popular. Ficción que, además, será seriada, ya que no estamos trabajando con obras autoconclusivas, sino que todas las obras utilizadas en este estudio son trilogías.

2. Conceptos literarios

Antes de profundizar en el esquema de la distopía juvenil, debemos aclarar términos. A lo largo del siguiente trabajo nos referiremos continuamente al género de la distopía juvenil, y en cierto momento a la literatura postapocalíptica, por lo que debemos hacer una breve revisión de estos tres términos: literatura juvenil, distopía y literatura postapocalíptica.

2.1. Literatura juvenil

No hay una definición específica de literatura juvenil, pues se trata principalmente de una diferenciación de mercado y edad ideal del lector objetivo. Como apuntamos en trabajos anteriores, la problemática de esta falta de definición parte, principalmente, de que en el ámbito español no existe una diferenciación académica entre literatura infantil y literatura juvenil y, cuando se sugiere, “juvenil” es tan solo un adjetivo que designa edades mayores dentro de la literatura infantil (Alonso Ferrández, 2020: 3). En el ámbito anglosajón, en cambio, sí podemos asistir a una mejor diferenciación: Cart define como *young adult*¹ un rango de edad comprendido entre los doce y los dieciocho años, o entre los quince y los veinticinco (2001: 95). A pesar de todo, sigue sin existir una definición específica de este tipo de literatura.

Consideraremos, por tanto, que la literatura juvenil funcionará como una etiqueta aplicable a diferentes géneros literarios reconocidos y definidos, dotándolos de ciertos elementos que no tendrían originalmente, como la posible presencia de un héroe adolescente.

¹ En inglés, los términos correspondientes a *literatura infantil* y *literatura juvenil* son, respectivamente, *children's literature*, ‘literatura para niños’, y *young adult's literature* (muchas veces, abreviado YAL), ‘literatura para jóvenes adultos’.

2.2. Distopía

Como bien dijeron Scholes y Rabkin, “la historia de la ciencia ficción es también la historia de la evolución de las ideas del hombre, [...] la historia del progreso de nuestros conocimientos sobre el universo y sobre el puesto que ocupa nuestra especie” (1982: 13).

Gunn definía la ciencia ficción como “toda aquella forma literaria cuyo rasgo dominante es la presencia de cambios establecidos por la inclusión de elementos no existentes en nuestra realidad inmediata, pero considerados «posibles» desde algún ámbito científico” (2005: 10; citado en Moreno, 2010: 106). Es, por tanto, un género literario de denuncia, una literatura que invita a reflexionar sobre la propia realidad. En palabras de Julián Díaz:

Porque la así llamada ciencia ficción es, en rigor, la literatura más adecuada para reflexionar acerca de nuestro tiempo. No por el hecho de que la sociedad actual, como se ha aducido en ocasiones, esté marcada por los adelantos científicos. Sino porque, en un tiempo de vacío ideológico y desesperanza, las herramientas prospectivas deberían ser vistas como el camino más lógico [...] para que la literatura diseccione hoy nuestra sociedad, señale lo errado de algunos de nuestros caminos y medite sobre opciones alternativas (2010: ii).

Dentro de la ciencia ficción podemos encontrar otros subgéneros más centrados en la denuncia social, como el que realmente nos ocupa: la distopía. Pero no podemos definir *distopía* sin acudir antes a la definición de *utopía* —el no lugar, del griego *ou topos* (Orejudo Utrilla, 2020: 30)—, definida por Fernando Savater como “un lugar que no existe, pero no porque no hayamos sido lo suficientemente generosos y audaces para inventarlo, sino porque es un rompecabezas formado con piezas incompatibles” (2000: 225; citado por Santos, 2019: 9). Distopía y utopía serán, entonces, términos contrapuestos:

Si la utopía apunta hacia el bien y hacia el buen gobierno, la distopía se orienta hacia el mal y la tiranía. Cuando Utopía se enfrenta al problema de la felicidad, Distopía se construye sobre el dolor, el miedo y la opresión. [...] El individuo se somete al colectivo; y la libertad o no existe o está fuertemente condicionada (Santos, 2019: 11).

Procedente de los étimos griegos *dys*, ‘malo, anormal, desfavorable’, y *topos*, ‘lugar’, la distopía se define etimológicamente como el mal lugar, la visión negativa de la utopía (Santos, 2019: 51). Es una antítesis, la fabulación sobre el peor de los mundos posibles, “al que se le añade la denuncia de ese control absoluto de la vida humana que el sueño de una planificación social filosófica y científica que abarca todos los ámbitos entraña” (Domingo, 2008: 24). Son obras en las que se ahonda en la preocupación de la pérdida de la libertad individual y social, que advierten de “la terrible realidad de que lo que aún no ha llegado a ser, pero ya está ahí, no se oriente en la dirección de las visiones desiderativas, sino hacia todo lo contrario, hacia lo indeseable” (Domingo, 2008: 25).

Particularmente, Orejudo Utrilla relaciona estos conceptos opuestos de forma brillante:

Lo que diferencia por tanto a las eutopías² de las distopías, más que el carácter descriptivo o narrativo de unas u otras, es la existencia o no de un antagonista, de un disidente. Lo que convierte una eutopía en una distopía no es un conjunto de rasgos, sino un punto de vista. Tanto las eutopías como las distopías son organizaciones sociales eficaces en las que han sido solucionados muchos de los problemas de *nuestro* mundo [...]. El valor deseable o indeseable de una organización social no descansa sobre unos principios morales que varían con el paso del tiempo; si los mundos de las distopías resultan tan horribles es porque están narrados desde la disidencia (2020: 32-33).

Tras la definición de distopía como contraposición a la utopía, terminamos acudiendo a las palabras de Sargent, para quien una distopía es “una sociedad inexistente descrita con detalle y localizada en un tiempo y un lugar que el autor pretende hacer ver al lector contemporáneo como considerablemente peor que la sociedad en la que este vive” (1994: 9; citado por Martínez Mesa, 2018: 281).

² En su obra *Narrativa utópica contemporánea*, Antonio Orejudo divide las narraciones utópicas en tres: eutopías, distopías y antiutopías. En sus palabras: “Sería adecuado establecer una diferencia terminológica dentro de la literatura utópica, entre las *eutopías*, que describen sociedades mejores, y las *distopías*, que describen mundos poco o nada deseables” (2020: 31). Y el tercer término, la *antiutopía*, “que cuestiona o problematiza los conceptos mismos de utopismo, esperanza y mejora” (Sargent, 1994: 9 y Moylan, 2000: 74; citados por Orejudo Utrilla, 2020: 31).

2.3. Literatura postapocalíptica

Si la distopía contempla un mundo desfavorable construido en base a la opresión y el miedo, mundos en los que el poder ha anulado las libertades individuales y sociales, visiones pesimistas de una sociedad futura, la literatura postapocalíptica sería el fin último de estas visiones. Según Orejudo Utrilla, la ficción apocalíptica o postapocalíptica es aquella en la que “el empeoramiento social ha llegado a tal extremo que no puede hablarse de sociedad propiamente dicha, sino de restos deshilachados de un tejido social hecho jirones”, en el que las ruinas servirán “para construir un nuevo orden social, pero en otros casos la desolación es absoluta” (2020: 55).

Por tanto, se define como literatura postapocalíptica aquella ficción que sucede después de un apocalipsis y, aunque la palabra *apocalipsis* tenga varias interpretaciones, nosotros tomaremos la correspondiente a la cultura popular, la que se refiere a la devastación o la aniquilación: “una catástrofe que, por lo general, destruye las estructuras sociales y económicas conocidas hasta ese momento” (Ikeda, 2015: 1).

3. Estados Unidos en el siglo XXI

Ya hemos visto que la distopía, como género de ciencia ficción y particularmente como un género propio, es una literatura de denuncia, de resaltar problemas sociológicos presentes y de ahondar en las preocupaciones de la sociedad. No es de extrañar, por tanto, que se produjera un *boom* de distopías en las primeras décadas del siglo XXI.

Debemos situarnos en Estados Unidos a principios del siglo XXI, un siglo que se inició con uno de los mayores atentados terroristas de la historia —al menos, el más sonado—: el 11-S. El día 11 de septiembre de 2001, un avión impactó contra la Torre Norte de las Torres Gemelas de Nueva York; y tan solo diecisiete minutos después, un segundo avión se estrelló contra la Torre Sur (Alonso, 2020: en línea). El atentado a las Torres Gemelas fue televisado, observado desde todos los rincones del mundo y reemitido frecuentemente a lo largo de los años, como una parte fundamental de nuestra historia como sociedad, pero también, si podemos decirlo, como el inicio de una nueva cultura del morbo.

Algunos autores, como García Miranda, sitúan este nuevo gusto por lo distópico y lo postapocalíptico en lo que denominan *literatura post 11-S*:

Del brutal ataque terrorista, que evidenció la fragilidad del sistema y convirtió la seguridad en la prioridad mundial —justificando así la opresión de los gobiernos y la victimización de la sociedad— parecen haberse hecho eco las nuevas distopías, actualizando su lenguaje del pasado al del mundo contemporáneo, que a su vez trasladan al futuro (2013: en línea).

Pero no debemos olvidar que nos encontramos también en una época en la que las primeras promociones de la denominada generación *millennial*³ salieron al mundo laboral y se encontraron con que las utopías que les habían vendido sus padres no existían. En palabras de Simon Sinek: “Muchos crecieron en un mundo que los idolatró, con unos padres que les aseguraron que tendrían todo lo que desearan en la vida, y solo por el simple hecho de quererlo. Pero el mundo real, en crisis, les negó casi todo” (citado por

³ Se conoce como Generación Millennial —o Generación Y— a aquellas personas nacidas entre los años 1982 y 2000 (Strauss y Howe, 1991; citado por Lanzas, 2019: en línea). Algunos medios sitúan esta franja entre 1981 y 1993, o incluso 1996, y caracterizan a sus integrantes por nacer durante el inicio de la digitalización y vivir con una frustración constante derivada de un acceso al mercado laboral marcado por la crisis económica (Concejo Barcelona, 2018: en línea).

Lanzas, 2019: en línea)⁴. Standing considera a los *millennials* como los principales afectados por la degradación de las condiciones laborales, una generación abocada a una vida laboral nómada e inestable (2013; citado por Pérez Latorre, 2018: en línea). Una generación que, en palabras de Bauman, “siente que ha sido, abandonada, dejada atrás” (2013: 28; citado por Pérez Latorre, 2018: en línea). La problemática *millennial* no solo parte del miedo a una precariedad económica derivada de las malas condiciones laborales, sino que nos encontramos también ante miedos sociológicos y políticos como las desigualdades sociales, la hipervigilancia derivada de las redes sociales y los *mass media*, los conflictos migratorios y la xenofobia e, incluso, preocupaciones ecológicas y climáticas (Pérez Latorre, 2018: en línea)⁵.

En este panorama, caracterizado tanto por el terrorismo y la cultura televisiva del morbo como por las preocupaciones de una joven generación sobre su propio futuro y el del planeta que habita, parece lógico el resurgir de la novela distópica en las primeras décadas del siglo XXI, particularmente desde la visión de la juventud. Pero no debemos olvidar que, a pesar de la frustración y el miedo, la generación *millennial* no deja de ser una generación que mantiene la esperanza en un futuro mejor, por lo que nos encontraremos fácilmente con lo que Moylan denominó *enclaves utópicos*, una rebeldía ante el sistema que permite ver la luz al final del túnel, la visión del héroe como esperanza social (2000; citado por Pérez Latorre, 2018: en línea).

⁴ La autora no incluye cita bibliográfica.

⁵ Recomendamos encarecidamente la lectura del artículo “Distopías millennial (II): narrativa post-apocalíptica, juventud y cultura recesionario” (Pérez Latorre, 2018: en línea) para comprender mejor cómo las preocupaciones sociológicas, políticas y ecológicas de la generación *millennial* han confluído en una narrativa distópica juvenil, artículo en el que el autor no solo analiza algunas de las novelas que trataremos a continuación, sino otros productos culturales, como videojuegos o series de televisión.

4. Corpus

A lo largo del siguiente estudio vamos a analizar distintas obras literarias, catalogadas en el mercado literario como distopías juveniles. La selección que hemos hecho se ha basado en la continuidad a lo largo de una época, por lo que comprobaremos que la publicación de estas obras es muy cercana entre sí. Debido a las modas literarias, es habitual encontrar en un breve periodo de tiempo una serie de novelas de características similares, pertenecientes a un mismo género o adscritas a él en el mercado literario, por lo que nos centraremos en lo que llamaremos el *boom* de las distopías juveniles: entre 2008, con la publicación de la primera parte de *Los Juegos del Hambre*, y 2014, con la publicación del último tomo de las trilogías *Mentes poderosas* y *Legend*. Son, como vemos, seis años en los que el mercado se colmó de obras pertenecientes a este género, aunque nosotros solo nos centraremos en ocho: *Los Juegos del Hambre* (2008 – 2010), *El corredor del laberinto* (2009 – 2011), *Divergente* (2011 – 2013), *Delirium* (2011 – 2013), *Juntos* (2010 – 2012), *Legend* (2011 – 2014), *Mentes poderosas* (2012 – 2014) y *Enclave* (2012 – 2013).

La decisión de trabajar con estas ocho obras parte de su éxito. Son obras que han tenido gran repercusión tanto en su momento como en el mercado posterior: derechos cinematográficos, reclamos publicitarios y, muy a menudo, precuelas o secuelas. Destacamos este último detalle porque queremos aclarar que todas las obras del corpus son trilogías publicadas entre los años mencionados, pero su fama ha provocado la publicación posterior de novelas relacionadas con ellas, como explicaremos a continuación. Sin embargo, el presente trabajo tan solo se centrará en las trilogías originales.

4.1. *Los Juegos del Hambre* (2008 – 2010)

Los Juegos del Hambre es una obra escrita por Suzanne Collins y publicada originalmente en inglés en Estados Unidos por la editorial Scholastic Press entre los años 2008 y 2010. Traída a España por RBA Molino y traducida por Pilar Ramírez Tello en los mismos años, la trilogía consta de tres tomos: *Los Juegos del Hambre* (*The Hunger Games*, 2008), *En llamas* (*Catching Fire*, 2009) y *Sinsajo* (*Mockingjay*, 2010).

La historia transcurre en un país futuro, Panem, en el que Katniss, la protagonista y narradora, es enviada con dieciséis años a un programa televisivo llamado “Los Juegos del Hambre”, en el que veinticuatro chicos de entre doce y dieciocho años tienen que competir a muerte para el entretenimiento del Capitolio, la capital de Panem. Partiendo de esta premisa, la obra se centrará primero en la supervivencia durante el sangriento programa, y posteriormente en el levantamiento de los distritos oprimidos contra el poder abusivo del Capitolio y su presidente, Snow, desembocando en una guerra que tendrá como resultado el fin tanto de los Juegos del Hambre como de la opresión del Capitolio.

Esta obra, cargada de acción, fue incluida por la *BBC News* como una de las cien novelas más influyentes, literaria y socialmente (VV.AA., 2019: en línea). Y en 2009, Lionsgate compró los derechos cinematográficos (Fernández y Kit, 2009: en línea) para la producción de la trilogía en forma de cuatro películas protagonizadas por Jennifer Lawrence y Josh Hutcherson: *Los Juegos del Hambre* (2012), *En llamas* (2013) y *Sinsajo* en dos partes (2014 y 2015).

Tras el éxito mundial que supusieron tanto las novelas como las películas —más de cien millones de copias vendidas de la trilogía y cerca de tres mil millones de dólares de recaudación en taquilla (D’Alessandro, 2019: en línea)—, Suzanne Collins decidió sacar en 2020 una precuela de la trilogía, ambientada sesenta y cuatro años antes del inicio del primer libro: *The Ballad of Songbirds and Snakes*; publicada también por Scholastic Press en Estados Unidos y por RBA Molino en España, y traducida, también por Pilar Martínez Tello —junto a Manuel de los Reyes—, como *Balada de pájaros cantores y serpientes*. Esta obra también va a ser adaptada al cine por Lionsgate, en una fecha por determinar (Pérez, 2020: en línea).

4.2. *El corredor del laberinto* (2009 – 2011)

Publicada en Estados Unidos por Delacorte Press como *The Maze Runner* entre 2009 y 2011, la trilogía original de James Dashner fue publicada en España por Nocturna Ediciones como *El corredor del laberinto* (*The Maze Runner*, 2009), *Las pruebas* (*The Scorch Trials*, 2010) y *La cura mortal* (*The Death Cure*, 2011), con las traducciones de Noemí Risco Mateo.

La historia, narrada en tercera persona, pero focalizada en Thomas, comienza con la aparición de este personaje, de dieciséis años, en un lugar al que llaman el Claro, sin

más recuerdos que su propio nombre. En el Claro, junto con otros chicos como él, tendrá que luchar contra los monstruos que habitan en el Laberinto que lo rodea y huir de allí. Los personajes descubrirán que son sujetos en un experimento de una empresa llamada CRUEL, que trata de encontrar la cura a una enfermedad causada por el virus del Destello, que provoca la locura y la muerte. Tras salir del Laberinto, Thomas y sus compañeros tendrán que someterse a otra prueba de CRUEL que los hará descubrir un mundo devastado y su posición como inmunes a la enfermedad. Finalmente se enfrentarán a CRUEL y huirán de ellos y del virus, asentándose en un lugar remoto donde construir una nueva civilización.

Tras comprar los derechos cinematográficos, 20th Century Fox produjo las películas correspondientes a la trilogía (VV.AA., 2011: en línea): *El corredor del laberinto* (2014), *Las pruebas* (2015) y *La cura mortal* (2018). A pesar de las evidentes diferencias en la trama de ambas obras⁶, la recaudación en cines de la primera película estuvo cerca de los 350 millones de dólares (Box Office Mojo – *The Maze Runner*: en línea).

El gran éxito de su obra llevó al autor, James Dashner, a la publicación de diferentes novelas ambientadas en el mundo de la trilogía: las precuelas *El Destello* (*The Kill Order*, 2012), que narra los sucesos acontecidos antes de la liberación del virus; y *El código de CRUEL* (*The Fever Code*, 2016), ambientado poco antes del inicio de *El corredor del laberinto*. Otras obras relacionadas con la trilogía son *El corredor del laberinto: información clasificada* (*The Maze Runner Files*, 2013), que contiene datos o historias relacionadas con los personajes y CRUEL; y *El Palacio de los Raros* (*Crank Palace*, 2020), que se centra en los sucesos vividos por el personaje de Newt en ese lugar.

4.3. *Divergente* (2011 – 2013)

La trilogía de *Divergente*, escrita por Veronica Roth y publicada originalmente en inglés por HarperCollins, está conformada por *Divergente* (*Divergent*, 2011), *Insurgente* (*Insurgent*, 2012) y *Leal* (*Allegiant*, 2013). La traducción y publicación en España de la obra corre a cargo de Pilar Ramírez Tello y RBA Molino.

⁶ Para más información sobre este tema, invitamos a la lectura del artículo “11 Things You Won’t See In The Movie Adaption Of ‘Maze Runner’” (Calderon, 2014: en línea).

La obra se sitúa en un Chicago futuro en el que la sociedad se divide en cinco facciones: Abnegación, Erudición, Verdad, Cordialidad y Osadía. Narrada en primera persona por Tris, la protagonista de dieciséis años, los dos primeros tomos, y en primera persona alterna⁷ el tercero, añadiendo el punto de vista de Tobias ‘Cuatro’, la historia cuenta cómo Tris abandona su facción de origen, Abnegación, y decide entrar a formar parte de Osadía, donde conocerá a Tobias. Una vez superada la iniciación, descubrirán un plan de Erudición para derrocar el gobierno de Abnegación y un vídeo que les explicará que forman parte de un experimento cuyo propósito era la aparición de divergentes —como Tris, personas aptas para varias facciones—. Tras conseguir escapar de Chicago, encontrarán el Departamento, desde donde se dirige el experimento, y las respuestas que buscaban sobre el mundo exterior.

En 2011, Summit Entertainment compró los derechos cinematográficos de la obra (*The Dark Defender*, 2012: en línea). A pesar del moderado éxito de las dos primeras películas —*Divergente* (2014) recaudó casi 289 millones de dólares (Box Office Mojo – *Divergent*: en línea) e *Insurgente* (2015), 297 millones de dólares (Box Office Mojo – *Insurgent*: en línea)—, el fracaso de la primera parte de *Leal* (2016) —179 millones de dólares (Box Office Mojo – *Allegiant*: en línea)— provocó la decisión en el estudio de cancelar tanto la cuarta película como la serie de televisión planteada (Aurthur, 2018: en línea).

A pesar de todo, sí que podemos hablar de un éxito de la saga a nivel mundial, lo que terminó llevando a su autora, Veronica Roth, a la publicación de obras relacionadas con este mundo: *Cuatro: una historia de la saga de Divergente* (*Four: A Divergent Story Collection*, 2014), una precuela que narra la historia de Tobias antes de conocer a Tris; y una historia corta llamada *We Can Be Mended: A Divergent Series Epilogue* (2018), en formato electrónico y sin traducción oficial al español, que narra sucesos posteriores al final de *Leal*, protagonizados también por Tobias.

⁷ Nos referiremos como “primera persona alterna” a narraciones en las que se van a alternar los puntos de vista de diferentes personajes en primera persona, marcando al inicio de cada capítulo el nombre del narrador de ese fragmento.

4.4. *Delirium* (2011 – 2013)

Delirium es una trilogía escrita por Lauren Oliver y publicada originalmente en Estados Unidos por HarperCollins. Traducida por Carmen Valle, la editorial SM publicó la trilogía en España con sus títulos originales: *Delirium* (2011), *Pandemonium* (2012) y *Requiem* (2013) —aunque, actualmente, se encuentra descatalogada—.

La historia está narrada en primera persona por Lena⁸, una chica de diecisiete años que vive en un Portland futuro en el que el país entero ha decretado la calificación del amor como una enfermedad y la obligatoriedad de su cura. Lena cuenta los días para su intervención, con miedo a contraer la enfermedad, pero la aparición de Álex lo cambia todo: Lena se enamora de Álex, huye a la Tierra Salvaje —los territorios no controlados— y se introduce en la Resistencia, una organización que tiene como finalidad poner fin a la cura. Finalmente, Lena acabará retornando a Portland para destruir las murallas que rodean su ciudad.

El éxito de la trilogía llevó a Fox a comprar los derechos de producción de una serie basada en los libros (Webb Mitovich, 2013: en línea), pero tras la producción del capítulo piloto, el proyecto se canceló (Hibberd, 2013: en línea). A pesar de todo, Lauren Oliver aprovechó la fama de su trilogía para escribir y publicar novelas cortas basadas en su mundo o en personajes secundarios, que se recogieron en *Delirium Stories: Hana, Annabel, Raven, and Álex* (2016), y *The Book of Shhh* (2016), ninguna traducida al español. Mientras que la primera, centrada en los sucesos acontecidos antes o durante la trama de la trilogía y narrados por estos personajes, sí llegó a publicarse en físico por HarperCollins; *The Book of Shhh* es una ampliación de los pasajes que encontramos como inicio de capítulo en algunas partes del primer tomo —de un libro ficticio que consultan los personajes y que se tradujo al español como *Manual de Seguridad, Salud y Felicidad*—, y tan solo se ha publicado su versión digital.

⁸ El estilo de la narración de estas obras es muy llamativo. En el primer tomo nos encontramos con una narración en primera persona por parte de Lena, y cada capítulo se inicia con una cita muchas veces no real, sino del mundo creado por Oliver. La segunda novela también está narrada en primera persona por Lena, pero lo hace de una forma poco habitual: cambiando la tipografía, la historia se divide en “entonces” y “ahora”, contando los hechos sin continuidad cronológica. Finalmente, en el tercer tomo, también cambiando las tipografías, Oliver utiliza una primera persona alterna para añadir la perspectiva de Hana, la mejor amiga de Lena al principio de la historia.

4.5. *Juntos* (2010 – 2012)

En 2010 se publicó en Estados Unidos el primer tomo de la trilogía *Matched*, con el mismo título, una obra escrita por Ally Condie y publicada por Dutton Children's Books. Un año después, Montena trajo la obra a España, con la traducción de Rosa Pérez, como *Juntos* (*Matched*, 2011), *Caminos cruzados* (*Crossed*, 2012) y *Liberación* (*Reached*, 2013), respetando el concepto de las portadas originales: una chica encerrada en una bola de cristal —con el color verde de *Juntos*—, que empieza a romperla —pasando al azul de *Caminos cruzados*— y consigue salir de ella —vestida con el color rojo de *Liberación*— (ver Figura 1). Estos colores tendrán importancia dentro de la historia contada, pues es el color de las pastillas de las que disponen los personajes⁹.



Figura 1: Portadas originales de la trilogía *Matched* de Ally Condie

La obra cuenta, en primera persona¹⁰, la historia de Cassia, una chica de diecisiete años que vive en la Sociedad, un país impreciso que se ha desarrollado en un futuro indeterminado, en el que los funcionarios que lo dirigen controlan todos los aspectos de la vida de sus ciudadanos. Al comienzo de la primera novela, Cassia acude a su banquete

⁹ Todos los ciudadanos de la Sociedad tienen el derecho y la obligación de llevar siempre encima un pastillero con tres pastillas: una verde, una azul y una roja. La pastilla verde es un ansiolítico que detiene los ataques de pánico. La pastilla azul supuestamente sustituiría a la comida si el individuo se pierde, aunque realmente es un veneno paralizante. Y la pastilla roja, que solo puede tomarse si un funcionario lo solicita, tiene un efecto amnésico: aquel que la tome olvidará lo sucedido durante las doce horas anteriores.

¹⁰ Al igual que *Delirium*, *Juntos* también tiene variaciones en la narración a lo largo de las novelas: la primera novela está únicamente narrada por Cassia en primera persona, mientras que la segunda utiliza una primera persona alterna para incluir el punto de vista de Ky y, la tercera, añade a estas dos la perspectiva de Xander.

de emparejamiento, donde los resultados de clasificación han determinado que su pareja perfecta es Xander, su mejor amigo. Pero, al acceder a los datos que la Sociedad le ha proporcionado sobre él, aparece la imagen de otro chico: Ky. A partir de este momento, Cassia empezará a enamorarse —de forma recíproca— de Ky, un amor prohibido, y acabará huyendo de la Sociedad para reencontrarse con él y unirse a la revolución, el Alzamiento, que terminará por derrocar a la Sociedad.

En el año 2011, *The New York Times* incluyó la obra en el noveno puesto de los libros más vendidos para una audiencia joven (Best Sellers – Children’s Chapter Books, 2011: en línea). Y, sobre su adaptación al cine, la compañía Disney compró los derechos cinematográficos de la trilogía en 2010 (Reelz, 2010: en línea), pero la falta de información sobre esta producción indica la gran probabilidad de que estas películas nunca lleguen a estrenarse.

4.6. *Legend* (2011 – 2014)

Legend es el título de la primera trilogía juvenil de Marie Lu. Publicada originalmente en Estados Unidos por Penguin Random House entre 2011 y 2014, fue publicada en España por SM con la traducción de Ana H. de Deza, manteniendo los títulos originales: *Legend* (2012), *Prodigy* (2013) y *Champion* (2014).

Ambientada en el territorio futuro de Estados Unidos, en un país llamado la República, la historia cuenta en primera persona alterna las vidas de June, una chica prodigio que ha accedido a la universidad con quince años para formarse como militar, y de Day, un adolescente de su misma edad que malvive en las calles mientras boicotea a la República, ganándose el título de “el rebelde más buscado”. Ambos personajes coincidirán debido a la enfermedad del hermano pequeño de Day, una mutación extraña de la peste, que lleva al chico a intentar robar una vacuna para la enfermedad, misión que termina con la muerte del hermano de June. A partir de ese momento, June será enviada para capturarlo, pero los dos personajes se enamorarán —después de descubrir que no fue Day el causante de la muerte de su hermano— y acabarán uniéndose a un grupo rebelde, saliendo del país hasta las Colonias, el país enemigo con el que la República está en guerra, y volviendo para rescatar a la República de ser invadida por ese país.

En 2011, CBS Films compró los derechos cinematográficos de la trilogía (Kit, 2011: en línea), aunque el proyecto no llegó a buen puerto. Sin embargo, en 2018, estos

derechos fueron recomprados por BCDF Pictures (Ford, 2018: en línea). A pesar de la duda de si las películas llegarán o no a producirse, se publicaron las novelas gráficas de los libros entre 2015 y 2017, solo en inglés, por parte de Penguin Random House.

El éxito de los libros y el interés del público por conocer más sobre los personajes y la historia llevaron a Marie Lu a publicar dos historias cortas en formato digital, recopiladas en *Life Before Legend* (2013), sobre la vida de ambos protagonistas con doce años. Además, en 2019, Lu publicó el cuarto tomo, ambientado diez años después —tras el epílogo de *Champion*—, titulado *Rebel*, que termina de cerrar la historia de los personajes, publicado por Roaring Brook Press en inglés y por Ediciones Urano en español, con la traducción de Victoria Boano.

4.7. *Mentes poderosas* (2012 – 2014)

Publicada originalmente entre 2012 y 2014 por la editorial estadounidense Disney-Hyperion, *Mentes poderosas* es una trilogía escrita por Alexandra Bracken. En España, la obra fue publicada por RBA Molino y traducida por Isabel Murillo, conservando tanto las portadas como el juego de palabras que implicaban los títulos originales: *Mentes poderosas* (*The Darkest Minds*, 2012), *Nunca olvidan* (*Never Fade*, 2013) y *Una luz incierta* (*In the Afterlight*, 2014)¹¹.

La trilogía nos sitúa en un Estados Unidos relativamente cercano en el que el noventa y ocho por ciento de los niños han muerto por culpa de una enfermedad llamada ENIAA —enfermedad neurodegenerativa idiopática aguda en adolescentes—, que además ha provocado la mutación de los niños supervivientes, otorgándoles poderes mentales como una inteligencia superior, telequinesis, control del fuego o la electricidad, o control mental. En primera persona, Ruby —catalogada como Naranja, capaz de ejercer control mental sobre los demás— nos narra cómo, a sus dieciséis años, consigue huir de Thurmond, el centro en el que la han encerrado para supuestamente rehabilitarla, y coincide con Liam, Chubs y Zu. Tras un peligroso viaje por carretera, llegarán a East River, un campamento donde los chicos están a salvo, y encontrarán a Clancy Gray, el

¹¹ Como vemos, tanto los títulos en español como los títulos en inglés forman una oración completa. Al respetar el juego de palabras, la traducción no pudo ser literal: la original, “The darkest minds never fade in the afterlight”, podríamos traducirla como ‘Las mentes más oscuras nunca se desvanecen en la luz del crepúsculo’; mientras que la oración formada por los títulos en español es “Mentes poderosas nunca olvidan una luz incierta”.

hijo del presidente, otro Naranja que huyó de su padre tras fingir su recuperación. Clancy engañará a Ruby, entregará a los chicos de East River y huirá. Tras alistarse en la Liga para salvar la vida de su amigo Chubs, Ruby también tendrá que huir de ellos, poner a salvo a Liam y la información sobre la cura de la enfermedad, y finalmente enfrentarse a su peor pesadilla: volver a Thurmond para destruir el sistema de campamentos y el poder del presidente Gray.

El éxito y la atención del público llevó a Alexandra Bracken a publicar varias historias cortas, que fueron recogidas en un tomo titulado *Through the Dark* (2015): *In Time*, centrada en Gabe, un personaje nombrado en el último tomo de la trilogía; *Sparks Rise*, sobre Sam, la mejor amiga de Ruby en Thurmond; y *Beyond the Night*, posterior a *Sparks Rise*, centrada en personajes de ese relato.

Tras la compra de los derechos cinematográficos por parte de Fox y la posterior producción de una película basada en el primer tomo de la trilogía en 2018, el fracaso en taquilla —una recaudación de tan solo 41 millones de dólares (Box Office Mojo – The Darkest Minds: en línea)— ha eliminado la posibilidad de continuar con la saga cinematográfica (Zamora, 2018: en línea).

Aun así, el estreno de la película incentivó la reedición de los libros de la mano de las mismas editoriales, incluyendo al final de ellos varias historias cortas, traducidas por Manuel Manzano: una sobre Liam en el primero, otra sobre Vida en el segundo (un personaje que aparece por primera vez en este tomo), y una última sobre Clancy en el tercero. Además, se anunció la continuación de la saga, publicándose en 2018 *El legado más oscuro* (*The Darkest Legacy*), traducida por Montse Triviño, centrada varios años después del final de la trilogía y protagonizada por Zu.

4.8. Enclave (2012 – 2013)

La última obra del corpus, *Enclave*, en realidad no vamos a utilizarla en el análisis central, sino en un análisis posterior, ya que debemos catalogarla como ciencia ficción postapocalíptica. Publicada originalmente como *Razorland* por MacMillan en Estados Unidos entre los años 2011 y 2013, la trilogía de Ann Aguirre se trajo a España como *Enclave* (*Enclave*, 2012), *Refugio* (*Outpost*, 2013) y *Horda* (*Horde*, 2013). La editorial española encargada de su publicación fue Ediciones Hidra, y la traducción corre a cargo de Eva González.

Enclave nos sitúa en un mundo postapocalíptico en el que los seres humanos han tenido que recluirse bajo tierra para poder sobrevivir, en una serie de asentamientos a los que llaman enclaves. Tras ganarse su nombre, Dos nos cuenta en primera persona cómo debe luchar contra unos monstruos que acechan los túneles, llamados Engendros, junto con su compañero: Van. Tras descubrir las atrocidades cometidas por un gobierno que respetaba, Dos es exiliada junto a Van a la Superficie, donde descubre que el mundo superior sigue siendo habitable. Tras unirse a Tegan y a Stalker en las ruinas de Nueva York, los personajes se encaminarán por el bosque hasta encontrar Salvación, un asentamiento humano. Allí encontrarán un hogar que proteger de los monstruos, experiencia que terminará con un enfrentamiento armado y una guerra contra ellos, la victoria de los humanos y un tratado de paz con los supervivientes.

Aunque nunca se ha hablado de una producción cinematográfica, la última parte de la trilogía, *Horda*, logró entrar en 2013 en la lista de *The New York Times* de los libros juveniles más vendidos (Best Sellers – Children’s Chapter Books, 2013: en línea). El éxito obtenido con esta trilogía llevó a la autora a la publicación de varias historias cortas en digital que nunca llegaron a traducirse al español: *Foundation* (2012), una precuela que explica cómo los humanos se refugiaron bajo tierra; *Endurance* (2012), sobre la huida de los amigos de Dos, Guijarro y Dedal, del enclave antes de su destrucción; y *Restoration* (2013), una narración de algunos de los hechos por parte de Van. Además, Ann Aguirre decidió continuar la historia también con una cuarta parte, publicada en 2017 por MacMillan como *Vanguard*, y traducida al español por la editorial Océano Gran Travesía en América, con el título *Vanguardia*, que narra una historia posterior al final de *Horda* por parte de una de las protagonistas, Tegan. Al ser un sello internacional, podemos suponer que *Vanguardia* también acabará publicándose en España en una fecha por determinar.

5. Un esquema para la distopía juvenil: análisis de *topoi*

Tal y como hemos explicado en el apartado correspondiente, todas las obras escogidas en el corpus para realizar este análisis son trilogías estadounidenses publicadas en las dos primeras décadas del siglo XXI, con gran repercusión mediática: *Los Juegos del Hambre* (2008 – 2012), *El corredor del laberinto* (2009 – 2011), *Divergente* (2011 – 2013), *Delirium* (2011 – 2013), *Juntos* (2010 – 2012), *Legend* (2011 – 2014) y *Mentes poderosas* (2012 – 2014). Se trata de un corpus inexplorado por la crítica académica, en parte por su adscripción al mercado juvenil, pero también debido a la cercanía temporal de sus fechas de publicación. Por tanto, el siguiente estudio se ha realizado únicamente a partir de nuestras conclusiones tras la lectura y el análisis de las obras.

Todas estas historias, a pesar de ser marcadamente diferentes en sus argumentos, son consideradas distopías juveniles por el mercado literario, ya que, a pesar de sus diferencias, siguen un esquema común consistente en la repetición de ciertos *topoi* o lugares comunes¹². En el siguiente capítulo analizaremos estos *topoi* y la forma en la que se construyen en cada una de estas historias. Y, como aludiremos constantemente a las obras y a sucesos ocurridos durante las historias narradas, recomendamos la consulta de los argumentos detallados de todas ellas incluidos en los anexos.

Debido a la complejidad y a la abundancia de ellos, dividiremos los *topoi* en cinco apartados, en los cinco puntos de un pentágono, que corresponderán a cada una de las partes fundamentales del esquema distópico: el desastre, el héroe, el poder tiránico, el encierro y la revolución.

¹² Al hablar de *topoi* —o en singular, *topos*—, motivos, tópicos o lugares comunes, no nos referimos tanto a la definición de Frenzel, para quien “el motivo es una pequeña unidad temática recurrente en una tradición” (citado por López Martínez, 2007: 21), sino más bien a “motivos argumentales, pasos del discurso que se engarzan a otros motivos con respecto a los que son núcleos o catalisis” (López Martínez, 2007: 37-38). Podemos atender también a la definición de la Retórica, la de Cicerón, para quien “son lugares de los que se pudiera sacar todo lo que se va a decir en uno u otro sentido”, armas para la composición de un discurso (citado por López Martínez, 2007: 41), teniendo en cuenta el carácter político y de denuncia de las distopías.

Así, podemos establecer nuestra propia definición de *topoi* o lugares comunes, que serán todos aquellos motivos argumentales recurrentes a lo largo de un conjunto de obras adscritas a un mismo género literario, sin necesidad de que estos motivos formen parte de una tradición anterior.

5.1. El mundo en ruinas

La idea del mundo en ruinas parte de un desastre, y es común asociar la idea del desastre y de la ruina con el apocalipsis, pero veremos a continuación que no es necesaria una estética postapocalíptica en la construcción de una distopía —del mismo modo, una estética postapocalíptica no construirá automáticamente una distopía, como comprobaremos en el capítulo posterior—.

Una distopía se desarrolla en un tiempo futuro más o menos lejano, como veremos en algunos de los casos, o no especificado, una situación muy común. En este futuro, la sociedad ha sido abocada al desastre, a habitar en un mundo en ruinas, literal o metafórico. Los personajes forman parte de una sociedad que, de alguna forma, los ha apartado del poder y los ha convertido en simples peones en un tablero, manejados por el gobierno para su propio beneficio. Por tanto, no es necesariamente un mundo físicamente destrozado, aunque sí que exista un regocijo en la estética del desastre, sino una ruina metafórica consistente en un poder tiránico y una sociedad abatida y desesperanzada.

Obviamente, son mundos que han llegado a la ruina tras la industrialización, sociedades civilizadas que han desembocado en un desastre. Ya sea como consecuencia de la tiranía, del desastre —en el caso de ser apocalíptico— o de la guerra, encontramos un regodeo estético en el horror y una especie de vuelta al pasado: aparece continuamente la idea del primitivismo y, de forma realmente significativa, referencias constantes a la naturaleza.

5.1.1. El desastre

Como ya hemos dicho, una distopía —y por tanto una distopía juvenil— se desarrolla en un futuro, especificado o no, cercano o lejano. Y este futuro está destrozado, literal o metafóricamente, a causa de un desastre.

El desastre puede ser causado por problemas diversos, y este es uno de los elementos más importantes de la trama en estas novelas. Aunque en algunas historias tenemos el conocimiento de lo sucedido desde un principio, no es lo habitual. La búsqueda de la verdad se convierte en uno de los objetivos de los personajes, revelándose de forma fragmentada a lo largo de toda la historia. E incluso en novelas en las que parece

que tenemos toda la información desde un principio, se van descubriendo detalles que pueden romper con lo conocido o dar muestras sobre la verdadera tiranía del gobierno.

Las causas del desastre pueden clasificarse en cuatro: las causas bélicas, una guerra pasada que provocó el ascenso del tirano al poder; las causas climatológicas, un desastre climático que ha destrozado el mundo; las causas políticas, que se relacionan con cambios en la mentalidad de la población, lo que ha ocasionado un ascenso pacífico del gobierno tiránico al poder; y la enfermedad, una epidemia que ha generado graves problemas en la población, lo que da al tirano una excusa para tomar el mando. En todas las distopías estudiadas, el desastre se ha ocasionado por, al menos, una de ellas.

Comenzando con las dos distopías más atípicas del corpus, tanto *Delirium* como *Juntos* se basan en causas políticas. Aunque nos encontramos en dos escenarios futuros completamente diferentes, en ambos casos el desastre es en realidad un ascenso pacífico al poder por un cambio de mentalidad en la población, una población que ha aceptado ciertas medidas tiránicas, sin considerarlas como tales, por un supuesto bien común.

En *Delirium*, un cambio de mentalidad ha provocado que el amor sea considerado una enfermedad letal, los *deliria nervosa de amor*, una pandemia tan grave que hace necesaria la obligatoriedad de su cura, una intervención cerebral, descubierta a mediados del siglo XXII (véase Anexo D). Y, como esta cura se aplica a los dieciocho años por motivos de seguridad, ya que puede provocar secuelas como “lesiones cerebrales, parálisis parcial, ceguera o cosas peores” (Oliver, 2011: 9), y las novelas juveniles tienden a tener protagonistas adolescentes, la protagonista de esta historia será una incurada¹³ que escapará a esta intervención.

En *Juntos*, debido al desarrollo en un futuro indeterminado, la explicación del ascenso al poder de la Sociedad —así se conoce tanto al país en el que se desarrolla la

¹³ En *Delirium*, los individuos se dividen en: curados, personas adultas que han pasado por la intervención, erradicando la enfermedad de sus cerebros —reconocibles por una cicatriz de tres puntas bajo la oreja izquierda, fruto de la anestesia de la operación—; incurados, personas que aún no han pasado por la intervención a causa de su edad, principalmente menores de dieciocho años; e inválidos, aquellas personas que han nacido en el exterior o huido a la Tierra Salvaje, ya que no creen en la cura y no quieren someterse a ella. Al principio, el gobierno niega la existencia de estos últimos, pero serán los que formen la Resistencia, junto con simpatizantes —curados o incurados— o infiltrados en las ciudades —fingiendo la cicatriz característica de los curados—.

Habría otro grupo de personas, simpatizantes o infractores que no han conseguido huir a la Tierra Salvaje, que estarán encerrados junto con los enfermos mentales: en Portland, esta cárcel serán las Criptas. Y, además, descubriremos que los inválidos de la Tierra Salvaje no serán los únicos individuos fuera del sistema: las personas del subsuelo de Nueva York han creado otra sociedad a mayores, caracterizada por los defectos físicos de sus miembros, no aceptados en el mundo superior.

historia como a su gobierno, pues todo es la Sociedad: funcionarios, quienes realmente ejercen el poder; y ciudadanos— no se llega a desarrollar, pero se infiere que el ascenso fue pacífico: la Sociedad empezó como un intento de erradicar enfermedades y conflictos mediante una clasificación exhaustiva de sus ciudadanos, pero “pese a saber que era imposible lograr la perfección total en todos los ámbitos, decidió que era de suma importancia aproximarse a una tasa del ciento por ciento en algunos de ellos” (Condie, 2012: 155), por lo que sus medidas se volvieron cada vez más abusivas y tiránicas. La clasificación y el control llegan a tal punto que los emparejamientos están determinados por la Sociedad, en base a rasgos genéticos y de carácter, razón por la cual la trama se iniciará con un romance fuera de este control y, por tanto, será la razón por la que la protagonista renegará de su forma de vida.

La guerra es la causa en *Los Juegos del Hambre*, aunque sería más específico hablar en plural. Se menciona la formación de Panem, un estado compuesto por un Capitolio y trece distritos que lo sustentaban, levantado en la zona de Norteamérica tras los “desastres, las sequías, las tormentas, los incendios, los mares que subieron y se tragaron gran parte de la tierra, y la brutal guerra por hacerse con los pocos recursos que quedaron” (Collins, 2012a: 27), una guerra remota que provocó una reducción considerable de la humanidad (Collins, 2012c: 35), por lo que nos situamos en un futuro indeterminado, pero lejano. Pero sabemos también que hubo otra guerra, más cercana en el tiempo a los hechos narrados en la obra. Setenta y cuatro años antes del inicio del primer tomo de la trilogía, los distritos se rebelaron contra el Capitolio en un conflicto conocido como los Días Oscuros, guerra que terminó con la supuesta aniquilación del Distrito 13 y la implantación de una medida de castigo contra el resto de los distritos: los Juegos del Hambre, un “recordatorio anual de que los Días Oscuros no deben volver a repetirse” (Collins, 2012a: 27).

Pero las causas pueden combinarse, por lo que la guerra también puede ser una consecuencia de otra causa distinta. En el caso de *Legend*, la guerra entre la República y las Colonias —la causa del militarismo del país y la imposición de la figura del Elector y todas las medidas políticas de opresión— fue una consecuencia de un problema climático: en un futuro cercano —se nos sitúa la historia en el siglo XXII, concretamente en el año 2132 (Lu, 2015: 154)—, el deshielo de los casquetes polares provocó un aumento del nivel de los océanos y, por tanto, una serie de inundaciones que desembocaron en una crisis migratoria hacia el oeste, lo que llevó a la zona occidental de Estados Unidos a independizarse —la República— y a cerrar sus fronteras, provocando así el

enfrentamiento contra la zona oriental —las Colonias— (Lu, 2013: 232-233), una larga guerra que se mantiene durante el transcurso de los libros.

Un desastre climatológico también fue la causa en *El corredor del laberinto*. En un futuro muy lejano sin determinar —tanto que la datación de los años es completamente distinta, situándonos en un supuesto año 232 (Dashner, 2014a: 523)—, una serie de erupciones solares destrozaron la zona ecuatorial de la Tierra, provocando caos y migraciones hacia el norte o el sur (Dashner, 2015: 240). Como medida de control ante el caos ocasionado, los distintos gobiernos —unidos ante la destrucción de países y la pérdida de miles de vidas— decidieron liberar un virus de laboratorio, el Destello (Dashner, 2014b: 448), que causaba “una enfermedad progresiva, degenerativa, del cerebro, que ocasiona movimientos involuntarios, alteraciones emocionales y deterioro mental”, sin tratamiento y mortal (Dashner, 2014b: 218). El Destello es la causa real del desastre narrado en la obra: la necesidad de encontrar una cura para la enfermedad lleva a la creación de CRUEL —acrónimo de “Catástrofe Radical: Unidad de Experimentos Letales” (Dashner, 2014a: 306)—, una empresa que, bajo el pretexto de encontrar la cura, realiza verdaderas atrocidades.

Las enfermedades son también la causa del desastre tanto en *Divergente* como en *Mentes poderosas*, aunque en ambos casos son mutaciones genéticas provocadas por el hombre, deliberadamente o no. En el caso de *Divergente*, los científicos decidieron eliminar ciertos genes que consideraban problemáticos —la estupidez, la cobardía, la falsedad, la agresividad y el egoísmo—, pero no previeron que, con ello, anularían algunos principios básicos del ser humano: la compasión, la capacidad de reafirmación y la capacidad de conservación (Roth, 2014b: 120). Debido a este deterioro genético, se crearon experimentos generacionales —situamos por tanto la historia en un futuro lejano, dentro de varios siglos, por la información de que estos experimentos llevan funcionando siete generaciones (Roth, 2014b: 214)— para intentar corregir estos problemas utilizando a personas genéticamente defectuosas —a partir de ahora, GD— con la finalidad de conseguir restaurar la pureza del ADN de la humanidad (Roth, 2014b: 121). Estos experimentos fueron implantados por el Departamento de Bienestar Genético tras una guerra, la Guerra de la Pureza, que enfrentó a GD y personas genéticamente puras —a partir de ahora, GP—, “que trajo consigo un grado de destrucción inaudito en tierra estadounidense y acabó con casi la mitad de la población del país” (Roth, 2014b: 120-121).

En *Mentes poderosas*, la mutación genética fue accidental. Tras un ataque bioterrorista que contaminó las aguas de Estados Unidos, el gobierno, junto con la compañía médica Leda Corporation, ideó un componente químico “que contrarrestara y anulara una serie de venenos, bacterias y fármacos que podían añadirse al suministro de agua”: el Agente Ambrosía (Bracken, 2018c: 385-386). El problema no previsto fue que este compuesto provocó mutaciones genéticas en el cerebro de los fetos, lo que desembocó en la ENIAA, que causó la muerte de miles de niños al llegar a la pubertad y la mutación en los flujos eléctricos del cerebro en los supervivientes (Bracken, 2018c: 386). Al alterarse los flujos eléctricos del cerebro, los niños desarrollaron distintas capacidades mentales —inteligencia superior, telequinesis, control de la electricidad, control del fuego y control mental¹⁴—, razón por la cual el gobierno implantó el sistema de los campos de rehabilitación.

Al tratarse de una mutación generacional, de un compuesto que afectó a los fetos de toda una generación, estas causas son relativamente cercanas y, por tanto, nos encontramos con la distopía más próxima en el tiempo de todas las estudiadas. Aunque el futuro no llega a especificarse, podemos inferir un Estados Unidos prácticamente actual, lo que demuestra que no es necesario un apocalipsis ni un futuro remoto para el desarrollo de una distopía.

5.1.2. El primitivismo

Ya sea a causa del propio desastre —enfermedades, guerras o catástrofes climatológicas— o por motivos derivados de él, como la pobreza a causa de la opresión o la necesidad de una vida al margen del sistema, en estas historias vamos a encontrar una vuelta al pasado en forma de primitivismo. Y, aunque no sea un motivo común a todas las obras, debemos mencionar una recurrencia en la idea de este primitivismo contrapuesto con el uso de la tecnología por parte de los opresores, a menudo una tecnología avanzada y desarrollada.

¹⁴ Estos niños, a los que nos referiremos más adelante como niños o jóvenes psi, ya que esta letra griega es utilizada para referirse tanto a ellos como al cuerpo de seguridad que los controla, las Fuerzas Especiales Psi —a partir de ahora, FEP—, son clasificados por estas capacidades mentales: Verdes, si poseen una inteligencia superior; Azules, si son telequinéticos; Amarillos, si controlan la electricidad; Rojos, si controlan el fuego; y Naranjas, si pueden ejercer un control mental.

Debido a la opresión ejercida por el poder, habitualmente encontramos una gran diferencia en la forma de vida entre los ciudadanos, una marcada separación entre ricos y pobres. Y, en este caso, es llamativa la alusión a la electricidad: los ricos pueden acceder a este servicio, mientras que los pobres tendrán que iluminarse con velas y prescindir de las mejoras tecnológicas. Este detalle lo podemos ver en *Los Juegos del Hambre*, *Legend*, *Delirium* e, incluso, de forma muy concreta, en *Divergente*.

En *Los Juegos del Hambre*, la opresión del poder provoca una diferencia inmensa entre la vida en los distritos y la vida en el Capitolio. La forma de vida de los ciudadanos del Capitolio es depender de los distritos para todas sus necesidades y caprichos, de forma completamente opresiva. En el caso del Distrito 12, que conocemos de primera mano por ser el lugar de origen de la protagonista, nos encontramos con situaciones completamente primitivas, como la falta de agua caliente —“En nuestra casa de la Veta¹⁵ solo teníamos agua fría, y un baño suponía tener que hervir el resto del agua en el fuego” (Collins, 2012b: 42)— o de electricidad —“La electricidad en el Distrito 12 viene y va; lo habitual es que solo tengamos unas cuantas horas al día. Es normal que por las noches nos iluminemos con velas” (Collins, 2012a: 92-93)—. Toda esta forma de vida de pobreza, que lleva a Katniss a cazar de forma ilegal para poder alimentar a su familia, contrasta vivamente con los excesos que encuentra en el Capitolio:

Mi alojamiento es más grande que nuestra casa en la Veta; es lujoso [...], y tiene tantos artilugios automáticos que seguro que no me da tiempo a pulsar todos los botones. Solo en la ducha hay un cuadro con más de cien opciones para controlar la temperatura del agua, la presión, los jabones, los champús, los aceites y las esponjas de masaje. Cuando sales, pisas una alfombrilla que se activa para secarte el cuerpo con aire. En vez de luchar con los enredos del pelo húmedo, coloco la mano en una caja que envía una corriente eléctrica a mi cuero cabelludo, de modo que tengo el cabello desenredado, peinado y seco casi al instante (Collins, 2012a: 87).

El caso de *Legend* es particularmente claro, ya que tenemos a dos protagonistas que pertenecen a ambas clases sociales: June, de clase alta; y Day, procedente de los barrios pobres. Aunque las menciones no son recurrentes, podemos apreciar un vistazo de la casa de la familia de Day iluminada con velas (Lu, 2012: 15), en contraposición con la electricidad, considerada “un lujo que solamente se pueden permitir los edificios oficiales

¹⁵ La Veta es la zona más pobre del Distrito 12. Por tanto, Katniss no solamente procede de distrito más pobre de Panem, el Distrito 12, sino también del barrio más pobre de este, la Veta.

y las viviendas de la elite” (Lu, 2012: 38). June se da cuenta de estas diferencias después de su misión de encontrar a Day, en la que se ve obligada a vivir en la calle, siendo consciente al volver de que, con uno solo de sus vestidos, podría alimentar a un niño de los barrios pobres durante meses (Lu, 2012: 211). Como mención especial, no deja de resultar llamativo que, a pesar de la tecnología usada por los ricos frente al primitivismo de los pobres, la tecnología de la República es muy anticuada en comparación con la tecnología que encuentra June en la Antártida, en donde sus habitantes disponen de ordenadores inmersivos (Lu, 2015:183-187).

En *Delirium* también captamos estas diferencias, de forma que la familia de Lena, la protagonista, tiene que prescindir del uso de la electricidad —“En casa no tenemos aire acondicionado, solo ventiladores [...]. Y la mayor parte del tiempo, Carol ni siquiera nos deja usarlos; chupan demasiada electricidad, dice, y no podemos desperdiciarla” (Oliver, 2011: 30)—, mientras que su amiga Hana, de clase más alta, puede permitirse estos caprichos. Este primitivismo se verá agravado tras el ascenso de Fred a la alcaldía de Portland y su decisión de considerar la electricidad un premio: “La electricidad no es gratis. La energía no es gratis. Hay que ganársela. La electricidad, la luz, el calor se darán a la gente que se lo haya ganado” (Oliver, 2014: 126).

El caso de *Divergente* es solo referencial, pero se produce igualmente. Al visitar la periferia del Departamento, Tris encuentra viviendas primitivas construidas con cartón, metal y lona (Roth, 2014b: 324-325). Pero también se menciona la vida en las ciudades que no están constituidas como experimentos, con la electricidad y el agua racionada (Roth, 2014b: 236).

La opresión o los medios de control del poder también pueden provocar la vida al margen de la sociedad, ya sea como fugitivos o como una forma de vida fuera del sistema establecido, normalmente en la naturaleza. Es el caso de *Juntos*, *Mentes poderosas* y, de nuevo, *Delirium*, aunque también podemos considerar la vida al margen de la sociedad en casos concretos de *Divergente* y *Legend*, y derivados de los abusos del sistema en *Los Juegos del Hambre* y *El corredor del laberinto*, como veremos a continuación.

En *Juntos*, los personajes se ven obligados a escapar de la Sociedad y adentrarse en la Talla, un cañón salvaje a las afueras del país. La Talla es el hogar de un grupo de personas que decidió huir de la Sociedad cuando se formó, nombrándose labradores (Condie, 2012: 122). Pero los labradores no son el único pueblo que vive fuera de la Sociedad: se hacen continuas menciones a los pueblos de las piedras, “construidos por

anómalos¹⁶ por todas las provincias exteriores cuando la Sociedad comenzó a gobernar. [...] Discurren de norte a sur, y todos están contruidos a una jornada de viaje del siguiente” (Condie, 2013: 213).

El primer tomo de *Mentes poderosas* consiste en una huida por carretera para alcanzar la tierra prometida: East River. Nos encontramos en una sociedad en la que los personajes son fugitivos que se ven obligados a conducir por carreteras poco transitadas y esconderse en los bosques o en lugares abandonados, alimentándose de lo poco que encuentran o pueden conseguir, por ejemplo, robando en gasolineras o centros comerciales. Pero es realmente relevante East River, una sociedad primitiva, pero autosuficiente. Aunque han conseguido hacer funcionar la electricidad y la fontanería, al estar instalados en un antiguo camping, los habitantes de East River son capaces de autoabastecerse gracias a un huerto —aunque sí se ven obligados a asaltar camiones o tiendas para conseguir otros útiles necesarios (Bracken, 2018a: 324)—.

En *Delirium* aparece un ejemplo claro de la vida primitiva en la naturaleza: la vida en la Tierra Salvaje, los territorios que están más allá de los muros de las ciudades válidas, es en sí misma la vida fuera del sistema, un lugar lleno de inválidos que el gobierno bombardeó para destruir a todos aquellos que no comulgaran con sus ideas, que no aceptaran la existencia de los *deliria nervosa de amor* y la necesidad de la cura (Oliver, 2012: 50-51). Aunque los personajes recurran a los restos de las ruinas y a menudo obtengan ayuda de simpatizantes del interior de las ciudades, se ven obligados a subsistir de la caza y la recolección, utilizando el fuego para cocinar, el agua del río para hidratarse y limpiar, etc.:

Aquí guardamos el agua. [...] La cogemos por la mañana. [...] Por las mañanas hervimos el agua para desinfectarla. [...] [El agua viene] del río Coheco. [...] También conseguimos por el río muchas otras cosas [...]. Nuestros amigos de dentro nos las mandan por ese medio (Oliver, 2012: 39-40).

¹⁶ La Sociedad clasifica a sus habitantes en ciudadanos, aberrantes y anómalos. Los ciudadanos son personas con todos los derechos a los que se puede aspirar en la Sociedad: posibilidad de un trabajo digno, de emparejamiento y de descendencia. Los aberrantes son personas que han cometido una infracción, o han heredado la condición de sus padres, y no se les permite acceder a trabajos dignos ni al sistema de emparejamientos. Los anómalos, por su parte, son personas que no han querido vivir bajo las leyes de la Sociedad, quedándose fuera del sistema: son, por tanto, todos aquellos que viven fuera, entre la Sociedad y el país enemigo.

De nuevo en *Divergente* nos encontramos con una referencia simple, pero significativa también. Podemos apreciar un primitivismo en la forma de vida de los abandonados¹⁷, que han sido expulsados de las facciones y, por tanto, de la sociedad: malviven en malas condiciones, con problemas de higiene y alimentándose directamente de latas calentadas al fuego (Roth, 2014a: 98).

El caso de *Legend* es parecido, ya que la pobreza extrema —y las circunstancias concretas de Day, como fugitivo dado por muerto— lleva a los personajes a una vida al margen de la sociedad, malviviendo en las calles, robando para subsistir y durmiendo en callejones o edificios abandonados:

Esa noche acampamos detrás de una casa de empeños cuyo dueño había dejado un par de sillas y un sofá roto en el callejón. Le limpié las rodillas con alcohol que había robado en un bar [...]. Se pasó el día siguiente siguiéndome a todas partes, mientras yo revolvía en los contenedores para buscar ropa vieja y restos de comida (Lu, 2012: 106).

Los casos de *Los Juegos del Hambre* y *El corredor del laberinto* son casi simbólicos, pero también podemos considerarlos como una vida al margen de la sociedad. En el primero, la opresión ejercida por la existencia de los Juegos del Hambre conlleva un encierro en una arena cercada, alejada del mundo, en la que los personajes se verán obligados a matarse para sobrevivir, pero también a recurrir a lo que la naturaleza pueda ofrecerles para subsistir: la caza y la recolección, el fuego para cocinar o calentarse, etc. En *El corredor del laberinto* se aprecia en la forma de vida del Claro, derivada también de la opresión del sistema: CRUEL crea el Laberinto y el Claro, encerrando a los chicos en ese recinto, donde tienen zonas dedicadas a la agricultura y a la ganadería para poder alimentarse: “Los Huertos, donde tenemos los cultivos. El agua llega a través de unas

¹⁷ En el Chicago de *Divergente*, las personas se distribuyen en cinco facciones, que dependen de las facultades y las creencias de cada uno, como una forma de evitar conflictos: “Se dividieron en facciones que pretendían erradicar los rasgos que consideraban responsables del caos del mundo. [...] Los que culpaban a la agresividad formaron Cordialidad. [...] Los que culpaban a la ignorancia formaron Erudición. [...] Los que culpaban al engaño formaron Verdad. [...] Los que culpaban al egoísmo formaron Abnegación. [...] Y los que culpaban a la cobardía formaron Osadía” (Roth, 2018: 48-19).

Los abandonados serán aquellas personas que, por los motivos que sean, ya sea el abandono consciente o la no superación de las pruebas de aptitud de las facciones, quedarán fuera de ellas. Son personas que viven al margen de la sociedad, subsistiendo de las ayudas de otras facciones —de Abnegación, principalmente— y realizando los trabajos que se consideran precarios: limpieza, transportes, etc.

tuberías del suelo. [...]. La Casa de la Sangre, donde criamos y sacrificamos a los animales” (Dashner, 2014a: 69).

Por último, podemos observar una forma de vida rudimentaria como consecuencia del desastre, un caos primitivo y destructivo provocado por la ruina. En el corpus estudiado, este primitivismo solo aparece en *El corredor del laberinto*, donde tenemos un desastre causado tanto por unas erupciones solares que destrozaron una zona del planeta como por una enfermedad que provoca locura. Por tanto, encontramos cierto primitivismo en las zonas de la Quemadura, la zona afectada por el desastre climatológico, en la que los protagonistas llegan a una ciudad abandonada, destruida e iluminada por hogueras (Dashner, 2015: 155). Como consecuencia del Destello, apreciamos también un primitivismo en el lugar denominado “el Palacio de los Raros” (Dashner, 2014b: 246), una especie de zona residencial destinada a los enfermos, pero en la que ha cundido la anarquía y la locura. Se trata de un lugar abandonado, roto y destruido, con una forma de vida completamente primitiva: “Las pistas estaban devastadas [...]. El espacio estaba lleno de sacos de dormir y mantas [...]. En los huecos donde se colocaban los bolos ardían varias hogueras” (Dashner, 2014b: 261). Ambos casos también podrían encuadrarse en el primitivismo por pobreza, pero al tratarse de zonas y consecuencias derivadas del desastre, se adecúan mejor en este apartado.

Esta idea de la vida rudimentaria en las distopías juveniles también puede percibirse en las adaptaciones cinematográficas que se llegaron a realizar de estas obras¹⁸. Podemos ver, por ejemplo, una reunión en el Claro de *El corredor del laberinto* iluminada con fuego (Figura 2), a los personajes de *Mentes poderosas* alimentándose precariamente en el bosque (Figura 3), una edificación caótica con celdas primitivas en *Divergente* (Figura 4) o un claro retrato de la pobreza del Distrito 12 en *Los Juegos del Hambre* (Figura 5).

¹⁸ En ningún momento nuestra intención será la de realizar un análisis comparativo entre las versiones literarias y las cinematográficas, pues excedería los objetivos y los límites marcados para el presente trabajo, tan solo ilustrar de forma visual algunos de los motivos estéticos que hemos encontrado en las obras analizadas.



Figura 2: Una asamblea en el Claro (Ball, 2014: 00:42:23)



Figura 3: Los protagonistas de *Mentes poderosas* en el bosque (Yuh, 2018: 00:54:53)



Figura 4: Edificación primitiva en *Leal* (Schwentke, 2016: 00:09:40)



Figura 5: Una mujer tendiendo la ropa en el Distrito 12 (Ross, 2012: 00:03:01)

5.1.3. La naturaleza

Como vemos en relación con la existencia del primitivismo en una vida al margen de la sociedad, se trata también de la necesidad de un refugio en la naturaleza frente a una vida tecnológicamente desarrollada en la sociedad. Es por ello por lo que la naturaleza gana tanta importancia en las distopías juveniles.

Aunque nunca llega a escapar, Katniss menciona varias veces la posibilidad de vivir en el bosque junto a Gale en *Los Juegos del Hambre*, un refugio en el que ha conseguido comida para su familia, pero también la libertad para expresar lo que realmente piensa lejos del férreo control del Capitolio. Es evidente también en *Delirium*, puesto que la Tierra Salvaje a la que huye Lena antes de su intervención es realmente eso: una tierra salvaje, bosques y naturaleza en estado puro, un lugar vivo, hermoso y temperamental (Oliver, 2012: 101). La naturaleza también es un refugio para los niños fugitivos de *Mentes poderosas*, pues en el bosque son más difíciles de rastrear y capturar, pero también allí se encuentra la tierra prometida: East River. Sin contar con que la naturaleza indómita es el refugio final para los inmunes de *El corredor del laberinto*, un lugar nuevo donde volver a empezar: “Había llegado a un lugar que les habían dicho que ya no existía, uno verde, exuberante y lleno de vida. Estaba encima de una colina, sobre un campo de alta hierba y flores silvestres” (Dashner, 2014b: 443). Pero no todo es naturaleza boscosa y exuberante, pues los protagonistas de *Juntos* huyen a los cañones de la Talla, una naturaleza desértica:

Pero enseguida advierto que la Talla rebosa vida de todas formas. Cuervos negros revolotean por encima de nosotros y sus ásperos graznidos resuenan en los cañones. Coyotes, liebres y ciervos huyen a nuestro paso y un diminuto zorro gris se escabulle cuando bebemos del arroyo. Un pajarillo se cobija en un árbol que tiene una oscura herida longitudinal en el centro. Parece que fue alcanzado por un rayo y siguió creciendo alrededor de la quemadura.

Pero nada humano todavía (Condie, 2012: 106).

La naturaleza aparece también como una fuerza que recupera lo que es suyo, renaciendo entre las ruinas. Es el caso de *Legend*, donde las flores crecen entre las ruinas de los edificios inundados: “En la esquina de la azotea hay una mancha de color turquesa que me llama la atención: es una mata de margaritas marinas que ha brotado de una grieta del suelo” (Lu, 2012: 138). O en *Divergente*, donde la naturaleza recupera el terreno

perdido a las afueras de Chicago: “Árboles enormes y silvestres crecen más allá de las estructuras de cemento que debían mantenerlos controlados, y las raíces se extienden por la acera” (Roth, 2014b: 108-109). Incluso en *Mentes poderosas*, con un ciervo adentrándose en un centro comercial abandonado (Bracken, 2018a: 228). Pero la mayor evidencia de esta fuerza imperturbable se produce en *Delirium*: al salir por primera vez del hogar en la Tierra Salvaje, Lena se encuentra con una calle bombardeada sobre la que está creciendo el bosque: “Aquí había una ciudad [...]. Por aquí no queda casi ningún edificio, pero los árboles son jóvenes. Así es como sabes dónde estaban las casas” (Oliver, 2012: 49).

Al igual que sucede con el primitivismo, la naturaleza es también un elemento recurrente en las adaptaciones cinematográficas de las novelas. Aunque a menudo no coincidan con los pasajes originales, la naturaleza crece sobre las ruinas de Chicago en *Insurgente* (Figura 6) y sobre los destrozos de la guerra en la primera parte de *Sinsajo* (Figura 7). Pero también se percibe como un refugio, como sucede con East River en *Mentes poderosas* (Figura 8) o con el final de las sagas cinematográficas tanto de *El corredor del laberinto* como de *Los Juegos del Hambre*. En el primer caso se representa el refugio final al que consiguen huir los personajes en las novelas (Figura 9), mientras que en el final de *Los Juegos del Hambre* se utiliza un paisaje natural para subrayar el final feliz (Figura 10).



Figura 6: La naturaleza creciendo en las ruinas de Chicago (Schwentke, 2015: 00:26:39)



Figura 7: La naturaleza creciendo sobre las ruinas de la guerra (Lawrence, 2014: 00:55:39)



Figura 8: Un embarcadero en East River (Yuh, 2018: 01:09:56)



Figura 9: El refugio final de *La cura mortal* (Ball, 2018: 02:11:00)



Figura 10: Un pícnic en el bosque en el epílogo de *Sinsajo* (Lawrence, 2015: 02:03:39)

5.1.4. La estética del desastre

Aunque hemos defendido que no es necesaria una estética postapocalíptica en la construcción de una distopía, sí que existe un *topos* que podemos denominar estética del desastre, un regodeo estético en la idea del desastre, de las ruinas, de un mundo físicamente destruido. El famoso mundo en ruinas, esta vez literal. Por tanto, es muy habitual encontrar lugares destruidos o ruinas, pero también pueden ser edificios que han sufrido las consecuencias del abandono, de la guerra o de actos vandálicos.

Ya hemos visto que *Mentes poderosas* es temporalmente la distopía más cercana, y la causa del desastre no implica ningún tipo de destroz físico, por lo que su regodeo estético se produce sobre todo en los lugares abandonados por la crisis económica consecuente, como un centro comercial abandonado y vandalizado: “El suelo, a muchos metros alrededor de los desnudos marcos metálicos de color negro, estaba cubierto de fragmentos de cristal” (Bracken, 2018a: 228). Este centro comercial también aparece en la versión cinematográfica, que se deleita con la imagen del caos y la destrucción (Figura 11).



Figura 11: Un centro comercial vandalizado en *Mentes poderosas* (Yuh, 2018: 00:39:31)

Como consecuencia de la guerra que transcurre durante la historia, en las novelas de *Mentes poderosas* también encontraremos este regodeo estético en las ruinas de Los Ángeles tras el bombardeo de la ciudad:

Estábamos a kilómetros del centro, pero encontramos papeles, una silla de oficina, gafas de sol, maletines y zapatos que habían sido desechados o provenían de los edificios derrumbados cercanos. El ataque aéreo había convertido el One Wilshire, el viejo rascacielos [...], en un cascarón negro y ardiente. Lo había visto, solo por un instante, eructando remolinos de humo, oscureciendo las manzanas de toda la ciudad (Bracken, 2018b: 477).

En *Juntos*, como el desastre es político y no físico, es más difícil de encontrar este regodeo estético, aunque se puede llegar a intuir en ciertos casos, como la Galería en la que Cassia y otras personas cuelgan su arte en *Liberación*:

El Alzamiento trae los trozos de barricada sobrantes a este terreno baldío próximo al lago. Por separado, los segmentos blancos parecen piezas de arte curvas y colosales, como plumas arrojadas al suelo por seres gigantes que se han transformado en mármol, como huesos surgidos del suelo que se han convertido en piedra. Son un cañón hecho pedazos, con espacios entre los que caminar (Condie, 2013: 154-155).

También en *Los Juegos del Hambre*, al ser un futuro lo suficientemente lejano como para haberse reestructurado físicamente tras el desastre, la exhibición se da principalmente en las ruinas del Distrito 12, destrozado y carbonizado por las bombas que lanzó el Capitolio tras el Vasallaje de los Veinticinco, como podemos ver tanto en la Figura 12 como en el siguiente fragmento de las novelas:

La superficie que piso se vuelve más dura y, bajo la capa de cenizas, noto los adoquines de la plaza. Alrededor del perímetro hay un borde de basura donde antes estaban las tiendas. Una pila de escombros ennegrecidos ocupa el lugar del Edificio de Justicia (Collins, 2012c: 17).



Figura 12: Las ruinas humeantes del Distrito 12 (Lawrence, 2014: 00:10:38)

Sin embargo, tanto en *Divergente* como en *Delirium* se produjeron una serie de enfrentamientos armados que fueron la causa de los destrozos y las ruinas. En *Divergente* atendemos a un Chicago destrozado: “Hay puntos en los que la calle se ha hundido del todo y deja al descubierto sistemas de alcantarillado y metros vacíos que debo esquivar

con precaución” (Roth, 2018: 32); una estética que se recreó constantemente en las películas de la saga (Figura 13). También podemos apreciar una descripción de los estragos de la guerra, ya en el exterior:

Al principio parece un grupo de edificios oscuros. Al examinarlo mejor, me doy cuenta de que estos no deberían haber sido oscuros, sino que están tan chamuscados que cuesta reconocerlos. Algunos están arrasados. Las aceras que los separan están hechas pedazos, como una cáscara de huevo rota (Roth, 2014b: 177-178).

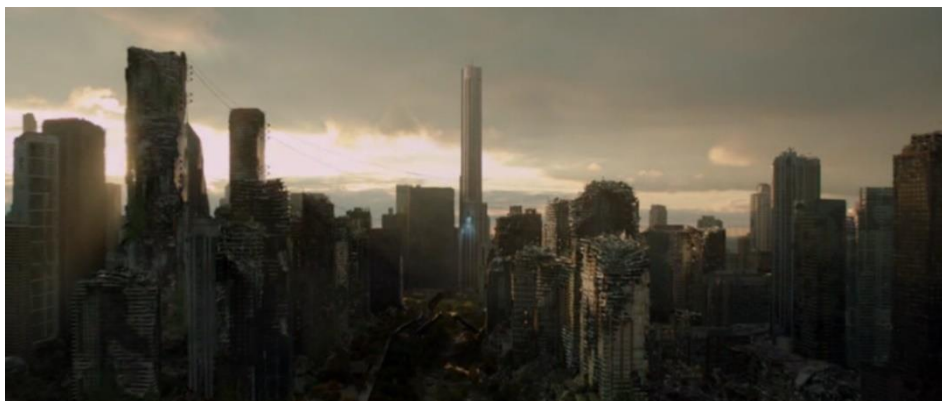


Figura 13: Imagen de un Chicago destruido en *Insurgente* (Schwentke, 2015: 01:07:56)

En el caso de *Delirium*, la obsesión con la implantación de la cura y el miedo a la enfermedad provocó el intento de erradicar a los inválidos, bombardeando la Tierra Salvaje. La descripción de Lena al ver los destrozos de la Tierra Salvaje, la calle bombardeada por primera vez, nos habla directamente de esta estética del desastre, una estética muy relacionada con la ya mencionada fuerza de la naturaleza:

Pero este claro es enorme y está lleno de arcos de piedra medio derruidos y de paredes que se mantienen en pie a duras penas. A un lado hay unas escaleras de cemento que se elevan del suelo y desembocan en la nada. En el último peldaño han anidado varios pájaros.

[...] Es un mundo en ruinas, un lugar absurdo, con puertas que no separan nada, con un camión oxidado, sin ruedas, en mitad de un tramo de hierba de color verde pálido. Un árbol crece justo en el centro y hay desperdigados por todas partes brillantes trozos de metal retorcido, fundidos y doblados en formas irreconocibles (Oliver, 2012: 48-49).

Como consecuencia de los desastres climatológicos, también encontramos esta estética del desastre en *Legend* y en *El corredor del laberinto*. En el caso de la primera, las inundaciones provocaron el abandono de algunos edificios tras la pérdida de los pisos inferiores por el agua, como muchos de los espacios en los que se ocultan Day y Tess:

Estoy en el tercer piso de un edificio, sentado en el alfeizar de una ventana ruinoso, tras unas vigas oxidadas. En tiempos esto fue un bloque de viviendas, pero ahora está destrozado. Las bombillas están rotas, hay trozos de cristal por todas partes y la pintura se desprende de las paredes (Lu, 2012: 14).

En *El corredor del laberinto*, el caos del Palacio de los Raros está descrito en forma de desastre. Se trata de un lugar no solamente primitivo y anárquico, sino completamente destrozado: “las casas, meras chozas deterioradas [...]. La mayoría de las ventanas de los edificios estaban rotas [...]. La basura abarrotaba las calles” (Dashner, 2014b: 247).

Pero, también, si relacionamos la estética de la ruina con el primitivismo del Claro, la construcción fragmentada y raquítica de edificios como la Hacienda es una clara muestra de desastre:

Alargó la mano hacia la puerta, una fea tabla de madera descolorida por el sol, y la abrió de un empujón para ver varios rostros estoicos a los pies de una escalera llena de curvas, cuyos peldaños y barandilla se retorcían y giraban en todas las direcciones. Un papel oscuro cubría las paredes del vestíbulo y del pasillo, aunque la mitad estaba despegada (Dashner, 2014a: 32).

Aunque la visión más concreta y significativa es la ciudad abandonada de la Quemadura, uno de los espacios más afectados por las erupciones solares, donde los protagonistas se adentran en un edificio en ruinas. Esta estética de la ruina tan característica volvió a manifestarse en las películas, que muestran edificios destrozados (Figura 14), con claras reminiscencias a los descritos en las novelas:

La luz entraba por las ventanas rotas y moteaba el suelo a su alrededor. Alzó la vista para ver un edificio en ruinas, con agujeros enormes en los montones de pisos hasta el tejado, que dejaban ver el cielo: parecía que sólo la infraestructura de acero impedía que se viniera abajo (Dashner, 2015: 200).



Figura 14: Un edificio destrozado y partido en dos en *Las pruebas* (Ball, 2015: 01:17:15)

5.1.5. La estética del horror

Igual que existe un regodeo estético en la ruina y el desastre, también existe otro en el horror. Es habitual la descripción cruenta de detalles desagradables, violentos o visualmente molestos, como la muerte, la sangre o la enfermedad. Pero no solo se produce en imágenes desagradables, sino también en conceptos incómodos, como las agresiones, el abuso, la pobreza o los cadáveres.

La visión de la muerte y de cadáveres es un elemento recurrente en todas estas historias, ya sean muertes violentas o debidas a la enfermedad. La sangre, las mutilaciones, las agresiones brutales o los estragos de la enfermedad aparecen en todas las distopías tratadas en el corpus, aunque algunas se regodean en el horror más que otras.

En el caso de *El corredor del laberinto*, esta estética no solo se centra en la muerte violenta, como la visión de un cadáver cortado en dos (Dashner, 2014a: 106-107), sino que también se deleita con la descripción de los monstruos creados por CRUEL, como los laceradores, seres “parte animal, parte máquina”, con un cuerpo “similar al de una babosa enorme, con un poco de pelo y brillante por la baba” y con “unos pinchos afilados de metal” que salían del cuerpo cada pocos segundos (Dashner, 2014a: 184). Y es particularmente cruenta la descripción de los enfermos del Destello, que se recrea de forma grotesca en las películas de la saga (Figura 15):

Al otro lado había un hombre agarrado a los barrotes, con las manos ensangrentadas. Tenía los ojos muy abiertos, inyectados en sangre, llenos de locura. Las llagas y las cicatrices cubrían su fino rostro quemado por el sol. No tenía pelo, tan sólo unas manchas infectadas de lo que parecía ser moho verdoso. Una atroz

hendidura se extendía por su mejilla derecha; Thomas podía verle los dientes a través de la herida en carne viva y purulenta. Una saliva rosada babeaba en líneas ondulantes desde la barbilla del hombre.

—¡Soy un raro! —gritó aquel horror—. ¡Soy un maldito raro!¹⁹ (Dashner, 2015: 19).



Figura 15: Primer plano de un raro con mutilaciones (Ball, 2018: 00:47:21)

Seres monstruosos también aparecen en *Los Juegos del Hambre*, los *mutos* —mutaciones creadas por el Capitolio—, siendo particularmente desagradable la descripción de los monstruos de las alcantarillas del Capitolio: “Son blancos, tienen cuatro extremidades y miden más o menos como un humano adulto [...]. Van desnudos, y lucen largas colas de reptil, espaldas arqueadas y cabezas encorvadas hacia delante” (Collins, 2012c: 334). Esta obra es particularmente cruenta también, regodeándose continuamente en muertes desagradables, como la de Cato en la primera arena, mutilado por unos *mutos* y descrito como un “desollado pedazo de carne” (Collins, 2012a: 362), y en cadáveres, como los que aparecen en las ruinas del Distrito 12 tras el bombardeo, una imagen terrorífica que se reprodujo fielmente en la versión cinematográfica (Figuras 16 y 17):

Mantengo la mirada fija en lo que recuerdo como la carretera, ya que cuando aterricé en la Pradera no tuve cuidado y me di contra una roca. Sin embargo, no era una roca, sino una calavera. Rodó y rodó hasta quedar bocarriba, y durante un buen rato no pude evitar mirarle los dientes preguntándome de quién serían, pensando que los míos seguramente tendrían el mismo aspecto en circunstancias similares.

¹⁹ *Raros* es el nombre que se le da a los enfermos del Destello. La enfermedad tendrá sus fases, por lo que comenzará de forma menos agresiva y, a medida que el virus vaya atacando al cerebro, la locura provocará estas mutilaciones —autoinfligidas o infligidas por otros raros— y estéticas desagradables propias del Ido, de la fase de la enfermedad previa a la muerte. El raro descrito en este fragmento es un enfermo que ya ha alcanzado el Ido o está muy cerca de él.

Sigo la carretera por costumbre, pero resulta ser una mala elección porque está cubierta de los restos de los que intentaron huir. Algunos están incinerados por completo, aunque otros, quizá vencidos por el humo, escaparon de lo peor de las llamas y yacen en distintas fases de apésta descomposición, carroña para animales, llenos de moscas (Collins, 2012c: 13-14).



Figura 16: Primer plano de una calavera enterrada en el suelo (Lawrence, 2014: 00:11:24)



Figura 17: Panorámica de los muertos del Distrito 12 (Lawrence, 2014: 00:11:55)

Mentes poderosas también contiene visión de cadáveres y muerte, pero se centra sobre todo en los elementos incómodos, como los recuerdos de Clancy, con quien experimentaron mientras buscaban una cura para la ENIAA: toques en el cerebro mientras estaba consciente, provocando incluso la pérdida del control de los esfínteres y afasias temporales (Bracken, 2018c: 237-239). Es particularmente espeluznante la pesadilla recurrente de Zu sobre la fuga del campamento de Caledonia, en la que las FEP disparan y matan a más de la mitad de los niños, representada también en la película (Figura 18):

Y a continuación fueron las balas, no la nieve, lo que empezó a caer sobre nosotros.

Cientos de niños profirieron gritos desgarradores. Cinco, diez, quince... resultaba imposible contar los niños que de repente empezaron a derrumbarse, a caer en la nieve, gritando y chillando de dolor. Una pesadilla roja reptó sigilosamente por la nieve como tinta derramada, extendiéndose poco a poco, devorándolo todo. Me llevé la mano a la mejilla, a la humedad que notaba allí, y cuando la retiré, el cerebro conectó finalmente y comprendí que acababan de salpicarme la cara con sangre. Estaba empapada: la sangre de otra persona me cubría por completo las mejillas y la barbilla (Bracken, 2018a: 195).



Figura 18: Niños psi siendo abatidos a disparos por las FEP (Yuh, 2018: 00:34:17)

El regodeo estético en el horror es menor en las otras obras del corpus, pero no por ello inexistente. En *Legend* aparecen los estragos de la enfermedad, la peste —“Tiene la piel grasienta, perlada de sudor, y de un color extraño, con una palidez enfermiza y verdosa” (Lu, 2012: 140)—, y descripciones de muertes, como el fusilamiento de John —“Los soldados del pelotón levantan las armas y apuntan. [...]. De pronto, cada fusil expulsa un hilo de humo y chispas. Veo cómo el chico se convulsiona en cada impacto. Cae de bruces en la tierra” (Lu, 2012: 351)—. También es significativa la explicación de Day sobre cómo experimentaron con él, descrito de forma clara e incómoda:

Me inyectaron algo en un ojo. Escocía como la picadura de una avispa. También me rajaron la rodilla con un bisturí. Me obligaron a tomar una especie de medicamento, y lo siguiente que supe es que estaba tirado en el sótano del hospital, entre un montón de cadáveres. Pero no estaba muerto (Lu, 2012: 240).

En *Divergente*, además de diferentes muertes y la descripción de la pobreza de la periferia —“En los estrechos pasillos que forman hay gente, casi todo niños, que venden cosas en bandejas, cargan con cubos de agua o cocinan en fogatas al aire libre” (Roth, 2014b: 324)—, apreciamos el horror en las simulaciones preparadas para generar miedo y terror:

Por encima de mí, las líneas entre las baldosas del techo se retuercen y deforman para convertirse en criaturas monstruosas. El olor a carne podrida lo impregna todo; me dan arcadas. Las criaturas monstruosas adoptan una forma más definida: son pájaros, con picos tan largos como mi antebrazo y alas tan oscuras que parecen tragarse toda la luz (Roth, 2014a: 312).

Delirium describe enfermedades —“Su respiración suena pesada y acuosa. Suda hasta empapar las mantas mientras se queja de que tiene frío [...]. Empieza a toser sangre. [...] Cambiamos las sábanas cuando se orina” (Oliver, 2012: 128)—, pero son particularmente incómodas las consecuencias del abuso policial dentro de Portland, en concreto la muerte de un perro:

Me acerco vacilante. Solo necesito un vistazo para saber que se está muriendo. Está completamente cubierto de una sustancia oscura, pegajosa, brillante. Al acercarme más me doy cuenta de que es sangre. [...] Uno de sus ojos está apretado contra el suelo, el otro está abierto. Le han golpeado en la cabeza. Le sale mucha sangre por la nariz, negra y viscosa (Oliver, 2011: 216).

Incluso en *Juntos*, la más poética y pacífica de todas, con una enfermedad nada violenta, pues la Plaga provoca que los pacientes se queden inmóviles, sí que podemos apreciar la visión de unos cadáveres quemados: “Las figuras ennegrecidas que siembran el suelo no son palos. Son reales, estos montones de cadáveres en lo alto de la Talla” (Condie, 2012: 145); y, de forma realmente poética, también se llega a mencionar la crudeza de los ataques aéreos en las provincias exteriores:

El enemigo atacó la primera noche que pasamos en los pueblos. Todos echamos a correr para ponernos a cubierto. Unos cuantos señuelos salieron a la calle con las pistolas desfundadas y dispararon al cielo. Vick y yo acabamos refugiados en la misma casa con uno o dos chicos más. No recuerdo sus nombres. Ahora ya no están (Condie, 2012: 48).

5.2. El elegido

En las novelas juveniles, particularmente en las distopías, es bastante habitual el *topos* del elegido, un héroe con unas capacidades especiales, superiores a las de sus compañeros, que tendrá el objetivo personal —impuesto por otros o por él mismo— de resolver el conflicto por su propia mano. Esta parte profundizará en esta figura, partiendo del protagonista como héroe —y como *el elegido*—, de su orfandad literal o metafórica, del romance que va a protagonizar y, por último, de esa imposición final del héroe, del elegido, como el símbolo del cambio o de la revolución.

5.2.1. El héroe

Como en cualquier obra juvenil, en la distopía juvenil aparece la figura del héroe —o los héroes, dependiendo de cuántos personajes con el rol protagonista aparezcan en la novela—. Como ya hemos introducido, el héroe no es únicamente un personaje protagonista, sino que también es *el elegido*. Tiene unas características que lo diferencian de sus compañeros y del resto del mundo, que lo hacen destacar, y que le aportan no solo importancia en la trama de la historia, sino una importancia protagonista en el conflicto distópico: un enfrentamiento cara a cara con el poder tiránico o un puesto importante en la revolución.

En *El corredor del laberinto*, Thomas será el héroe: un personaje no solo con aptitudes que sobrepasan a sus compañeros del Claro —puede comunicarse telepáticamente con Teresa—, sino que además su importancia en la situación del Laberinto es mayor que la de sus compañeros: su llegada, junto con Teresa, supondrá el principio del fin del experimento del Laberinto —“*Tiene que acabar. Me han enviado como desencadenante*”, le dice telepáticamente Teresa a Thomas (Dashner, 2014a: 265)—; además, ambos consiguen rescatar recuerdos importantes porque formaban parte de los creadores del experimento —“*Fuimos tú y yo, Thomas. Les hicimos esto a ellos. A nosotros*”, añade la chica (Dashner, 2014a: 265)—. Pero, una vez abandonado el Laberinto, mantiene la figura del héroe: será, finalmente, el Candidato Final del experimento, aquel en quien pueden estar las respuestas a la cura del Destello.

Es muy semejante el caso de Tris en *Divergente*. Al principio, Tris será una divergente en un mundo en el que eso no es lo habitual: su prueba de aptitud para conocer a que facción pertenece dará error, pues es apta para varias facciones. En el segundo libro, cuando Jeanine intenta experimentar con ella, lo hace porque ya no es que únicamente sea divergente, sino que es una divergente especial, pues la divergencia habitual consiste en dos aptitudes distintas, mientras que Tris tendrá aptitud para tres facciones: “La mayoría de los divergentes obtienen dos resultados en la prueba de aptitud. Algunos, solo uno. Nadie ha sacado nunca tres, no por sus aptitudes, sino simplemente porque [...] tienes que negarte a elegir algo” (Roth, 2014a: 176). Al final, cuando los personajes escapan de Chicago y llegan al Departamento, conocemos que la divergencia es lo normal en nuestro mundo, un mundo de personas genéticamente puras. Aun así, Tris sigue destacando por su inmunidad a todos los sueros, incluido el de la muerte, al que ningún GP ha sobrevivido hasta el momento. Es interesante el comentario que le hacen a Tris al llegar al Departamento, evidenciando su rol en la historia: “Aquí conocen tu cara. [...] La gente del Departamento suele ir a ver las pantallas y, en los últimos meses, has estado metida en muchos asuntos interesantes. Muchos de los jóvenes te consideran una heroína” (Roth, 2014b: 143-144). También debemos tener en cuenta que, en el tercer tomo, Tobias ‘Cuatro’ adquiere el protagonismo suficiente para darle rol de héroe: él no será divergente finalmente, pero será una persona genéticamente defectuosa con una cualidad especial: “una anomalía genética que te permite ser consciente de las simulaciones” (Roth, 2014b: 169).

En *Los Juegos del Hambre*, Katniss tiene una habilidad especial que puede darle la oportunidad de ganar los Juegos: su destreza con el arco y la caza. No es un personaje muy carismático, pero consigue importancia ante el mundo gracias a la estrategia televisiva de Peeta y el vestuario de Cinna. Aun así, adquiere el impacto mediático debido a la televisión y a la retransmisión de los Juegos: su sacrificio al entregarse por su hermana, su negación a que la muerte de Rue cayese en el olvido y, sobre todo, su insurrección al arrastrar a Peeta en su victoria. Estos elementos, junto con sus rasgos de personalidad (el sacrificio y la valentía) son magnificados por la televisión: en un programa donde se premia la brutalidad y ganan los tributos más sanguinarios, Katniss se convierte enseguida en alguien especial.

En el caso de Ruby en *Mentes poderosas*, ella es especial desde el principio, aunque tarda en reconocerlo. En un mundo en el que se miden los poderes de los niños psi en una escala de colores por peligrosidad, ella es Naranja, el poder más peligroso: la habilidad

para entrar en la mente de los demás y manipularla. Al principio, al entrar en Thurmond con diez años, utiliza inconscientemente su habilidad para ocultarse, haciéndose pasar por Verde —de inteligencia superior—, y se mantiene sumisa durante seis años para evitar ser descubierta. Pero, cuando adquiere control sobre sus habilidades y aprende a manejarlas, asume también el rol de protectora: “Deseaba protegerlos [...]. Me habían salvado. [...] aquellos chicos necesitaban a alguien como yo. Yo podía ayudarlos, protegerlos” (Bracken, 2018a: 174). Además, Ruby es Naranja, pero empática, por lo que también es especial entre los Naranjas, a los que conocemos caracterizados por una sociopatía —Martin y Clancy—. En palabras de Clancy: “Eres lo que los loqueros califican de «excesivamente empática». Nunca harás nada si eso implica hacer daño a otras personas... intencionadamente, claro” (Bracken, 2018a: 442).

En *Legend* no solo tenemos un héroe, sino dos: dos personajes protagonistas, dos narradores, dos héroes. Además, ambos son presentados desde el principio como leyendas —lo que da nombre tanto al primer tomo como a la trilogía completa, *Legend* ‘Leyenda’—, como personas muy especiales en su mundo: Day es el rebelde más buscado y June es la niña prodigio. Pero también poseen una inteligencia superior a la media, pues obtuvieron una puntuación de 1.500 puntos en la Prueba²⁰ —aunque en el caso de Day tardamos en descubrirlo—: gran inteligencia, pero además unas impresionantes capacidades físicas, permitiéndoles hazañas no permitidas para el resto, como las recurrentes escaladas a los edificios. Day se convirtió no solo en el rebelde más buscado, sino que logró escapar de la muerte y convertirse en “el héroe del pueblo” (Lu, 2013:

²⁰ En la República, todos los niños tienen que presentarse a una prueba obligatoria al cumplir los diez años, que los evaluará física e intelectualmente, para así colocar a cada persona en el mejor puesto para sus aptitudes. Sobre los posibles resultados de la Prueba y el futuro de los niños, Day explica lo siguiente: “Cuando un niño hace la Prueba, le pueden ocurrir varias cosas. Digamos que consigue una puntuación perfecta: 1.500 puntos. [...] ¿Quién sabe lo que le espera a un chaval que saque una nota tan alta? Dinero a montones y poder, supongo. Saca entre 1.450 y 1.499: puede darse por contento. Tendrá acceso a seis años de estudio en el instituto, y luego otros cuatro en una de las mejores universidades de la República [...]. Después, le contrata el Congreso y gana un montón de dinero. Alegría, alborozo. [...] Consigue una buena puntuación, entre 1.250 y 1.449 puntos: puede seguir estudiando y luego va a la universidad técnica. No está mal. Si saca entre 1.000 y 1.249, el Congreso le impide ir al instituto. Pasa a formar parte de la clase marginal, como mi familia. Lo más fácil es que acabe trabajando en una turbina de agua (hasta que se ahogue) o en una central eléctrica de vapor (hasta que se cueza vivo). Ha fracasado. Y también puede suspender. Quienes suspenden suelen ser niños de los barrios pobres. Si eres uno de ellos, la República manda a un funcionario a tu casa para obligar a tus padres a firmar un contrato por el que ceden tu custodia al gobierno. Les dice que has sido enviado a un campo de trabajo de la República y que no volverán a verte. [...] ¿La pega? Que es mentira. Un niño inferior, con malos genes, carece de utilidad para el país. Si tiene suerte, el Congreso le permitirá morir antes de mandarle al laboratorio para examinar sus imperfecciones” (Lu, 2012: 19-20).

170). June, como rica y niña prodigio, es graduada en la universidad y convertida en militar de pleno derecho con tan solo quince años, por lo que es una promesa militar de la República.

Los casos de *Juntos* y *Delirium* son distintos. Como partimos de mundos en los que el ascenso al poder fue pacífico, las protagonistas tardan en saberse oprimidas, por lo que su papel como heroínas queda suavizado. En *Juntos*, el protagonismo va aumentando a lo largo de los libros: parte únicamente de Cassia —en *Juntos* solo tenemos el punto de vista de ella—, después se le añade Ky —en *Caminos cruzados* aparece como narrador— y, finalmente, Xander —*Liberación* es una novela narrada a tres voces—. A pesar de no ser personajes realmente importantes en la Sociedad, sí que adquieren la importancia necesaria como héroes al final, por su papel en el desarrollo de la cura: Xander, como médico, logró desarrollar la cura a partir de azucenas, información que obtuvo gracias a Cassia y su habilidad para clasificar, y esta cura se probó, demostrando su eficacia, en el cuerpo de Ky, enfermo por la Plaga. De forma poética, son nombrados por Anna, la líder de los labradores, como “el piloto” —Ky, el cuerpo—, “la poeta” —Cassia, quién encontró el ingrediente— y “el doctor” —Xander, que fabricó la cura— (Condie, 2013: 474).

En cambio, *Delirium* insiste en la falta de la figura del héroe. Lena, la protagonista, no es un personaje que adquiera en ningún momento roles destacados en su lucha: huye de Portland porque se niega a vivir sin amor, es acogida por la Resistencia y hace un trabajo para ellos, y cuando finalmente vuelve a Portland lo hace para recuperar a Grace, su prima, aunque después ayude a derribar los muros. No tiene habilidades especiales ni las necesita, pues nos encontramos ante una historia sencilla, una visión reducida del mundo distópico en el que se desarrolla la trama. Es el único personaje protagonista de estas obras que no tiene rol de heroína, pero tampoco es una antiheroína. Es lo que podríamos denominar un no-héroe, un personaje que se insiste normal, sin cualidades especiales más allá de su fuerza de voluntad y sus ganas de luchar. En las propias palabras de Lena:

Tienes que comprenderlo: yo no soy nadie especial. Soy solo una chica normal.

Mido uno sesenta y soy del montón en muchas cosas.

Pero tengo un secreto. Aunque construyan murallas que lleguen hasta el cielo, yo encontraré la forma de volar sobre ellas. Aunque intenten atraparme con cientos de armas, yo encontraré el modo de resistir (Oliver, 2011: 445).

5.2.2. El niño libre

Uno de los rasgos principales en la literatura juvenil que implica aventuras es el *topos* de la orfandad del héroe. Aunque esta idea profundiza en los sentimientos de la pérdida y del abandono, su funcionalidad en la trama va mucho más allá. Al construir un héroe adolescente, la narración necesita desligarlo de un núcleo familiar, liberarlo de la protección paterna y, así, poder enviarlo a vivir aventuras. Es, por tanto, un niño libre, un huérfano real o metafórico que puede recorrer su mundo sin necesidad de la preocupación de una familia que debería cuidar de él. Y, si un personaje sobra, se elimina. Por tanto, aunque a veces podamos encontrarnos con la orfandad metafórica —la desaparición de los padres o un alejamiento justificado—, lo más habitual es que estos personajes estén muertos desde un principio o mueran al comienzo de la historia.

Ya desde el inicio de *El corredor del laberinto* intuimos que Thomas y el resto de los clarianos son huérfanos, al menos metafóricamente: la amnesia, el Golpe²¹, evita que puedan recordar nada de su vida pasada, por lo que tampoco podrían recordar a sus padres. Pero, una vez consiguen escapar del Laberinto y conocer la realidad del mundo exterior, se evidencia este hecho: todos son huérfanos, niños acogidos por CRUEL para sus experimentos (Dashner, 2014a: 428).

Aunque no desde el principio, la protagonista se convierte en huérfana al poco de comenzar su historia en *Divergente*. Al tener que seguir la imposición “la facción antes que la sangre” (Roth, 2018: 50), Beatrice tiene que abandonar tanto su antigua identidad —y pasar a llamarse Tris— como a su familia al elegir otra facción de destino: Osadía. Así, con dieciséis años, tiene que alejarse de su familia y aprender a ser independiente, un aprendizaje que le permitirá continuar con su aventura solitaria una vez que sus padres mueran, sacrificándose para salvarla y convirtiéndola en realmente huérfana.

Huérfanos también se quedan los dos protagonistas de *Legend*. Por un lado, June es teóricamente huérfana desde el principio: tras perder a sus padres siendo muy pequeña, su hermano Metias, doce años mayor, se hizo cargo de ella, criándola. Pero June también va a perder a Metias, su única figura paterna, supuestamente a manos de Day —en realidad a manos de Thomas, por orden de la República—, razón por la cual es graduada en la universidad y ascendida a militar y, por tanto, a ciudadana de pleno derecho, dándole

²¹ El Golpe es el nombre que CRUEL da al dispositivo insertado en el cerebro de los sujetos con el que han restringido sus recuerdos.

una autonomía de adulta a un personaje de quince años. Por su parte, Day es metafóricamente huérfano desde el principio: tras suspender la Prueba y escapar milagrosamente de los laboratorios de la República, donde lo daban por muerto, tiene que sobrevivir en la calle —no puede volver a casa—, aprendiendo a manejarse y a robar para poder salir adelante, convirtiéndose finalmente en el rebelde más buscado de la República. No deja de resultar llamativo que la historia comience con Day diciendo “Mi madre cree que estoy muerto” (Lu, 2012: 13). Sin embargo, cuando June cumple su cometido de encontrarle y entregarle a la República, pierde a sus dos figuras paternas: su madre, asesinada a sangre fría para capturarlo; y John, su hermano mayor, sacrificándose por él para que pueda escapar de su fusilamiento.

Es interesante también el caso de *Los Juegos del Hambre*: Katniss no es totalmente huérfana, pero los sucesos de su vida le provocan una orfandad metafórica. La pérdida de su padre en las minas con once años pone a la familia en una situación precaria, acentuada por la profunda depresión en la que cayó su madre tras la muerte de su marido. Con un padre muerto y una madre ausente e incapaz de cuidar de sus hijas, Katniss asume con once años el rol de cuidadora, sacando adelante a su madre, a su hermana Prim, de siete años, y a sí misma, gracias a los conocimientos de plantas comestibles y de caza que obtuvo de su padre. Pero después de recuperarse de su enfermedad, la madre de Katniss nunca volverá a ejercer como tal, debido tanto a la independencia obtenida por el personaje como al enfado persistente en Katniss por el abandono sufrido.

La orfandad de Ruby en *Mentes poderosas* también es metafórica, pero mucho más potente: a pesar de que sus padres siguen vivos, un accidente con sus poderes provocó que la olvidaran. Asustados por la presencia de una niña desconocida en su casa y confusos por los extraños sentimientos hacia ella, los padres de Ruby la entregan a las FEP y es ingresada en Thurmond. Pero, en realidad, todos los personajes de esta historia son niños libres: apartados de sus familias a la fuerza, o abandonados por ellas tras el descubrimiento de sus poderes, son niños que se ven obligados a huir constantemente para no ser apresados y encerrados, o a malvivir en la atmósfera opresiva y abusiva de un campo de rehabilitación. Por suerte, la resolución del conflicto permite devolver a los niños a sus familias —y Ruby recupera a sus padres al devolverles sus recuerdos—, por lo que su orfandad será temporal.

De nuevo nos encontramos con la problemática tanto de *Juntos* como de *Delirium*, obras en las que, como hemos visto, la figura del héroe no está bien definida. Aun así, ambas consiguen liberar a sus protagonistas de una forma u otra. Por su parte, Lena sí que

es huérfana al principio de *Delirium*: tras la muerte de su padre cuando era muy pequeña y el supuesto suicidio de su madre pocos años después, Lena se ve obligada a trasladarse con su tía Carol y sus primas segundas, donde es criada como una hija en las circunstancias que permite un mundo sin sentimientos: desapego, abandono y cierta crueldad. Al huir de Portland y cruzar la valla a la Tierra Salvaje, Lena abandona totalmente su vida anterior, incluida su familia de acogida, convirtiéndose en una persona independiente. Y, aunque recupere a su madre —quien no se suicidó, sino que fue encarcelada y consiguió fugarse—, su relación no será en ningún momento la de una madre y una hija.

En *Juntos* no hay orfandad en el personaje de Cassia, pero sí en el de Ky: tras quedarse huérfano, fue trasladado por la Sociedad desde las provincias exteriores y acogido por sus tíos, dándole una vida más o menos normal —aunque con la condición de aberrante—. Al ser trasladado a las provincias exteriores de nuevo como señuelo para la guerra contra el enemigo, junto con la desaparición de sus tíos, Ky vuelve a convertirse en huérfano, en independiente. Por su parte, Cassia tiene una familia, un núcleo familiar estable, pero la desaparición de Ky y su traslado la inducen a alejarse de su familia para ir en busca de su novio. Por lo que, con el consentimiento de sus padres, Cassia se aleja de su familia, asumiendo una orfandad metafórica, y se adentra en la Talla, llegando hasta el Alzamiento, que la acaba destinando de nuevo a la Sociedad, donde vivirá en una provincia completamente diferente que sus padres, convirtiéndose así en una joven independiente. A pesar de todo, Cassia sí que llega a sufrir una orfandad parcial al final, pues su padre muere tras enfermar de la Plaga; pero, al darse al final de la historia, esta situación es irrelevante para el análisis.

Sin embargo, a pesar de todo, estos niños huérfanos no están solos: la necesidad del ser humano de crear lazos se evidencia en estas novelas, reproduciéndose constantemente el *topos* de las familias encontradas. Sin una familia real, los personajes crearán sus propias familias. Así, Thomas con los clarianos, particularmente con Newt y Minho, en *El corredor del laberinto*; o Tris con los demás trasladados a Osadía, principalmente Christina y Will. Katniss, además de cuidar de su hermana Prim, encuentra cierta conexión familiar con Haymitch y con Peeta, creando lazos confusos, pero fuertes:

—Oh, no, yo era el ejemplo, la persona que mostrar a los jóvenes [...]. Así sabrían lo que le pasa a un vencedor que causa problemas —responde Haymitch—. Pero él [Snow] sabía que ya no tenía nada que usar contra mí.

—Hasta que llegamos Peeta y yo —digo en voz baja; ni siquiera se encoge de hombros para responder (Collins, 2012c: 191).

Day encontrará una familia en Tess, otra huérfana, y finalmente también en June, aunque termine reencontrándose con Eden, su hermano pequeño. Lena, a pesar de luchar para recuperar finalmente a su prima Grace, la única que le importa de su familia de sangre, consigue hacerse un hueco en una familia nueva: el hogar, liderado por Raven y Tack. Y también en *Juntos*, donde Ky y Cassia encuentran una familia entre ellos, Eli e Indie mientras viajan por la Talla.

Pero el *topos* de las familias encontradas —o escogidas— se evidencia muy bien en *Mentes poderosas*. Ruby encontrará dos familias distintas: por un lado, el resto de las chicas de la Cabaña 27 —cuando se habla de lo que supone el traslado de Thurmond, separando a los niños, Ruby piensa: “La mayoría de aquellos chicos habían estado juntos más de diez años. Cada uno era la familia del otro” (Bracken, 2018c: 186); o cuando les explica a sus compañeras por qué ha vuelto en forma de cuento: “Porque —dije finalmente—, sin duda, no podía dejar a su familia atrás” (Bracken, 2018c: 474)—; pero también en Liam, Chubs, Zu y Vida, evidenciado por las palabras de Zu antes de realizar su entrevista: “Mi familia está aquí” (Bracken, 2018c: 347).

5.2.3. El amor adolescente

El romance suele tener un papel protagonista en estas novelas, de nuevo como parte importante de su adscripción al mercado juvenil. Pero no solo será un romance, sino que será el primer amor, el más importante, el más fuerte. Y, en muchos casos, prácticamente imposible de eludir, destinado. Son romances profundos, magnéticos, cargados de sentimiento, ineludibles y eternos. La magia del primer amor, del amor adolescente, en el que los personajes caen sin control, en un torbellino. Pero, curiosamente, este amor, aunque aparentemente destinado, no es definitivo o, al menos, plantea dudas. Surge así la situación común del triángulo amoroso, la indecisión del protagonista entre dos posibilidades, aunque este *topos* no es tan habitual como puede parecer en un inicio.

En *El corredor del laberinto* sí que llega a aparecer el triángulo amoroso. Al principio, Thomas se encuentra extrañamente ligado a la chica nueva del Claro, Teresa, y no solo por la telepatía. Al haber compartido una profunda amistad desde pequeños que se transformó en algo más, Thomas y Teresa siguen sintiéndose muy unidos incluso a pesar de la amnesia. Esta situación cambia durante el experimento de la Quemadura, en el que Teresa tiene que conseguir que Thomas se sienta traicionado como una de las múltiples variables del experimento, y Thomas deja de confiar en su compañera, alejándose de ella y poniendo fin al romance. Sin embargo, aparece otro personaje, Brenda, que se convierte en su compañera en la aventura por la ciudad de la Quemadura, y también en su huida de CRUEL a Denver, amistad que finalmente desemboca en un amor más sincero y menos problemático que el de Teresa.

Un romance destinado e ineludible es también la relación entre Day y June, los protagonistas de *Legend*, elemento que se utiliza como reclamo desde el inicio de la historia: dos personajes que van a atraerse “como polos opuestos de un imán” (tal y como leemos ya en la misma portada del libro). Es un romance ineludible, un amor destinado, aunque con mucha problemática entre medias. Son personajes muy distintos, de cunas completamente opuestas, con un romance basado en el magnetismo y la atracción. Un romance problemático, iniciado con una traición —June entrega a Day y, aunque después lo salva del fusilamiento, esto supone la muerte de su madre y de su hermano John—, que finalmente tendrá que desembocar en un alejamiento —Day sufre amnesia y olvida a June— y un reencuentro posterior, con la esperanza de una relación distinta, más sana y menos conflictiva.

El romance entre Tris y Tobias en *Divergente* también es prácticamente destinado: dos personajes procedentes de la misma facción, Abnegación, y trasladados a Osadía, con dos años de diferencia. Tobias, al principio Cuatro, es un personaje atormentado, oscuro y conflictivo, que se ve deslumbrado por Tris al conocerla, una situación semejante a lo sucedido desde la perspectiva contraria. Desde el inicio se plantea una relación romántica, predestinada, entre la chica ingenua y el chico atormentado, noviazgo que va evolucionando poco a poco hacia una relación más saludable y menos conflictiva, pero igualmente perjudicial: celos posesivos, traición, falta de confianza...

Ineludible también, pero más saludable, es la relación romántica entre Ruby y Liam en *Mentes poderosas*. No se produce desde un inicio como algo destinado, sino como una relación que va surgiendo poco a poco desde la confianza y el respeto mutuo. Ineludible, porque son dos personajes que hubieran acabado juntos en cualquier circunstancia por el

magnetismo entre ambos, como bien dice Liam en el refugio de la Liga al final del primer tomo: “Porque, francamente, tal y como yo lo veo, esto entre tú y yo... Era inevitable” (Bracken, 2018a: 479). Pero, como cualquier relación, tiene sus baches. La traición de Ruby a Liam al arrebatarse sus recuerdos, tomando una decisión que debería haber sido de él, arrastra incomodidad y malestar entre los dos, sumado a una culpabilidad que desemboca en el odio de Ruby hacia sí misma, que se autocastiga alejando a Liam de ella. A pesar de todo, los personajes se reconcilian, recuperando una relación real y más adulta.

El romance es la estrategia utilizada por Peeta y Katniss para lograr ganar los Juegos y volver ambos a casa en el primer tomo de *Los Juegos del Hambre*, romance ficticio que tienen que mantener durante el resto del tiempo. Un romance que, aunque al principio es fingido por Katniss —pero no por Peeta—, al final termina convirtiéndose en real. Desde un principio, las vidas de Katniss y Peeta se ven entrelazadas, no solo por la participación en los Juegos, sino desde antes: Katniss asocia a la figura de Peeta el seguir viva²², y Peeta lleva enamorado de ella desde que tiene uso de razón. Sin embargo, los Juegos entrelazan sus vidas: la tragedia compartida, el horror de lo vivido, la necesidad de estar juntos por la estrategia televisiva... Su amistad se va convirtiendo en algo mucho más fuerte al final, una relación de necesidad y cariño que no puede deshacerse, a pesar de la confusión de la protagonista entre sus dos intereses románticos: Peeta, con quien comparte el horror de los Juegos; y Gale, su mejor amigo y confidente durante años. Quizá, si Katniss nunca hubiera ido a los Juegos, la opción hubiera sido Gale, pero la arena cambia a Katniss, necesitando a otra persona para sobrevivir, sobre todo después de perder a Prim y, con ella, la poca estabilidad mental que le quedaba. De nuevo, también, un romance prácticamente ineludible, según la propia Katniss:

²² Como ya hemos comentado, con once años, Katniss pierde a su padre y parcialmente a su madre por culpa de la depresión. Sin nada con lo que poder alimentarse, Katniss vagabundea por su distrito y se deja caer junto a la panadería, propiedad de los padres de Peeta, donde el chico la ve y quema intencionadamente dos panes para poder dárselos. Katniss relaciona este hecho con el recuerdo de las enseñanzas de su padre: “Nuestras miradas se cruzaron durante un segundo; después, él volvió la cabeza. Yo bajé la vista, avergonzada, y entonces lo vi: el primer diente de león del año. Se me encendió una bombilla en la cabeza, pensé en las horas pasadas en los bosques con mi padre y supe cómo íbamos a sobrevivir. Hasta el día de hoy, no he sido capaz de romper la conexión entre este chico, Peeta Mellark, el pan que me dio esperanza y el diente de león que me recordó que no estaba condenada” (Collins, 2012a: 42-43).

La noche que vuelvo a sentir el hambre [de amor y deseo] que se apoderó de mí en la playa sé que esto habría pasado de todos modos, que lo que necesito para sobrevivir no es el fuego de Gale, alimentado con rabia y odio. De eso tengo yo de sobra. Lo que necesito es el diente de león en primavera, el brillante color amarillo que significa renacimiento y no destrucción. La promesa de que la vida puede continuar por dolorosas que sean nuestras pérdidas, que puede volver a ser buena. Y eso sólo puede dármelo Peeta (Collins, 2012c: 417).

En algunos de los casos estudiados, el romance no es únicamente un detalle importante en una trama mayor, sino el motor de la historia: es el amor lo que lleva a Lena y a Cassia a abandonar su forma de vida, a renegar de lo que siempre habían creído, buscando una verdad mayor.

En *Juntos*, lo que obliga a Cassia a dejar de creer en el sistema es un error en su emparejamiento: aunque oficialmente ha sido emparejada con Xander, su mejor amigo, al abrir la microficha en la que deberían aparecer sus datos aparece la fotografía de otro chico de su grupo de amigos, Ky. A partir de ese momento, Cassia observa con más atención a su amigo, lo que desemboca en una relación romántica entre ambos, profunda y sincera, que llevará a Cassia a renegar de un sistema en el que siempre había creído e ir en busca de su compañero hasta las provincias exteriores. Pero es también el amor lo que lleva a Ky a unirse al Alzamiento, a pesar de su reticencia. En realidad, es la importancia de la elección romántica lo que mueve a todos los personajes principales —Cassia y Ky al principio, pero también Xander, quien está enamorado de Cassia, pero quiere ser elegido por ella— a unirse al Alzamiento para derrocar a la Sociedad, es decir, a unirse a la revolución para hundir el poder tiránico.

El caso de *Delirium* es aún más significativo, pues se trata de un mundo en el que el amor se considera una enfermedad que hay que curar, una enfermedad peligrosa que, si no se trata, puede contaminarlo todo. Y Lena, al principio, tiene miedo de esta enfermedad porque, según cuentan, se llevó a su madre: Annabel se suicidó por no querer renunciar al amor que sentía hacia su marido muerto, pues en ella nunca funcionó ninguna de las intervenciones para erradicar el amor de su cerebro. Pero, en cuanto Lena conoce a Álex y se enamora de él, todo cambia: comienza a ver el abuso del sistema donde antes veía acciones para proteger a la población, o la brutalidad de sus conciudadanos por la falta de empatía ocasionada por la cura. Y es el amor por Álex, su negativa a renunciar a él, lo que lleva a Lena a abandonar Portland, incluso dejando a su novio atrás, para adentrarse en la Tierra Salvaje. Pero, dándolo por muerto, Lena vuelve a enamorarse en

una misión para la Resistencia: en este caso, de Julián, antiguo símbolo de la América Sin Deliria²³ —a partir de ahora, ASD—, que renuncia a todo lo que creía por amor a Lena. El triángulo amoroso se complica cuando Álex reaparece, torturado y traicionado, aunque se termina resolviendo a su favor: la esperanza de un amor más sincero, más adulto y menos soñador que el primero.

5.2.4. El símbolo del cambio

Como en cualquier revolución, en las rebeliones de las distopías juveniles también tiene que haber un símbolo: un personaje tomado como líder, como representante de la causa, como razón para luchar. Lo más habitual es que este símbolo corresponda con el propio héroe, nuestro elegido, pero puede darse algún caso en el que esto no suceda, como veremos a continuación.

De todo nuestro corpus, el símbolo más evidente es Katniss Everdeen en *Los Juegos del Hambre*, el Sinsajo:

—Teníamos que salvarte porque tú eres el sinsajo, Katniss —me interrumpe Plutarch—. Mientras sigas viva, la revolución continuará.

El pájaro, el broche, la canción, las bayas, el reloj, la galleta, el vestido que estalló en llamas. Yo soy el sinsajo. La que sobrevivió a pesar de los planes del Capitolio, el símbolo de la rebelión (Collins, 2012b: 403).

Se trata de una figura honorífica, un puesto de poder en la revolución por su éxito entre las masas. Como hemos visto, Katniss enseguida se convierte en alguien especial por el favor del público gracias a la función televisiva de los Juegos: “Katniss Everdeen, la chica en llamas” (Collins, 2012a: 78). Ante un Panem oprimido y cansado y un Distrito 13 cada vez más fuerte para enfrentarse de nuevo contra el Capitolio, los Septuagésimo Cuartos Juegos del Hambre, la edición ganada por Peeta y Katniss, fueron la chispa que inició la revolución, con el acto de insubordinación de Katniss, quien retó al Capitolio

²³ La América Sin Deliria, abreviado ASD, será una organización que aparezca continuamente a lo largo del segundo tomo de la trilogía, *Pandemonium*. Se trata de una organización que trata de implantar la cura a los menores de dieciocho años, a pesar de los riesgos que pueda suponer la intervención. Julián es el hijo de su fundador, Thomas Fineman, y también el líder de las juventudes de la organización, además de un símbolo, al querer pasar por la cura a pesar de su enfermedad, un tumor cerebral que puede suponer que la intervención acabe con su vida.

con un suicidio doble si no cambiaban la regla que impedía que ganasen ambos. En palabras de Snow: “Sin embargo, en algunos [distritos] la gente interpretó tu truquito de las bayas como un acto de desafío, no como un acto de amor” (Collins, 2012b: 30). Y, aunque en ningún momento Katniss quiso iniciar una revolución y se siente culpable por las muertes ocasionadas por ella, es nombrada el Sinsajo —el símbolo, por el broche de un sinsajo que llevó a los primeros Juegos— en contra de su voluntad, puesto que al final termina aceptando.

Figuras interesantes como símbolos son también ambos protagonistas de *Legend*. Partimos de una historia en la que la revolución no tiene tanta importancia como la restauración política pacífica que supone el ascenso al poder de Anden tras la muerte de su padre, el Elector Primo. Anden, como nuevo líder sucesorio de la República, podría seguir manteniendo el papel de su padre, un tirano. Sin embargo, el personaje lucha por realizar cambios en su país, suprimiendo prácticas que terminarían eliminando la opresión y la brecha económica y social entre ricos y pobres. Y, aunque seguimos teniendo un enemigo tiránico, el Senado de la República, el poder de Anden es superior a ellos y puede luchar por sus cambios políticos. En este juego, Anden nombra a June, una leyenda militar, como candidata a Príncipe del Senado, un símbolo de que el cambio pacífico es posible: “Has nacido para cambiar la República. June, no hay nadie mejor que tú” (Lu, 2013: 375). A pesar de esto, el símbolo más importante en esta historia es el propio Day —Daniel Altan Wing—²⁴, un rebelde que lleva años boicoteando a la República y que, como ya hemos visto, se ha ganado a la fuerza el título de “héroe del pueblo”, un símbolo elegido por las masas. Porque, a pesar de las posibles reformas políticas de Anden y el nombramiento de June como candidata a Príncipe, ninguno de los dos hubiera podido hacer nada ante un pueblo desencantado y enfadado. Es el apoyo público de Day a Anden y al cambio político de la República lo que proporciona poder y reconocimiento a Anden y a June, como bien le explica ella al nuevo Elector cuando este sugiere analizar a Eden en busca de una cura para la peste: “Nunca accederá. [...] Todavía no cuentas con el apoyo firme del pueblo, y Day mantiene su alianza contigo casi a regañadientes. ¿Qué

²⁴ Efectivamente, el nombre real de Day es Daniel Altan Wing, por lo que Day es tan solo un apodo. Sobre la elección de llamarse así, el personaje dice lo siguiente: “Porque cada día tenemos por delante veinticuatro horas más; cada día puede pasar cualquier cosa. Hay que vivir en el momento, porque para morir solo hace falta un instante. Hay que vivir día a día. [...] Y hay que tratar de caminar en la luz” (Lu, 2012: 360).

crees que dirá si le planteas eso? ¿Y si se enfurece tanto como para pedir a la gente que se rebele contra ti?” (Lu, 2015: 30).

Ruby se posiciona a sí misma como líder en *Mentes poderosas*, por considerar que con su poder puede ayudar a los demás, como ya hemos visto. Al principio, este puesto es compartido con Cole, el hermano mayor de Liam, y realmente discutido por el resto de los jóvenes del grupo —las ideas de Liam sobre un ataque mediático son acogidas por los niños mucho mejor que la ofensiva armada que plantean Cole y Ruby—. Sin embargo, finalmente ambas ideas se reconcilian de la misma forma que lo hacen los personajes. Y, aunque Ruby no comience siendo más que una chica de dieciséis años que ha conseguido escapar de un cautiverio de seis años y controlar unos poderes que considera peligrosos, Alice —la periodista de Amplify²⁵ que acompaña a Liam en su ofensiva mediática— la convierte en el símbolo de la revolución a posteriori. En el relato periodístico posterior al asalto a Thurmond, los medios se hacen eco continuamente de la historia de Ruby y su papel en la revolución, convirtiéndola en el símbolo de todos los jóvenes psi recluidos y maltratados:

—[...] También me parece que eres algo así como la favorita de los medios de comunicación. [...] Durante días ha habido un frenesí mediático a las puertas del hospital. Tienes dos guardias armados apostados fuera de tu habitación en todo momento, un ala entera para ti sola y, aun así, sigue habiendo buitres que tratan de entrar y sacarte fotos.

[...]

Y luego estaba el artículo sobre mí. [...] Yo estaba en la esquina de muchas de sus fotos, casi fuera del marco, o con la cara oculta por las sombras o el pelo. Los otros [...] debían de haber rellenado los huecos sobre cómo me había escapado de Thurmond la primera vez, cómo había sido mi vida durante la huida y luego con la Liga, y después sobre cómo había aceptado volver al campo para ayudarlos (Bracken, 2018c: 503-504).

Ni Tris ni Thomas son símbolos de ninguna revolución, pero sí lo son del cambio. Ambos mundos están caracterizados por una enfermedad —un virus, el Destello, en el caso de *El corredor del laberinto*; y un problema genético en el caso de *Divergente*—, y participan inconscientemente en un experimento cuyo objetivo es combatir esta

²⁵ Amplify es el único grupo de prensa libre que queda en Estados Unidos, ya que el resto están controlados por el presidente Gray.

enfermedad. Sin saberlo, sus capacidades especiales, su distintivo como héroes, los convierten en símbolos de un resultado positivo de estos experimentos: Thomas es la respuesta para lograr la cura del Destello —“Hemos estado usando nuestros datos para seleccionar al candidato final y ese eres tú. Te necesitamos, Thomas; todo depende de ti” (Dashner, 2014b: 222)—, mientras que Tris es una prueba de los resultados positivos del experimento: “Divergente es el nombre con el que decidimos llamar a los que han alcanzado el nivel deseado de curación genética” (Roth, 2014b: 123).

Como ya hemos visto con anterioridad, la estructura tanto de *Juntos* como de *Delirium* impiden el desarrollo normal de la figura del elegido: son mundos políticamente pacíficos, cuya opresión es relativamente menor a lo esperado, con un poder tiránico poco desarrollado y, sobre todo, con unas protagonistas que tardan en comprender la opresión del sistema político en el que se encuentran. A pesar del papel de Cassia en el desarrollo de la cura de la Plaga, en realidad no es ninguna heroína para el pueblo: sus características no la convierten en un personaje público ni reconocido, es tan solo una pieza más del sistema, al igual que Lena. Son piezas que se rebelan contra el gobierno, pero sin hacer demasiado ruido. Por tanto, no es extraño suponer que ninguna de ellas podrá ser considerada el símbolo de la revolución. Sin embargo, esto no significa que en estas historias no exista ningún símbolo.

Ya hemos desarrollado anteriormente la problemática del personaje de Lena como heroína —o no-heroína— en *Delirium*, la negativa rotunda a que adquiriera ese papel. No es ninguna heroína, no tiene ninguna capacidad especial, y tampoco tiene ninguna importancia en la lucha que puedan darle el rol de *la elegida*. Aun así, la figura del símbolo también aparece: “Raven lleva razón en una cosa: ha estallado una guerra, y los ejércitos necesitan símbolos” (Oliver, 2012: 328). En un bando, Julián, como antiguo líder de las juventudes de la ASD: era un símbolo de la ASD al querer operarse a pesar de que pudiera morir en el proceso debido a sus problemas de salud, y se convierte en un símbolo de la Resistencia al pasarse al otro lado: “Julián Fineman es un símbolo, un símbolo importante. Los zombis²⁶ irán a por él. Querrán vaciar ese símbolo de significado e imponer un castigo ejemplar, para que otros aprendan la lección” (Oliver, 2014: 10). En el otro bando, Hana, curada y prometida a Fred, el nuevo alcalde de Portland, símbolo del

²⁶ *Zombis* es el nombre que la Resistencia y el resto de las personas de la Tierra Salvaje dan a los curados, por la falta de empatía provocada al erradicar sus sentimientos: “Es como llamamos a los curados, una vez han pasado la intervención. Raven dice que es como si fueran zombis. Dice que la cura vuelve estúpida a la gente. [...] Si eres lista, te implicas. Y si te implicas, amas” (Oliver, 2012: 44-45).

lado contrario. Hana es un ejemplo de las posibilidades de la cura, un buen emparejamiento, un símbolo de esperanza de las ciudades válidas frente a la Resistencia: “Ahora mi boda pertenece a la gente. [...] En este momento, más que nunca, la ciudad necesita símbolos” (Oliver, 2014: 19).

El caso de *Juntos* es el más evidente: en cuanto conocemos la existencia del Alzamiento, del grupo rebelde que se enfrentará a la Sociedad, conocemos también la existencia del Piloto. Como bien se defiende en la historia, el Piloto es un símbolo. No es una persona específica, es un puesto que va pasando de una persona a otra, una identidad que la mayor parte del tiempo está oculta:

El Piloto es un hombre que empujó una piedra y el agua se lo llevó. Es una mujer que atravesó el río y miró al cielo. El Piloto es viejo y joven y tiene los ojos de todos los colores y el pelo de todos los tonos; vive en desiertos, islas, bosques, montañas y llanuras.

El Piloto encabeza el Alzamiento, la rebelión contra la Sociedad, y no muere nunca. Cuando el tiempo de un Piloto se agota, otro ocupa su lugar (Condie, 2012: 61).

El Piloto no solo será el símbolo del Alzamiento, sino de la revolución y del cambio político, del hundimiento de la Sociedad. Y, aunque llegamos a conocer a este personaje, al menos a su encarnación en la época de Cassia, nos encontramos con un piloto de aeronaves, una persona importante para el Alzamiento; pero para nosotros no significa nada, no es nadie. Interesante es el hecho, sin embargo, de que los personajes hablen de su propio Piloto, demostrando la realidad de esa figura: un símbolo de esperanza, un líder a seguir. Indie llega a considerar que Ky es el Piloto —“Sé quién eres. [...] Y quién deberías ser. [...] Lo eres. [...] No quieres serlo y por eso huyes del Alzamiento” (Condie, 2012: 275-276)—, al igual que Cassia —“Ky —digo—, el Piloto eres tú” (Condie, 2013: 471)—; mientras que Ky considera que puede ser Indie —enfermo e inconsciente, Ky mantiene una conversación imaginaria con Indie en la que ella dice “¿Sabes quién es el verdadero Piloto? [...] Soy yo” (Condie, 2013: 337)—. Y Xander, por su parte, llega a nombrar a Oker su Piloto particular: “Le diría que he encontrado a mi verdadero Piloto y no pienso perderlo de vista hasta que tengamos la cura” (Condie, 2013: 352).

5.3. El ojo que todo lo ve

No puede existir una distopía juvenil sin un enemigo al que debe enfrentarse el héroe, un enemigo que toma forma de estado, de gobierno corrupto o, al menos, de poder tiránico. Es el tercer punto del pentágono que conforma el esquema distópico, un poder tiránico contra el que se enfrentará el héroe directamente, normalmente personificado en un único personaje, en el líder de este poder.

Como poderes tiránicos, son gobiernos que han asumido el mando de forma no democrática, basados en la opresión y el control de los ciudadanos y una fuerte represión ante la rebelión. Y, como gobiernos opresores y represores, están caracterizados por su crueldad, elemento que se evidenciará en las obras a través de un *topos* importante: el inocente, es decir, el abuso o, incluso, la muerte de personajes inofensivos y desarmados, normalmente niños.

Por último, como veremos, son también gobiernos observadores. No se trata únicamente de medidas opresoras y una fuerte represión, sino de la continua observación de los ciudadanos a través de sistemas de escucha y, de forma muy recurrente, de cámaras, convirtiendo este poder en, a menudo literalmente, el ojo que todo lo ve.

5.3.1. El poder tiránico

Como hemos comentado, uno de los rasgos más distintivos de la distopía es la existencia de un poder tiránico, de un gobierno que ascendió al poder tras el desastre que ya hemos estudiado. Son obras que ahondan sociológicamente en la tiranía y en la existencia de una población oprimida y controlada por ella.

Ya hemos visto en las causas del desastre el ascenso al poder de los grupos dominantes de cada una de las obras estudiadas, aunque es esencial tener en cuenta que estos poderes tiránicos están personificados. Así, en *El corredor del laberinto*, la unión de los gobiernos mundiales restantes tras el desastre origina CRUEL, una empresa médica que intenta encontrar la cura del Destello: “Todavía hay países, pero están más... unidos. En cuanto el Destello comenzó a extenderse a lo loco, combinaron todas sus fuerzas para montar CRUEL” (Dashner, 2015: 284). Por tanto, el poder tiránico estará personificado en esta empresa, CRUEL, y particularmente en la ministra Ava Paige, quien firma los memorándums finales. No deja de resultar llamativo el hecho de que este personaje nunca

llegue a aparecer en las novelas; únicamente lo hace de forma pasiva, firmando los mencionados memorándums, pero también salvando a Thomas y al resto de los inmunes de CRUEL, convirtiéndose en una salvadora, a pesar de estar sugerida inicialmente como una tirana²⁷.

Lo sucedido con el ascenso al poder en *Legend* es relativamente parecido, pues la creación de la República tras las inundaciones y la constante guerra contra las Colonias impusieron un gobierno militar presidido por el Elector. Se trata de un gobierno dictatorial, aparentemente democrático, como comenta sarcásticamente Day: “Sí, claro, y el Elector gana su puesto democráticamente cada cuatro años” (Lu, 2012: 204). El poder, por tanto, está personificado primero en el Elector Primo y después en el Senado de la República, un personaje colectivo que intentará destruir a Anden, el nuevo Elector —puesto al que asciende tras la muerte de su padre—, ya que sus políticas son progresistas y los despojarían de sus privilegios. De nuevo, como en el caso anterior, nos encontramos con un supuesto tirano, ya que posee el puesto de Elector, que resultará ser *el bueno*.

En *Juntos*, la Sociedad ascendió al gobierno por causas que desconocemos, pero que podemos inferir, y se hizo con el poder con medidas opresivas y anulando la democracia:

Decidió centrar todos sus esfuerzos en aumentar la productividad y la salud física. Los funcionarios que ocupaban las esferas más altas del poder votaron por eliminar distracciones tales como el exceso de poesía y música, que habría que reducir a la cantidad óptima para promover la cultura y satisfacer el deseo de experimentar el arte. Los comités seleccionadores, uno por cada sector artístico, se crearon para supervisar la selección.

Aquel fue el primer abuso de poder de la Sociedad, que también abolió el derecho de cada nueva generación a decidir en votación si quería ser gobernada por ella (Condie, 2012: 155).

²⁷ Este papel de salvadora lo ejerce de forma pasiva: Thomas despierta de una intervención cerebral que iba a terminar con su vida y descubre sorprendido que sigue vivo. Al despertar, encuentra también una nota firmada por Ava Paige, que le explica lo sucedido y le da indicaciones para rescatar a los inmunes y huir de CRUEL.

Este poder está personificado en la Sociedad y sus funcionarios, un personaje colectivo, puesto que no hay un líder: “La Sociedad no tiene líder. [...] Los que gobiernan son los comités de funcionarios de los diversos ministerios” (Condie, 2013: 99)²⁸.

En *Los Juegos del Hambre*, una guerra por los recursos mundiales provocó la casi extinción del ser humano y la creación de Panem en el norte de América, constituida por un Capitolio y unos distritos para abastecerlo. Por tanto, el poder estará en manos del Capitolio y personificado en su presidente, Snow, quien se enfrentará cara a cara con Katniss, nuestra heroína.

En *Delirium*, encontramos de nuevo un ascenso al poder pacífico tras la determinación de la existencia de los *deliria nervosa de amor* y el descubrimiento de la cura. En este caso, el poder no está totalmente personificado. Se llega a mencionar la existencia de un presidente —el presidente Sobel (Oliver, 2014: 120)—, pero es más significativo centrarnos en Portland, donde Fred Hargrove —el nuevo alcalde, el prometido de Hana en *Requiem*— está construido como un verdadero tirano: “Por el momento, el gobierno tiene que reafirmar su control. Hay que recordarle a la gente cuál es su sitio” (Oliver, 2014: 25). Aun así, son pequeñas muestras de un poder tiránico, relacionado con el hecho de que, como podemos ir comprobando, esta obra funciona como un fragmento de un mundo distópico²⁹.

En *Mentes poderosas*, el gobierno de Estados Unidos está en manos del presidente Gray, quien, tras la crisis de la ENIAA, anuló las elecciones, convirtiéndose en un tirano

²⁸ Ya hemos comentado esta cuestión al hablar sobre el símbolo, pero *Juntos* es una obra muy poética. Al jugar tanto con la prosa poética, o literalmente con la poesía con la introducción de poemas y el nombramiento de Cassia como “la poeta”, junto con la idea de que tanto el ascenso al poder como la revolución, que ya analizaremos, son pacíficas, convierten la obra en un conjunto de símbolos: la Sociedad, el Piloto, el Doctor, la Poeta... No son tanto personajes como figuras simbólicas, elementos necesarios en una distopía: la Sociedad será el poder tiránico; el Doctor, el héroe; el Piloto, la revolución; y la Poeta funcionará como la esperanza, pero también como la verdad encontrada al salir del encierro.

Esta idea de los símbolos la plantea Cassia al final de la obra: “Recuerdo cómo nos llamó Anna a los tres. «El piloto. La poeta. El doctor». Ellos están en cada uno de nosotros. Sé a ciencia cierta que todos tenemos una forma de volar, un verso que escribir para que otros lo lean, una mano con la que curar” (Condie, 2013: 483).

²⁹ La situación que ocurre con *Delirium* es prácticamente la contraria a la de *Juntos*: mientras que en esta última tenemos una distopía simbólica y, en parte, ligeramente alegórica, en *Delirium* nos encontramos con una especie de distopía a pequeña escala, es decir, con una historia insignificante a ojos del mundo distópico completo (lo que puede relacionarse con la cuestión del no-héroe). Aparecen únicamente tres ciudades válidas, el presidente —de suponemos Estados Unidos— no tiene importancia, y de la Resistencia no llega a aparecer ningún líder. Como iremos viendo, tendremos un encierro, Portland; un tirano, Fred; y una revolución, la destrucción de los muros de Portland; que acabarán construyendo una distopía en el pequeño territorio que supone la ciudad. Pero la historia contada por Lena es tan solo una de las miles de historias que podrían contarse en el mundo creado por Oliver.

y un dictador, alargando indefinidamente su poder: “Se otorgó a sí mismo la extensión del mandato hasta que la solución de los psi esté [...] «solucionada y podamos garantizar que los Estados Unidos están a salvo de actos telequinéticos de terror y violencia». Ha suspendido incluso el Congreso” (Bracken, 2018a: 81). Además, es quién está detrás de las mentiras, el control de los medios de comunicación, los campos de rehabilitación y la ocultación de la ayuda humanitaria.

En *Divergente* es más difícil establecer un poder único, ya que existen múltiples poderes y, por tanto, múltiples esquemas distópicos. En primer lugar, en Chicago está el sistema de facciones, un gobierno dirigido por Abnegación en la teoría, pero por Erudición y Jeanine en la práctica, quien está detrás de todo y quien destruye Abnegación para hacerse con el dominio absoluto. Después, cuando se anula el sistema de facciones por el ascenso al poder de Evelyn y los abandonados, pasamos “de un tirano a otro” (Roth, 2014b: 22). Pero, una vez fuera, nos damos cuenta de que el Departamento controla todo el experimento, manipulándolo o borrando memorias cuando les interesa. Y, por último, tenemos conocimiento de que, en Estados Unidos, el Gobierno ha ocultado pruebas de guerras pasadas como excusa para la opresión de los GD en favor de los GP. Son, por tanto, cuatro poderes tiránicos distintos, aunque los dos últimos podemos reducirlos a uno solo, lo que nos llevará a tener tres esquemas distópicos, que veremos de nuevo en la parte sobre la revolución.

Como hemos comentado, son sociedades tiránicas, opresivas y represivas. Pero esta opresión puede ser más o menos evidente, siendo un abuso de poder más o menos fuerte: mediante una violación absoluta de los derechos humanos, o mediante un control excesivo de los ciudadanos. Ambas ideas se entrecruzan, por lo que en las distintas novelas aparecerán ambas, pero habrá una que destaque de forma concreta.

Por un lado, la violación de los derechos humanos la encontramos directamente en la propia existencia de los Juegos del Hambre, en la que se obliga a niños a matarse unos a otros y se los maltrata física y psicológicamente; pero también en las torturas constantes con motivo de represión por parte de los agentes de paz. También es evidente en *Legend*, donde asistimos a un terrible abuso de poder por parte del Ejército, capaz de matar y acribillar a un grupo de manifestantes, o castigar el más mínimo indicio de rebelión. La represión ante la presunción de rebelión también aparece en *Delirium*, donde cualquier sospecha de ser simpatizante con la Resistencia y los inválidos es motivo suficiente como para ser apartado de la sociedad, castigado o, incluso, encerrado en las Criptas. Y, obviamente, el encierro de los niños en los campos de rehabilitación en *Mentes poderosas*,

que en realidad son campos de trabajo abusivos, es otra muestra de violación de los derechos humanos, en este caso de los niños:

A las cinco de la mañana suena la alarma del despertador. Cinco minutos más tarde, las puertas se desbloquean. [...] Nos daban dos comidas al día, así que si no tenías el desayuno programado, te ibas a las duchas y luego trabajabas las siguientes seis horas hasta el mediodía, cuando te daban el almuerzo. Entonces tenías tiempo libre en tu cabaña durante unas dos horas antes de empezar el turno de trabajo de tarde, por lo general algún tipo de limpieza, como lavar ropa o limpiar el terrible sistema de alcantarillado, que siempre estaba embozado. [...] No parecen muchos [agentes de las FEP], pero están estratégicamente colocados, y se les da permiso para hostigar e intimidar a los niños (Bracken, 2018c: 375).

Como apartado interesante dentro de esta misma idea, la de la violación de los derechos humanos, está la propia experimentación, como lo podemos ver tanto en *El corredor del laberinto* como en *Divergente*: el uso de personas inocentes y, sobre todo, ignorantes de la situación, como sujetos de experimentación. Aunque es mayor la crueldad en *El corredor del laberinto*, con la presencia constante del horror y la muerte, es aún más abusivo el caso de *Divergente*, donde el Departamento es capaz de borrar memorias y reiniciar personas, matando —metafóricamente— miles de vidas e historias.

Por otro lado, de una forma menos abusiva y brutal, pero igualmente opresiva, están las medidas de control de los ciudadanos. Es completamente claro en el caso de *Juntos*, donde la Sociedad funciona no solo clasificando a sus habitantes en ciudadanos, aberrantes y anómalos, sino controlando a la población en absolutamente todos los aspectos de su vida —emparejamiento, natalidad e, incluso, muerte—, por lo que la libertad de elección de los ciudadanos está totalmente erradicada:

—Creo que las personas deberían poder elegir a sus parejas —respondo sin convicción.

—¿A dónde conduciría eso, Cassia? —pregunta [la funcionaria] con un tono paciente—. Luego dirás que las personas deberían poder elegir cuántos hijos tienen y dónde quieren vivir. O cuándo quieren morir (Condie, 2011: 237).

Tampoco tienen posibilidad de elección los personajes de *Delirium*, y no solo por la obligatoriedad de la cura: tras una evaluación, los personajes acceden a una lista de candidatos aceptados para su emparejamiento, una lista breve. Y, como dice Hana, “Si de

verdad quisieran que fuéramos felices, nos dejarían elegir a nosotras. [...] Solo podemos elegir entre los chicos que nos han asignado” (Oliver, 2011: 28-29).

Como sucedía ya en las distopías clásicas, con la quema de libros no autorizados protagonizada por los bomberos de *Fahrenheit 451* (Ray Bradbury, 1953), en ambas historias, además, el acceso a la cultura está absolutamente controlado y restringido. La selección de los Cien, en *Juntos*, por la cual se destruyó toda cultura más allá de cien elementos de cada tipo y se penó la tenencia de cualquiera que no estuviera en la selección —“Formó comisiones para elegir los cien mejores de todo: las Cien Canciones, los Cien Cuadros, los Cien Relatos, los Cien Poemas. El resto fue eliminado. Para siempre” (Condie, 2011: 33)—, sin contar con el hecho de que la creación es imposible, quitando a sus habitantes incluso la capacidad de escribir —“Noto las lágrimas en los ojos y me miro las manos. Unas manos que, como las de casi todos mis conciudadanos, no saben escribir, solo saben utilizar las palabras de otros” (Condie, 2011: 81)—. En el caso de *Delirium*, existen una serie de productos culturales permitidos a los que se puede acceder a través de la red, penando el acceso a otras páginas web restringidas, ya que se considera que contienen ideas peligrosas:

El acceso a internet, como todo en Estados Unidos, está controlado y monitorizado para nuestra protección. Todas las páginas web, todo el contenido, está redactado por agencias gubernamentales, incluyendo la Lista de Entretenimientos Autorizados, que se actualiza cada dos años (Oliver, 2011: 109).

Encontramos también un control de la sociedad en las limitaciones en el acceso a internet y a la información en *Legend* —que se relacionará con la idea del encierro—, el control de los medios de comunicación del presidente Gray en *Mentes poderosas* —“No podía escribir en Internet sobre el asunto sin que me cortaran la conexión. No he podido ir a la televisión ni escribir a los periódicos porque Gray es dueño de todos ellos” (Bracken, 2018b: 151)—, o el control que implica un sistema basado en facciones con el lema “la facción antes que la sangre”, una obediencia absoluta al sistema de *Divergente*.

5.3.2. El inocente

Ya hemos visto que la opresión y la maldad del sistema, del poder tiránico, se refleja de distintas maneras, pero es particularmente recurrente en la figura del inocente. Se trata de un *topos* común a prácticamente todas las distopías juveniles, en el que el poder abusa de individuos considerados inocentes, siendo lo más habitual que estos inocentes estén representados por niños. Son niños de los que se abusa, se maltrata, se usa y que, muy a menudo, mueren. Además, para enfatizar el mensaje, estas ideas se personifican en un niño particular, en un nombre propio³⁰.

Es evidente el caso de *Los Juegos del Hambre*, en el que precisamente el drama procede de que el programa, los Juegos del Hambre, consiste en mandar a un grupo de niños, de entre doce y dieciocho años, a competir a muerte en una arena. Evidentemente, son niños que sufren, que se ven obligados a matar y mueren. Pero, a pesar de todo, la novela nos muestra un caso concreto, una niña de doce años llamada Rue, con la que se alía Katniss en los Septuagésimo Cuartos Juegos del Hambre, y que muere brutalmente al ser atravesada por una lanza. Pero no es el único caso en el que se evidencia este horror, puesto que también sucede durante la guerra. Las trampas diseñadas por Gale y Beetee implican el uso de la prole para cazar a las presas adultas —“Se pone en peligro a las crías para atraer al objetivo deseado: los padres” (Collins, 2012c: 204)— o de “impulsos más humanos, como la compasión. Estalla una bomba; se deja un tiempo para que la gente corra en ayuda de los heridos; entonces estalla una segunda bomba, más potente, y los mata a todos” (Collins, 2012c: 204)—, trampa que parece llevarse a cabo cuando el Capitolio utiliza una barrera humana hecha de niños, niños que son asesinados con bombas que, cuando los médicos acuden a socorrerlos, vuelven a estallar, provocando la muerte también de los últimos. De nuevo personificando, esta bomba provoca la muerte de Prim, la hermana pequeña de Katniss, a quien estaban formando para ser médico y que en ese momento tan solo tenía catorce años.

³⁰ La parte más inocente y débil de una sociedad siempre será su prole, su descendencia. La infancia, los niños, son individuos que necesitan a los adultos para subsistir, por lo que lo normal sería que estos niños fueran los más protegidos. Para ahondar en la problemática de un poder tiránico y abusivo, de una maldad inherente a un sistema, este principio de la sociedad se subvertirá: los niños pasarán a ser los individuos más desprotegidos, niños que serán víctimas de abusos, que sufrirán y, a menudo, morirán.

Pero no puede relacionarse este *topos* con la necesidad de personajes adolescentes y jóvenes en la novela juvenil, ya que este inocente, este niño con nombre propio, siempre será menor que el protagonista, el héroe, que en las obras estudiadas nunca tendrá menos de quince años.

También es evidente en *El corredor del laberinto*, pues nos encontramos ante un experimento en el que CRUEL está usando a niños para realizar sus investigaciones. Son niños, adolescentes, que se ven obligados a llevar una vida horrible: tener que sacar adelante toda una comunidad de chicos asustados en un lugar rodeado por un inmenso laberinto de piedra por el que circulan unos terribles monstruos, viendo la muerte y la enfermedad de cerca. Son niños inocentes de los que se está abusando, pero de nuevo tenemos una personificación particular, de nuevo un asesinato, en uno de los niños más pequeños del grupo: la muerte a Chuck a manos de Gally, ambos manipulados por CRUEL, como una de las múltiples y enfermizas variables del experimento.

Niños también son los protagonistas de *Mentes poderosas*, niños y adolescentes inocentes que se ven encerrados en campos de rehabilitación por unos poderes que no pidieron tener, provocados por un error del gobierno. Alejados de sus padres por obligación del gobierno o abandonados por sus propias familias, son perseguidos por adultos brutales, rastreadores, que pretenden ganar dinero entregándolos a las FEP, para después ser encerrados en unos campos que, en realidad, son abusivos y brutales. En ellos, los niños son tratados como criminales, como si no fueran humanos, y se erradica cualquier intento de rebelión o de fuga con actos brutales, incluida la muerte. En esta historia tenemos dos personificaciones, dos niños concretos víctimas de distintas brutalidades: Jude, muerto durante el bombardeo del presidente Gray a la ciudad de Los Ángeles; y Zu, “una niña que ya había vivido una vida dura y a quien se le pedía que siguiera aguantando” (Bracken, 2018c: 219). Son niños de los que se abusa desde cualquier aspecto, no solo en los campos. Al principio, los campos eran laboratorios en los que se intentaban descubrir las causas de la ENIAA y su posible cura, experimentos brutales, como ya hemos comentado al hablar de la estética del horror; pero también algunas personas de la Liga de los Niños tienen ideas radicales para destituir al presidente Gray, que pasan por la muerte de muchos niños: por ejemplo, el asesinato de Blake, un niño que, junto con Jude y Nico, se enteró de estas ideas³¹.

De nuevo, los niños son las víctimas inocentes del sistema en *Delirium*. En una sociedad en la que se ha eliminado el amor y todos los sentimientos derivados, la empatía

³¹ Blake es un chico Verde que forma parte de la Liga de los Niños, amigo de Jude y de Nico. Jude y Blake escuchan sin pretenderlo una conversación entre los miembros más radicalizados de la Liga sobre utilizar niños psi para atentar contra Gray o deshacerse de ellos por ser una carga para la causa. Poco después, Blake es solicitado para participar en una misión, de la que vuelve muerto. Al conseguir las imágenes de lo sucedido en la misión, Nico, Jude y Ruby descubren que fue asesinado a sangre fría por el miembro de la Liga que debería haber cuidado de él.

queda erradicada. Y en un mundo así, el cuidado de los niños por parte de sus padres queda reducido a una forma de abandono psicológico y emocional: “Por fortuna, son pocos los casos de desapego total, en los que un padre o una madre es incapaz de establecer un vínculo normal y responsable con sus hijos [...] y acaba ahogándolos o golpeándolos hasta matarlos” (Oliver, 2011: 15). En este punto, es significativa la personificación en Grace, la prima de Lena, una niña de seis años que, por la tristeza por la muerte de su madre, perdió las ganas de hablar³²: “Esa es la verdadera razón por la que no habla. El resto de sus palabras están acumuladas en esa palabra única y acechante, que sigue despertando un eco en los rincones oscuros de su memoria. *Mamá*” (Oliver, 2011: 49). Por ello, es ignorada e insultada, víctima de un maltrato psicológico que termina en abandono, al dejarla su familia atrás cuando huyen de un incendio. Pero estos no son los únicos niños que sufren por culpa del sistema: al ser el amor una enfermedad, algo prohibido, sus frutos también lo son. Así, niños nacidos de los *deliria* son asesinados por el sistema, entregados a la gente del subsuelo o abandonados. Este es el caso de Blue, la niña adoptada por Raven, un bebé al que la joven revivió y huyó con él a la Tierra Salvaje para salvar su vida:

—Estaba envuelta en una manta. Una manta azul con corderitos amarillos. No respiraba. [...] No sé por qué intenté revivirla. Creo que me entró una especie de locura. [...] Ni siquiera volví a casa. Simplemente la cogí y salí corriendo. [...] Un bebé de los *deliria*. Ya sabes lo que dicen: los bebés de los *deliria* están contaminados. Crecen torcidos, lisiados, locos. Probablemente se la llevarían y la matarían. Ni siquiera la enterarían. Les preocuparía el riesgo de contagio. La incinerarían y la tirarían a la basura (Oliver, 2012: 234-235).

Al final, Blue no muere por culpa directa del sistema, pero sí indirecta: la niña enferma por el frío y las duras condiciones del traslado invernal por la Tierra Salvaje y muere.

El caso de *Legend* también es llamativo. La República investiga las posibilidades de la peste como arma biológica, haciendo enfermar a los ciudadanos de los barrios pobres para comprobar cómo se desarrolla y se transmite cada cepa. Por si esto no fuera lo

³² Es interesante el hecho de que la reacción de Grace ante la muerte de su madre sea la misma que la de Zu, coprotagonista de *Mentes poderosas*, al ser abandonada por sus padres. Según Zu, decidió dejar de hablar “porque durante mucho tiempo estaba tan asustada que no podía decir nada. [...]. Y porque creía que nadie me escucharía” (Bracken, 2018c: 348).

suficientemente horrible, muchos de los pacientes cero son niños, y son secuestrados por la República para utilizarlos en el frente: “Lo están usando como arma biológica contra las Colonias, como una rata de laboratorio” (Lu, 2013: 220). De nuevo personificado, uno de estos niños será Eden, el hermano pequeño de Day, enfermo de la peste y quien, tras conseguir ser liberado tras el ascenso al poder de Anden, sigue sufriendo y recuperándose de una grave ceguera provocada por la enfermedad.

Ligeramente menos evidente es el caso de *Juntos*, donde hay que buscar esta idea. Aun así, el *topos* vuelve a aparecer. Por un lado, partiendo de la clasificación de algunas personas como aberrantes por culpa de los delitos de sus padres, la Sociedad los envía —después de librarse de todos los anómalos— para servir como señuelos en las provincias exteriores, en una guerra que, además, ya no existe (Condie, 2013: 74), por lo que el sistema está matando conscientemente a estas personas. Pero, además, Ky y Vick se dan cuenta de que los aberrantes que están mandando a las provincias exteriores son cada vez más jóvenes —“Son casi unos niños, mucho menores que nosotros. Aparentan trece o catorce años. Tienen los ojos muy abiertos. Están asustados” (Condie, 2012: 51)—, como Eli, quien acaba acompañándolos cuando huyen y es acogido por los labradores. Pero también aparece el caso de Bram, el hermano pequeño de Cassia, viviendo una experiencia que ningún niño debería vivir: un niño que ha tenido que ver cómo muere su padre, que ha cuidado de su madre enferma y que, además, ha trabajado buscando caras, las identidades de los muertos. En palabras de Cassia: “Ha hecho todo lo posible para cuidar de nuestra madre y me alegro de que la haya salvado, pero lo ha pagado caro” (Condie, 2013: 420).

Por último, aunque de forma más confusa, encontraremos el motivo del abuso de los inocentes en *Divergente*. Durante una discusión en el Departamento sobre si utilizar el suero de la memoria para reiniciar el experimento, Tris llega a mencionar que “la gente de la ciudad, en su conjunto, es inocente” (Roth, 2014b: 460), por lo que sería una brutalidad eliminar por completo sus vidas de su memoria. Pero, al principio, durante la formación abusiva derivada de la segregación en facciones, también podemos encontrar cómo este sistema puede corromper a las personas, inicialmente inocentes: es el caso de Al, uno de los amigos de Tris, quien no quería luchar ni competir y que, cuando se da cuenta de que puede quedarse sin facción, se deja convencer para intentar asesinar a Tris, traicionándola; cuando este plan fracasa, dándose cuenta del horror de lo que ha hecho, Al decide suicidarse.

Como contrapunto a esta idea, también es común otro *topos*, la otra cara de la moneda: la figura de un antagonista que, en realidad, tan solo es otra víctima del sistema. Es decir, un inocente convertido en antagonista del héroe, obligado a cometer maldades por los horrores que ha tenido que vivir.

Esta figura no llega a aparecer ni en *Juntos* ni en *Delirium*, probablemente debido a la forma más pacífica de opresión, al poder tiránico basado en el bien común por un cambio de mentalidad y a la falta de una minoría opresora. Ambas son historias de descubrimiento de la opresión del sistema, por lo que no tenemos un tirano que, desde un inicio, maltrate y provoque un antagonista de estas características³³.

Sin embargo, en el resto de las distopías estudiadas sí que aparece esta figura: Gally en *El corredor del laberinto*, Peter en *Divergente*, Thomas en *Legend*, Clancy en *Mentes poderosas* y el resto de los tributos de la arena en *Los Juegos del Hambre*.

Como ya hemos visto, en *Los Juegos del Hambre* los niños son obligados a matar o morir para poder sobrevivir a los Juegos. Por tanto, Katniss se encuentra en el interior de una arena junto con otras veintitrés personas a las que tiene que considerar sus enemigos. Encontramos entonces antagonistas de estas características en todos los tributos de los Juegos: “El chico del Distrito 1 también parece vulnerable, ahora que está muerto, así que me niego a odiarlo; a quien odio es al Capitolio por hacernos todo esto” (Collins, 2012a: 252).

Por su parte, Gally es el antagonista inicial de Thomas en *El corredor del laberinto*, un chico que quiere destruirle porque no confía en él tras haber recuperado parte de sus recuerdos. Pero Gally no deja de ser uno más de los clarianos, un chico enviado a una vida horrible por un experimento brutal, que además es utilizado para asesinar a Chuck: ambos personajes son manejados como marionetas por CRUEL, por lo que Gally fue obligado a lanzar el cuchillo a Thomas y Chuck, a colocarse en su trayectoria³⁴.

³³ Ambas son sociedades en las que no existe una minoría opresora y una mayoría oprimida, al menos no de forma evidente. Tanto en *Juntos* como en *Delirium*, el sistema se ha creado por el bien común, por lo que habrá una mayoría oprimida, pero que no se sabe oprimida. Como hemos ido viendo, las protagonistas se irán sabiendo oprimidas y acabarán renegando del sistema y de su forma de vida, pero será un descubrimiento lento. Como consecuencia de ello, no habrá un sistema opresor evidente desde un inicio que pueda crear un antagonista, a lo que se suma el hecho de que ni Cassia ni Lena están construidas como heroínas y, por tanto, es complicada la existencia de un antagonista del héroe.

³⁴ Junto con el Golpe y la amnesia que ya hemos comentado, el chip cerebral que llevan los sujetos del experimento permite registrar sus funciones neurológicas, aportando datos a la investigación, pero también controlar los movimientos de los sujetos cuando los científicos consideren, provocando que los personajes puedan ser utilizados como marionetas para evitar que digan o hagan algo que pueda afectar al

Como hemos visto en el caso del inocente, en *Divergente* estos elementos son más difíciles de percibir. Pero sí que existe un claro antagonista de Tris: Peter, un chico trasladado de Verdad a Osadía, quien se dedica a denigrarla y que, además, está detrás de su intento de asesinato. Podemos considerar que Peter es una víctima de este sistema de facciones, pero también de la experimentación (tanto de la mutación como del experimento para resolver el problema). Al llegar al Departamento, Peter comprende que su personalidad manipuladora y psicopática es causada por sus genes defectuosos y quiere reiniciarse: “Quiero el suero porque estoy cansado de ser así. Estoy cansado de hacer cosas malas y que me guste, y después preguntarme qué me pasa. Quiero acabar con esto y empezar de nuevo” (Roth, 2014b: 418).

En *Legend* esta figura tampoco está demasiado clara, pero sí podemos intuirlo en el personaje de Thomas: amigo de la infancia de Metias, pero también su protegido y su amor no correspondido. Thomas utiliza los sentimientos de Metias hacia él para realizar la misión que le ha encomendado la República: matarlo. Aun así, Thomas no es malvado, sino tan solo una persona alienada por el sistema, que considera que la lealtad a la República está por encima de la amistad y del amor, y que cualquier acto horrible está justificado por realizarse por orden de sus superiores: “Un soldado de la República debe ser leal hasta el fin, y yo continúo siendo un soldado. Lo seré hasta que me muera” (Lu, 2015: 88). Este personaje acabará muriendo, sacrificándose por la República en la guerra contra las Colonias.

Pero es en *Mentes poderosas* donde podemos ver claramente este *topos* en Clancy Gray. Víctima también de la ENIAA, Clancy obtuvo los poderes de un Naranja: la manipulación mental. Al ser el hijo del presidente, su padre le entregó a Leda para que experimentaran con él, “siempre y cuando no dejen en él marcas visibles” (Bracken, 2018a: 359). Así, Clancy es víctima de unos abusos terribles y de unos experimentos brutales que, en palabras de Nico, le rompieron: “Cuando lo conocí, era bueno y me ayudó. [...] No siempre fue como es ahora. Ellos destruyeron algo en su interior” (Bracken, 2018c: 276). En consecuencia, Clancy clama venganza contra su padre y no tiene problema en utilizar y matar a los demás para conseguirlo: como Naranja, considera que está por encima de todos, que es la parte más alta de la cadena de depredadores:

experimento, o para, como es el caso, añadir una variable al obligar a uno de los sujetos a asesinar o a sacrificarse por otro.

Clancy me había dicho una vez que debía existir una jerarquía natural entre las personas con aptitudes psi: que quienes poseían mayor poder debían liderar a los demás, sencillamente porque no había nadie lo bastante poderoso como para cuestionarlos (Bracken, 2018c: 40).

Todo ello justifica que utilice y entregue a los chicos de East River, que manipule a Ruby y traicione a Nico, o que idee un brutal sistema de reacondicionamiento en un grupo de Rojos —el proyecto Jamboree—, convirtiéndolos en un ejército sin voluntad.

5.3.3. La vigilancia constante

Como ya sucedía en los antecedentes del género, concretamente en 1984 de George Orwell (1949), este poder tiránico y opresivo es también un estado vigilante. Al igual que en la famosa obra precedente, con una sociedad en constante supervisión representada por el Gran Hermano, en las distopías juveniles también aparece este ojo que todo lo ve, esta observación incesante, a la que nos referiremos como el *topos* de la vigilancia constante. A menudo, este motivo tomará la forma literal de un ojo tecnológico, cámaras que controlan, vigilan y registran todos los movimientos de la sociedad; pero en otros casos se convierte únicamente en una idea: un control abusivo del gobierno, un personal de vigilancia incesante, o incluso el propio pueblo denunciando al pueblo.

La primera opción es la más habitual. Aparecen cámaras vigilando los experimentos de *Divergente* —“Siempre habéis sabido que los osados vigilan la ciudad con cámaras de seguridad. [...] Bueno, pues nosotros [el Departamento] también tenemos acceso a esas cámaras” (Roth, 2014b: 125)— y de *El corredor del laberinto* —“Son cuchillas escarabajo; así nos vigilan los creadores³⁵” (Dashner, 2014a: 74)—, al que se suma además un control férreo gracias al chip cerebral que llevan todos los sujetos. También en *Mentes poderosas*, donde Thurmond mantenía la vigilancia mediante cámaras por el campo —“Había bombillas instaladas por todo Thurmond, ojos sin párpados que vigilaban siempre y no pestañeaban nunca. Solo en nuestra cabaña había dos cámaras, una en cada extremo, además de otra en la puerta” (Bracken, 2018a: 48)—, pero sobre todo en la arena de *Los Juegos del Hambre*, donde se lleva el ojo aún más allá. Mientras

³⁵ Los clarianos son conscientes de hallarse en el interior de un experimento, aunque no sepan cuál es la finalidad de este. Por ello, mientras estén en el Claro y desconozcan la existencia de CRUEL, se referirán siempre a un ente superior al que llaman “los creadores”.

que en *Divergente* y *El corredor del laberinto* las cámaras retransmiten en una sala de control en la que unos científicos observan lo sucedido, o a una sala de control militar en el caso de *Mentes poderosas*, en *Los Juegos del Hambre* la vigilancia trasciende al poder televisivo: se televisan los Juegos como parte de un *reality show*, pero también se televisará la guerra. Las cámaras grabarán y registrarán todos los movimientos de los tributos en la arena, en un programa que lleva la telerrealidad hasta lugares insostenibles, en un juego visual que ya predijeron los filósofos Lipovetsky y Serroy: “Invadiendo poco a poco la pantalla, repitiéndose hasta la saciedad, trivializándose por esta misma repetición, buscando continuamente la originalidad espectacular, la violencia se encuentra a merced de una puja exponencial de finalidad sensacionalista” (2009: 90). Porque los Juegos del Hambre tienen su finalidad sensacionalista, una espectacularización de la violencia, de la muerte y del horror, en una versión filmada de esa estética del horror que ya hemos comentado, pero también como un fin último de la iniciada cultura del morbo. Sin embargo, este *reality show*, este programa de telerrealidad, es también un juego para los ciudadanos, un juego en el que podrán apostar por un vencedor y beneficiarle, lo que contribuye a una pérdida del contacto con la realidad: el triunfo del programa ha hecho olvidar a los ciudadanos del Capitolio que los concursantes son personas reales, concretamente niños, y que los sucesos televisados ocurren realmente.

Continuando con la vigilancia ejercida por el poder tiránico, en *Juntos* y en *Delirium* asistimos a un control abusivo de las comunicaciones. En *Juntos* sabemos que los terminales pueden grabar las comunicaciones e, incluso, las conversaciones realizadas cerca de ellos: “Nunca estoy sola del todo, porque el terminal nunca descansa de tomar nota, de vigilar” (Condie, 2011: 37). Y en *Delirium* se llega a mencionar el control de las comunicaciones telefónicas: “Su risa se pierde por un momento en el zumbido que resuena por el auricular, cuando un censor en algún punto de Portland conecta con nuestra conversación. El ojo giratorio, siempre dando vueltas, siempre vigilante” (Oliver, 2011: 388). En ambos casos, son medidas tan aceptadas por la sociedad que se consideran normales, al igual que otros elementos de control y vigilancia: la involucración de los funcionarios de la Sociedad en todos los aspectos de la vida de los personajes de *Juntos*; o las redadas, la falta de derecho a la intimidad y la privacidad e, incluso, el mismo pueblo denunciando las actividades que consideran ilícitas en *Delirium*.

En el caso de *Legend*, esta vigilancia existe, pero es menos evidente, pues el control es más relajado. Se produce en forma de control militar por las calles, con la obligatoriedad de entonar el juramento al Elector, y con el control de las búsquedas en internet. Como sabemos, Metias fue eliminado por su interés en la muerte de sus padres, descubierto a través de sus búsquedas en la red: “En un control rutinario, los administradores de la red encontraron huellas de su intromisión en la base de datos de civiles fallecidos” (Lu, 2013: 119).

5.4. La verdad os hará libres

El cuarto elemento incuestionable en una distopía es la idea del encierro, que habitualmente es un encierro literal entre muros o vallas, pero, como estudiaremos a continuación, puede tomar otras formas.

Particularmente, en el caso de la distopía juvenil, debemos hablar de una estructura cíclica relacionada con este encierro. El héroe logrará salir de su encierro, habitualmente descubriendo con ello la realidad de su mundo, pero posteriormente decidirá volver. Será una decisión relacionada con la revolución o, al menos, con la resolución del conflicto. Estaríamos hablando, por tanto, de un encierro del que el héroe huirá, consiguiendo así descubrir las causas del desastre de su mundo, pero también de un retorno, con el fin de destruir el sistema en la revolución.

5.4.1. El encierro

El *topos* del encierro deriva del poder tiránico. Es este poder el responsable de que los personajes estén encerrados, a veces de forma literal, mediante muros o vallas, y otras de forma ligeramente más metafórica, pero no menos real, con la existencia de estados aislacionistas.

El primer caso es el más habitual: los personajes son arrastrados al interior de un lugar cercado, ya sea una ciudad, como Chicago o Portland en *Divergente* y *Delirium* respectivamente, o recintos cerrados creados por el poder, como el Laberinto en *El corredor del laberinto*, las distintas arenas en las que se celebran los Juegos del Hambre, o los campos de rehabilitación —particularmente Thurmond— en *Mentes poderosas*. La

salida de estos recintos es imposible o una hazaña complicada, como en *El corredor del laberinto* o *Los Juegos del Hambre*, donde los personajes tendrán que luchar literalmente por su vida para poder salir; o estará controlado para que sea realmente difícil alcanzar el otro lado, como en el caso de *Divergente*:

No hay vallas ni muros que marquen la separación entre el complejo de Cordialidad³⁶ y el mundo de fuera, pero recuerdo haber vigilado las patrullas osadas desde la sala de control para asegurarme de que no pasaran el límite, que está señalado por una serie de carteles con equis. Las patrullas estaban estructuradas de modo que los camiones se quedarán sin gasolina si iban demasiado lejos (Roth, 2014b: 99).

También puede estar prohibido, como en *Mentes poderosas* y *Delirium*. Lena nos explica la situación de las fronteras y los muros con detalle, siempre bajo la idea del gobierno y las medidas por el bien común:

Hace cincuenta años, el gobierno cerró las fronteras de Estados Unidos. El país está vigilado constantemente por personal militar. Nadie puede entrar. Nadie sale. Cada comunidad aprobada y sancionada debe estar también rodeada por una frontera, esa es la ley, y todo viaje entre comunidades requiere la aprobación oficial por escrito del gobierno municipal, que debe obtenerse con seis meses de antelación. Es para nuestra protección. *Seguridad, inviolabilidad, comunidad*. Ese es el lema de nuestro país (Oliver, 2011: 50).

Respecto a ambas historias y la prohibición de cruzar las fronteras, sabemos que cualquier intento de fuga de los campos de rehabilitación de *Mentes poderosas* es sofocado, incluso si eso supone disparar y matar a niños —“Los que lo intentaron [escapar] fueron fusilados antes de llegar a la valla. Siempre había un francotirador en el tejado de la torre de control, dos si un grupo estaba trabajando en el jardín” (Bracken, 2018c: 374)—; y que la pena por intentar cruzar la valla de Portland para ir a la Tierra Salvaje es la muerte (Oliver, 2011: 275).

³⁶ Cordialidad es una de las cinco facciones en las que se divide a la población de la ciudad de Chicago —Osadía, Abnegación, Erudición, Verdad y Cordialidad—. Su función consiste en controlar las granjas que permiten la alimentación de la ciudad, granjas que se encuentran al otro lado de una “valla metálica con alambre de espino encima” (Roth, 2018: 124) que rodea la ciudad, y que solo pueden traspasar ellos y los osados.

En el caso de no aparecer lugares literalmente cercados, encontraremos este encierro de forma más metafórica. Nos encontramos por tanto con estados aislacionistas, estados que niegan la existencia de un mundo exterior, como es el caso de la Sociedad de *Juntos* —al hablarle de las Tierras Ignotas³⁷, Lei le dice a Xander lo siguiente: “El mundo no puede limitarse a las provincias. Y no es plano, como en los mapas de la Sociedad. [...] Mi padre también me enseñó que la tierra es una piedra gigantesca. [...] Que rueda por el cielo. Y todos estamos juntos en ella” (Condie, 2013: 237-238)—; o que se consideran el único lugar desarrollado del mundo, o los únicos supervivientes, como hace la República en *Legend*:

Examino los continentes, todavía un poco aturdido ante la idea de que existan otras civilizaciones más allá de la República. En el colegio me enseñaron que las naciones que no estaban bajo el control de la República se encontraban al borde del colapso, luchando por sobrevivir. ¿Estarán todos esos países en ruinas? ¿O habrán logrado prosperar? (Lu, 2013: 137).

En ambos casos, el gobierno elimina las evidencias de la existencia de un mundo exterior, engañando a la sociedad para que no salga o, directamente, prohibiéndolo. Sus medidas de opresión son tan férreas que se controla la información a la que la población puede acceder o los dominan de tal manera que no pueden desplazarse hasta las fronteras. En el caso de *Juntos*, la Sociedad controla la información proporcionada, negando la existencia del exterior más allá del supuesto país enemigo con el que está en guerra; y lo mismo sucede con *Legend*, con un acceso restringido a internet y una frontera que lidia con el país enemigo, las Colonias.

Independientemente de la forma del encierro, los personajes tendrán que abandonarlo para conocer la realidad del mundo y las causas del desastre, para encontrar la verdad que se persigue en estas historias. En *El corredor del laberinto*, los personajes tienen amnesia y no recuerdan cómo es el mundo hasta que consiguen escapar del Laberinto. En *Legend*, June puede acceder a la información de los sucesos una vez llega a la Antártida como parte del gobierno de la República, aunque también descubre junto a Day, al llegar a ellas, que las Colonias no son ninguna tierra soñada. En *Divergente*, los personajes tendrán que cruzar la valla y llegar al Departamento para conocer la verdad.

³⁷ Las Tierras Ignotas son la tierra prometida en el mundo de *Juntos*. Con ese nombre, los personajes se refieren a todo aquello que está más allá del país enemigo, el lugar al que huyen quienes no quieren seguir viviendo bajo el yugo de la Sociedad.

En *Juntos*, la poca información que obtenemos del desastre es con la salida de los personajes de las provincias exteriores a la Talla y a la Última Piedra, gracias a los labradores y al Alzamiento. En *Delirium*, Lena huye de Portland y cruza la valla hasta la Tierra Salvaje, donde aprende a vivir de otra manera. Y en *Mentes poderosas*, Ruby lleva tantos años encerrada en Thurmond que consigue la información al salir, en parte gracias a Cate y la Liga de los Niños, y en parte gracias a la información que le proporcionan Liam y Chubs de lo sucedido durante su encierro. El caso de *Los Juegos del Hambre* es más particular, pues la información está presente en todo momento: la implantación de los Juegos del Hambre como castigo por los Días Oscuros.

5.4.2. El retorno del héroe

Como hemos mencionado, en las distopías juveniles tiende a producirse una estructura cíclica relacionada con el *topos* del encierro: el protagonista logrará escapar de su encierro, pero después tendrá que volver para formar parte de la revolución contra el poder tiránico. Se trata de un héroe que, como parte del cambio y, muchas veces, como un símbolo de él, tiene que retornar al encierro —convertido en alguien más fuerte y con nuevas ideas revolucionarias— para destruir los muros, rescatar a sus compañeros y hundir el poder corrupto. Es decir, el héroe necesita salir de su encierro para encontrar la verdad y, una vez conocida, volver para conseguir que esta verdad destruya al poder tiránico: la verdad será la base de la libertad, y el retorno al encierro y su posterior destrucción, será el modo.

Este ciclo se produce visiblemente en todas las distopías con las que estamos trabajando, quizá en algunas de forma menos evidente que en otras, o con otros motivos. En *El corredor del laberinto*, los personajes logran escapar de su encierro al huir del Laberinto, enfrentándose a los laceradores y encontrando la sala de control de CRUEL, pero en realidad caen de nuevo en el experimento: una segunda parte que tendrá lugar en la Quemadura. Aunque la salida literal del encierro sea la huida del Laberinto, los personajes logran escapar realmente cuando consiguen huir del control de CRUEL, que se produce en su huida a Denver. Pero el héroe vuelve de nuevo al encierro: Thomas se entrega a CRUEL para que el Brazo Derecho pueda destruir la empresa, pero también tiene que retornar literalmente al Laberinto para rescatar a los inmunes allí encerrados antes de que el edificio se derrumbe.

En *Divergente*, los personajes logran huir de Evelyn y escapar de Chicago, cruzando la valla y llegando hasta el Departamento, donde encontrarán las respuestas a lo sucedido y una nueva estructura distópica consistente en un nuevo poder tiránico y una nueva revolución. En el caso de esta obra, el personaje principal, Tris, no llega a volver nunca a Chicago debido a su muerte, pero Tobias, quien ha logrado un protagonismo principal como pareja de Tris y conarrador en el último tomo, sí. Tobias vuelve a Chicago para lograr terminar con la guerra en el interior, una guerra entre sus padres (Roth, 2014b: 375). Y, finalmente, cuando todo se ha solucionado y Chicago es una ciudad libre, todos los personajes volverán. No deja de resultar llamativo que el personaje de Tris, al haber muerto en el Departamento como parte de su revolución, sí que acabe volviendo metafóricamente a Chicago: años después, con todo solucionado, Tobias y los amigos de Tris que quedan vivos deciden rendirle un homenaje soltando sus cenizas por la ciudad gracias a una tirolina.

En *Los Juegos del Hambre*, Katniss es arrastrada en dos ocasiones a su lugar de encierro: la arena de los Juegos. En la primera ocasión logra escapar por sus propios medios, ganando los Juegos y coronándose vencedora junto a Peeta. Pero, en la segunda, es rescatada por los rebeldes. En cambio, el retorno real a la arena se produce más adelante, durante la guerra, de forma más metafórica. Cuando se están preparando para asaltar el Capitolio, descubren la existencia de las vainas, una serie de trampas distribuidas por las calles, muy semejantes a las trampas de la arena. En el momento en el que Finnick y Katniss se dan cuenta de que vuelven a otra arena, reaccionan con la mención a los Juegos: “Damas y caballeros... [...] ¡Que empiecen los Septuagésimo Sextos Juegos del Hambre!³⁸” (Collins, 2012c: 272). Esta última arena, más metafórica, pero no por ello menos real, será destruida con la caída del Capitolio y la derrota de Snow.

En *Juntos*, Ky es enviado a las provincias exteriores y termina huyendo hacia la Talla, la naturaleza salvaje, y Cassia sigue sus pasos con la intención de reencontrarse con él. Ambos personajes, por tanto, abandonan su encierro —la Sociedad— en busca del Alzamiento, de la revolución que hundirá el sistema. Pero, una vez llegan a él, las decisiones de este grupo rebelde los hacen retornar a la Sociedad, infiltrados, cada uno en

³⁸ Se trata de una expresión repetida a lo largo de los tres tomos de la trilogía. En los dos primeros, por Claudius Templesmith, el presentador de los Juegos: “Damas y caballeros, ¡que empiecen los Septuagésimo Cuartos Juegos del Hambre!” (Collins, 2012a: 161) y “Damas y caballeros, ¡que empiecen los Septuagésimo Quintos Juegos del Hambre!” (Collins, 2012b: 279). Como no podría ser de otro modo, en el tercer tomo el mensaje vuelve a repetirse literalmente, aunque sea en boca de otros personajes.

el lugar más necesario para la revolución. Aunque no de la manera habitual y con ciertos problemas relacionados con los rebeldes, esta vuelta termina hundiendo a la Sociedad. Pero este ciclo vuelve a producirse más adelante: habrá otra salida y otro retorno cuando el Piloto lleve a Cassia, Ky y Xander a la Última Piedra para que encuentren la cura de la Plaga, y volverán otra vez —al menos Cassia y Ky— para solucionar el problema de la enfermedad y, además, el de la Sociedad y el Alzamiento, con la reestructuración política.

En *Delirium*, de nuevo, asistimos a una salida del lugar de encierro —Portland, rodeado por una valla— mediante una huida violenta: persecución, fuego y el abandono de Álex atrás, dándolo por muerto. Tras una temporada en la Tierra Salvaje y participando en movimientos de la Resistencia en otras ciudades, Lena volverá a Portland junto con la Resistencia con la intención de rescatar a su prima Grace y derribar los muros. Este es el mensaje final de la obra, un mensaje repetido tres veces en la última página de *Requiem: “Derribad los muros”* (Oliver, 2014: 397).

En *Mentes poderosas*, Ruby consigue escapar de Thurmond gracias a Cate, quien la saca de allí, aunque luego protagoniza una huida para escapar también de la Liga de los Niños, encontrándose con Liam, Chubs y Zu. Pero, finalmente, cuando ha dejado atrás tanto la Liga de los Niños como un Los Ángeles destruido, el nuevo grupo rebelde que encabeza junto a Cole toma la determinación de asaltar los campos para destruir el sistema. Siendo Thurmond el más emblemático, será también el más importante para la causa. Y, sintiéndose responsable de la gente que dejó atrás y, además, sabiéndose heroína por sus poderes especiales —aunque rehúse de ellos, se sabe más poderosa que los demás y, como ya hemos visto, eso hace que considere que debe cuidar de ellos—, Ruby decide volver a Thurmond para instalar un virus troyano en el sistema informático y así poder hacer un asalto simultáneo desde dentro y desde fuera:

Si Nico tenía razón y esta era la única forma de hacerlo, entonces... [...] ¿No debería ser yo? [...] Pero yo podía —si con ello ayudaba a las personas que amaba, si con ello ayudaba a cada chico que viniera detrás de nosotros— yo podía aceptar que ese era el papel que me estaba destinado en esta historia (Bracken, 2018c: 280).

Por último, en *Legend* este ciclo se produce de forma más reducida. Al boicotear el atentado que los Patriotas —engañados por Razor y, por tanto, por orden del Senado de la República— idearon para matar a Anden, el nuevo Elector, Day y June huyen de la República hasta el país enemigo, las Colonias. Una vez allí, ambos personajes descubren

la realidad de esta tierra soñada: un país corporacionista, un poder tiránico en las corporaciones que lo dirigen y con una opresión basada en el dinero. Decididos a proteger la República de ser conquistada por este país, creyendo realmente en el cambio que puede suponer las medidas de Anden como Elector, ambos deciden volver —huyendo de nuevo, esta vez de las Colonias— y respaldar a Anden frente al pueblo. En palabras de Day: “No quiero que la República se hunda. Quiero que cambie” (Lu, 2013: 367), y eso es lo que terminan consiguiendo entre los tres.

5.5. ¡Por la libertad!

Las distopías juveniles son conflictos que se resuelven de forma positiva. A pesar de partir de un desastre y de un poder tiránico, la historia se basa habitualmente en la idea de la revolución o, al menos, de la libertad. La trama se construirá de forma que presente a un protagonista, el héroe, y un enemigo, el poder tiránico. El desastre será el detonante del conflicto, ya que funciona como causa del poder tiránico y, por tanto, del enemigo del héroe. Y el encierro funcionará de manera que construya al héroe, sus capacidades especiales y su voluntad para luchar. Pero será la revolución la que cierre el ciclo, el fin último al que llegar con estas historias: la revolución funcionará como fin, como forma de eliminar al enemigo y liberar al héroe de la carga que tiene que soportar.

Pero, al mismo tiempo, lo más habitual es que esta revolución también conlleve ciertos conflictos, como veremos a continuación en las ideas recurrentes relacionadas, como la existencia de una guerra y de un grupo rebelde algo cuestionable.

5.5.1. La revolución

Junto con el desastre, el poder tiránico, el héroe y el encierro, la revolución completa el pentágono de *topoi* indispensables en una distopía juvenil. El conflicto de una distopía juvenil, la trama, consiste en el descubrimiento del sistema tiránico por parte de un héroe que se sumará a una revolución para destruir este sistema. Y, aunque finalmente formará parte de forma activa y simbólica, a la cabeza de la revolución, será una revolución organizada por personas ajenas al personaje principal. Habrá, entonces,

un grupo rebelde que reclutará al protagonista, al héroe, a menudo tratando de convertirle en un símbolo de la revolución.

Es particularmente simbólica la revolución en *Los Juegos del Hambre*, donde encontramos a un grupo rebelde formado por el Distrito 13 y algunas personas procedentes del Capitolio, con una red clandestina en los distritos. La revolución tiene como objetivo hundir el sistema del Capitolio y, particularmente, a Snow, colocando a Katniss como el símbolo, el Sinsajo, convirtiéndola en la cara de la revolución: “No fue fácil, tenían [el Distrito 13] que organizar una base rebelde en el Capitolio y montar una red clandestina en los distritos. Después necesitaban a alguien que lo pusiera todo en marcha. Te necesitaban a ti” (Collins, 2012c: 39).

Otra revolución relevante es la de *Mentes poderosas*, donde habrá dos grupos que se enfrenten al poder de Gray: la Liga de los Niños y la Coalición Federal —aunque particularmente solo conoceremos la Liga, al introducirse Ruby en ella—. En este caso, al destruir Gray la ciudad de Los Ángeles y, por tanto, la Liga de los Niños y la Coalición Federal, la organización que se formará después, liderada por Cole y Ruby, es un grupo diferente con parte de ambas: los niños, por la Liga, y la senadora Cruz, por la Coalición.

La Resistencia, el grupo rebelde al que se une Lena en *Delirium*, también se organiza contra el sistema. Dentro de la estructura difusa de esta historia, sí que sabemos que la Resistencia es una formación que se enfrenta a las ciudades válidas, en contra de la cura, y que organizan golpes contra ellas. Y aunque finalmente no sabemos si se termina de hundir el sistema, por el final abierto, sí podemos considerarlo una revolución. Igualmente, el Alzamiento de *Juntos* es un grupo que busca “retornar a los buenos tiempos de la Sociedad” (Condie, 2012: 156). Con personas infiltradas por toda la Sociedad, llevan años preparando su movimiento para terminar con el gobierno: anular el efecto amnésico de la pastilla roja, para conseguir más personas despiertas que puedan unirse a la causa. En estas dos últimas obras, como ya hemos visto anteriormente, los héroes (o no-héroes, como en el caso de Lena) se unen a la revolución, pero no son símbolos, sino personas con objetivos comunes a la revolución.

En *Legend* también tenemos una revolución, un grupo rebelde que intenta terminar con el poder del Elector: los Patriotas. Terminando con él, particularmente con Anden, teóricamente se terminaría el problema político de la República y podría reestructurarse el país, los Estados Unidos (Lu, 2013: 130). Al menos, esa es la idea de los Patriotas, aunque, como sabemos y analizaremos a continuación, han sido engañados y, al final, esta revolución no se produce.

En *El corredor del laberinto* también tenemos un grupo rebelde y una revolución. Al llegar a Denver, Thomas y sus compañeros se encuentran con el Brazo Derecho, un grupo que pretende terminar con el poder de CRUEL al considerar sus medidas abusivas y, sobre todo, porque todo el dinero se está destinando a ellos, al proyecto de encontrar una cura, en vez de intentar reestructurar un mundo que se encuentra en una pobreza generalizada: “Su misión es acabar con nuestros viejos amigos para usar el dinero y la influencia de CRUEL para cosas que realmente importan” (Dashner, 2014b: 176).

En *Divergente* volvemos a encontrarnos lo que hemos ido viendo a lo largo del análisis de esta obra: una confusión de varios poderes tiránicos que deriva, obviamente, en una confusión de varias revoluciones. Aunque no son destacadas, sí que habrá grupos que se enfrenten al poder tiránico. En el caso del poder asumido por Jeanine y Erudición, la revolución de los abandonados, con el mando de Evelyn. Pero, cuando esta última se hace con el poder y el pueblo descubre que se trata de otro poder tiránico, se forma un nuevo grupo que se enfrenta a ella: “Se hacen llamar los leales. [...] Porque «son leales» al propósito original de nuestra ciudad” y a “vivir en facciones” (Roth, 2014b: 29). Pero cuando finalmente nos encontramos en el Departamento y comprendemos cómo es el mundo, el Departamento como poder tiránico y la opresión de los GD, encontraremos de nuevo otro grupo que se enfrenta a ellos: Nita y un grupo de GD que pretenden usurpar el poder del Departamento.

5.5.2. La otra cara del sistema

Paradójicamente, existe otra cuestión común a todas las distopías juveniles con respecto a la revolución: en todos los casos comentados, el grupo rebelde que está organizando la revolución es cuestionable. En algunos casos, a pesar de que el objetivo es compartido con el héroe —hundir el poder tiránico—, las prácticas son controvertidas; en otros casos, el líder rebelde pretende instaurar otra tiranía; y, en los demás, el grupo rebelde es, en realidad, la otra cara del sistema, es decir, grupos tras los que se encuentra el gobierno, para así fingir un cambio, pero mantener el poder.

En el primer caso, el de los grupos rebeldes cuyas prácticas son cuestionables, tenemos la Liga de los Niños en *Mentes poderosas*, el Brazo Derecho en *El corredor del laberinto*, la Resistencia en *Delirium* y el grupo de GD en *Divergente*. En *Mentes poderosas*, como ya hemos hablado, la Liga de los Niños comenzó como un grupo que

intentaba proteger a los niños y hundir el sistema de campamentos tanto como destituir al presidente Gray. Pero muchos en su interior se radicalizan, queriendo usar a los niños como armas cargadas contra Gray, considerando que los sacrificios son necesarios y que los niños son una carga difícil de manejar y costosa de mantener: “No paraban de decir cosas como que había que reducir la población de bichos raros y que Alban se iba a poner de nuevo en marcha, y que pronto quedaría claro que éramos una pérdida de tiempo y de recursos” (Bracken, 2018b: 50).

En *El corredor del laberinto*, el Brazo Derecho pretende hundir el poder de CRUEL, entrando en sus instalaciones y enfrentándose a ellos, usando una entrega de inmunes para entrar. A pesar de las ideas compartidas, hundir CRUEL, nos encontramos con que este grupo está capturando inmunes para lograr su objetivo, igual que está haciendo CRUEL, y que además no dudan en destruir el edificio con bombas, aunque en el interior del Laberinto aún se encuentren encerrados cientos de inmunes:

En aquel momento, Thomas lo vio todo claro. Había un fanatismo en Vince³⁹ que no había advertido hasta ahora. Y también estaba la manera en que el Brazo Derecho les había tratado a él y a sus amigos en la furgoneta tras llevárselos como rehenes al bajar del iceberg⁴⁰. Por otro lado, ¿por qué tenían todos esos explosivos en vez de armas convencionales? No tenía sentido, a menos que su objetivo fuera destruir en vez de tomar el mando. El Brazo Derecho y él no compartían las mismas ideas. Quizá pensaba que sus motivos eran puros, pero Thomas empezaba a darse cuenta de que la organización tenía un propósito más oscuro (Dashner, 2014b: 397).

En *Delirium*, Lena se siente traicionada por sus compañeros y por la Resistencia al enterarse de que la engañaron. Lena decide unirse a la Resistencia para terminar con la cura y los muros, pero en realidad la utilizan para manipular a Julián: organizando el secuestro de ambos, con maltrato y posibilidad de muerte y, además, entregándolos a las fuerzas de seguridad una vez lograron escapar. Pero las medidas cuestionables de la Resistencia van aún más allá: tras conseguir la conversión de Julián y rescatar a Lena, prefieren dejar que sea ejecutado, sacrificado por la causa. Lena reacciona ante ello de la única manera posible: “Vosotros sois tan malos como ellos —consigo articular, a pesar

³⁹ Vince es el líder del Brazo Derecho, un personaje que ha contraído también la enfermedad del Destello, pero se encuentra en un estado bastante inicial.

⁴⁰ *Iceberg* es el nombre con el que se refieren a los grandes vehículos aéreos que utilizan para desplazarse por el mundo.

de la opresión de la furia en la garganta y de la pesada losa de la indignación. Ese es también el lema de la ASD: «Algunos morirán por la salud del común». Nos hemos hecho como ellos” (Oliver, 2012: 326).

En el segundo caso, grupos con líderes tiránicos, tenemos a Coin en *Los Juegos del Hambre* y a Evelyn en *Divergente*. En esta última, al alzarse los abandonados junto con algunos integrantes de una Osadía dividida, liderados por Evelyn, para derrocar a Jeanine, los personajes se dan cuenta de que los ha utilizado para hacerse con un poder tiránico. Evelyn pretende instaurar un nuevo sistema sin facciones, destruyendo las creencias de gran parte de los ciudadanos de Chicago, y además imponer un castigo por su existencia a personas que no hicieron otra cosa que encajar en el sistema, en lugar de ser expulsados de él, como los abandonados. Los leales se levantan contra este nuevo poder tiránico, con la finalidad tanto de conocer el exterior —Cara lidera la salida al exterior, llegando hasta el Departamento— como de destituir a Evelyn —Johanna se queda en Chicago, consiguiendo derrocar a Evelyn con ayuda de Tobias e instaurándose al final como líder electa de Chicago—. Particularmente, este último, los leales, es el único grupo rebelde de estas obras que no es cuestionable, pero es un caso singular en una obra con tres poderes tiránicos y tres revoluciones.

Respecto a Coin en *Los Juegos del Hambre*, líder del Distrito 13 y, por tanto, de la revolución, se trata desde un principio de un personaje sospechoso. Con una actitud parecida al Capitolio, con normas excesivas y castigos brutales, como el secuestro y el encierro del equipo de preparación de Katniss por robar pan. Es un personaje que, al no poder controlar a Katniss, en cierto momento decide que la prefiere muerta, que es más útil como mártir en la guerra, ya que no tiene su apoyo para dirigir el nuevo Panem: “Si tu respuesta automática no es Coin, te conviertes en una amenaza” (Collins, 2012c: 288). En particular, es interesante la forma en la que analiza Snow el comportamiento de Coin tras terminar la guerra con la bomba de los niños, la que mata a Prim, haciéndole ver a Katniss la realidad de lo sucedido:

—Sin embargo, debo admitir que la jugada de Coin fue magistral. La idea de que yo estaba bombardeando a nuestros propios niños indefensos destruyó por completo cualquier frágil lealtad que mi gente sintiera por su presidente. Después de eso, se acabó la resistencia. ¿Sabías que lo emitieron en directo? [...] Seguro que no pretendía matar a tu hermana, pero estas cosas pasan. [...] Mi fallo fue tardar tanto en comprender el plan de Coin. [...] Quería que el Capitolio y los distritos se destruyeran entre sí, para después hacerse con el poder sin que el 13 sufriera apenas daños. No te

equivocos, pretendía hacerse con mi puesto desde el principio. No debería sorprenderme. Al fin y al cabo, fue el 13 el que comenzó la rebelión que dio lugar a los Días Oscuros y después abandonó al resto de los distritos cuando la suerte se volvió en su contra. Sin embargo, no estaba vigilando a Coin, sino a ti, Sinsajo. Y tú me vigilabas a mí. Me temo que nos han tomado a los dos por idiotas (Collins, 2012c: 385-386).

Confundida, traumatizada y mentalmente muy inestable, Katniss decide aprovechar la ejecución de Snow para asesinarla a ella, terminando con la posibilidad de una nueva tiranía.

En el tercer caso, en la otra cara del sistema, tenemos a Razor manipulando a los Patriotas en *Legend* y, como ejemplo más claro, al Alzamiento en *Juntos*. En *Legend* nos encontramos con un grupo rebelde, los Patriotas, que quiere hundir el sistema de la República y al Elector para conseguir un pueblo más libre, sin las diferencias económicas y sociales, reestructurando Estados Unidos. El objetivo es compartido con nuestros héroes, aunque al principio Day rechaza continuamente unirse a ellos por sus actos violentos y los asesinatos —“Nunca he trabajado con los Patriotas. [...] Si alguna vez decido matar a alguien, lo haré por mi cuenta y riesgo” (Lu, 2012: 259)—, por lo que podría encajar en el primer caso. Pero, en realidad, cuando June y Day llegan hasta ellos y su líder, Razor, les impone la misión de matar al Elector Anden, había un plan oculto: “Razor decía que las Colonias nos habían contratado para matar al Elector y provocar una revolución. Pero no es cierto. El día del atentado descubrimos que nos financiaba el Senado de la República. [...] La República contrató a los Patriotas para matar a Anden” (Lu, 2013: 328). Por tanto, aunque los Patriotas inicialmente (y después) no son la otra cara del sistema, en *Prodigy*, liderados por Razor, sí lo son.

Esta idea es mucho más evidente en *Juntos*, donde encontramos al Alzamiento, un grupo que lleva muchos años intentando hundir a la Sociedad, realizando pequeños actos, sacando personas del país hasta las Tierras Ignoras e infiltrándose en la Sociedad para destruirla. Pero, como sabemos después, al igual que el Alzamiento se ha infiltrado en la Sociedad, la Sociedad se ha infiltrado en el Alzamiento. El plan del sistema era contentar al pueblo con una revolución y un nuevo poder, el Alzamiento, para que finalmente todo siguiera exactamente igual, porque el Alzamiento era literalmente la otra cara de la Sociedad:

—Deberíais saber que el Alzamiento era real —dice el Piloto—. [...] Pero, un buen día, la Sociedad se dio cuenta de que perdía poder y descubrió que había rebeldes infiltrados entre sus funcionarios. Al principio trató de recuperar el control deshaciéndose de los aberrantes y los anómalos. Después comenzó a infiltrarse en el Alzamiento como habíamos hecho nosotros. Ahora ya no sé quién es quién.

[...]

—Pero, si sabía que el Alzamiento existía, ¿por qué no lo destruyó la Sociedad? —Xander es el primero en romper el silencio. [...]

—La Sociedad decidió que sería más fácil convertirse en el Alzamiento —arguye Ky—. ¿No es así?

En cuanto lo dice, sé que tiene razón. Por eso ha sido tan fluido el traspaso de poder, sin apenas oposición.

—Porque, si se convertía en el Alzamiento —añado—, podría predecir el resultado. [...] La gente daba muestras de querer un cambio, una rebelión. De esa forma la tendrían, y la Sociedad seguiría en el poder sin que nadie, incluidos muchos de los partidarios del Alzamiento, se diera cuenta de nada. Habría algunos cambios, pero, en general, todo seguiría igual (Condie, 2013: 414-415).

5.5.3. La guerra

Como consecuencia de la revolución también encontramos conflictos armados. Es particularmente común que aparezca la idea de la guerra, mencionada por los personajes o como un elemento superior a ellos.

En *El corredor del laberinto* no llega a mencionarse en ningún momento la guerra, pero sí que hay continuos conflictos armados. En concreto, el enfrentamiento entre el Brazo Derecho y CRUEL es un conflicto armado que habría que tener en cuenta en este apartado. Igualmente, los conflictos armados de las distintas revoluciones de *Divergente* no se llegan a mencionar como guerras realmente, pero también pueden considerarse aquí.

Sí mencionadas como guerras, pero a tamaño reducido, son los casos de *Delirium* y *Mentes poderosas*. Encontramos igualmente conflictos armados, organizados por la revolución con el fin de terminar con el poder tiránico, pero particularmente los personajes mencionan ese conflicto como una guerra. En *Requiem*, Álex dice: “Estamos en guerra. Podemos intentar negarlo, podemos tratar de enterrar la cabeza en la arena, pero es la verdad. Y la guerra acabará por alcanzarnos de un modo u otro” (Oliver, 2014: 51-52); y en *Una luz incierta*, Ruby se pregunta “¿A quién más tendría que perder antes de que acabara esta guerra?” (Bracken, 2018c: 216).

La última guerra por la revolución que encontramos es una guerra real: el enfrentamiento entre los Distritos y el Capitolio en *Los Juegos del Hambre* no solo es mencionado como guerra, sino que llega a adquirir las dimensiones de una guerra. Peeta reflexiona sobre ello en *Sinsajo*:

Quiero que os detengáis un segundo a pensar sobre lo que podría significar esta guerra para los seres humanos. Casi nos extinguimos luchando entre nosotros la última vez, ahora somos aún menos y estamos en condiciones más difíciles. ¿De verdad es lo que queréis hacer? ¿Qué nos aniquilemos por completo? ¿Con la esperanza de... qué? ¿De que alguna especie decente herede los restos humeantes de la tierra? (Collins, 2012c: 35).

Los casos de *Legend* y *Juntos* son distintos, ya que nos encontramos ante unas revoluciones relativamente pacíficas. En el primer caso, al abortar la misión y el atentado contra Anden, ambos protagonistas apuestan por una revolución pacífica: los cambios políticos que pueda instaurar Anden. En el caso de *Juntos*, el Alzamiento también apuesta por una revolución relativamente pacífica, ya que, con el descontrol de la Plaga, la revolución consistirá en salvar las vidas amenazadas con la vacuna: “Esta rebelión [...] es distinta de todas las demás. Comenzará y terminará salvándoos la vida, no derramando vuestra sangre” (Condie, 2013: 95).

Lo que resulta llamativo es que, en ambos casos, la revolución pacífica no anula la existencia de una guerra: en ambas nos encontramos la idea de la guerra como una constante. En *Legend*, es omnipresente la guerra entre la República y las Colonias, que se resuelve finalmente con la paz al final de la historia. Y en *Juntos* nos encontramos con una constante guerra contra el país enemigo, aunque se llega a descubrir que es una guerra inexistente, que el enemigo fue erradicado, y que mantener la idea de esa guerra es la forma que tiene la Sociedad de conservar el control y eliminar a los anómalos y a los aberrantes de su sistema:

—La Sociedad creó la Plaga para vencer al enemigo —prosigue el Piloto—. Envenené algunos ríos y liberé la Plaga en otros. Eso, combinado con constantes ataques aéreos, aniquiló por completo al enemigo. Pero la Sociedad ha fingido que el enemigo todavía existe. Necesitaba un chivo expiatorio para las muertes que siguieron produciéndose entre los habitantes de las provincias exteriores (Condie, 2013: 74).

5.5.4. La resolución del conflicto

Sea como sea el conflicto y la revolución, pacífica o armada, la resolución de las distopías juveniles siempre es positiva, habitualmente a través de una reestructuración política. Particularmente, el final de *El corredor del laberinto* no encaja con el resto, pues tenemos una resolución que implica un nuevo comienzo. Con un mundo prácticamente desgastado y hundido por culpa de la enfermedad del Destello y la crisis económica, la solución de Ava Paige al problema es enviar a todos los inmunes posibles a un lugar remoto, una isla llena de vegetación, donde puedan comenzar una nueva civilización:

Nuestra visión inicial no llegó a buen término; el programa no se realizó. Fuimos incapaces de descubrir una vacuna o un tratamiento para el Destello. Pero, previendo estos resultados, pusimos en marcha una solución alternativa: salvar al menos a la mitad de nuestra especie. [...] Y si todo ha ido de acuerdo con el plan, hemos enviado al más inteligente de nuestros sujetos a un lugar seguro, donde puedan comenzar una civilización nueva mientras el resto del mundo acaba extinguiéndose (Dashner, 2014b: 447-448).

A pesar de tener una revolución pacífica y un cambio político sin necesidad de acudir a las armas, en *Legend* se produce una reestructuración política a lo largo de toda historia, con la muerte del Elector Primo y el ascenso de Anden al cargo, aunque se ve complicado por la negativa del Senado a aplicar las nuevas medidas de Anden. Finalmente, con el respaldo de Day y el poder que implica su puesto, Anden logra conservar el mando e instaurar las medidas políticas necesarias para reestructurar el país una vez terminada la guerra contra las Colonias, lográndose así la resolución positiva del conflicto.

Pero la reestructuración política también puede ser fruto de una guerra o, al menos, de conflictos armados, como vemos en *Divergente*, *Los Juegos del Hambre* y *Mentes poderosas*. De nuevo, en *Divergente* nos encontramos con varios frentes abiertos, al igual que hemos ido viendo a lo largo del análisis de la obra. Por tanto, con varios poderes tiránicos y varias revoluciones, finalmente nos encontraremos con dos zonas distintas: el Departamento —y por extensión Estados Unidos— y Chicago. Por un lado, al soltar el suero de la memoria, los protagonistas logran convencer a los científicos del Departamento de que pretendían preparar una ley de igualdad entre GP y GD para presentarla al Gobierno de Estados Unidos, que terminaría estudiándose. Y, por el otro

lado, Johanna y los leales derrocan a Evelyn, con ayuda de su hijo Tobias, y Johanna accede al poder por las urnas, logrando que Chicago sea la primera ciudad libre: de facciones, pero también de prejuicios sobre los GD.

En *Los Juegos del Hambre* hemos visto que Katniss finalmente opta por eliminar la amenaza de Coin antes de que Panem se convierta en otra tiranía. Al estar la historia centrada en las consecuencias psicológicas de Katniss tanto por los Juegos como por la guerra y, sobre todo, por la pérdida de su hermana, la narración explica la reestructuración política en forma de comentarios o breves alusiones a lo sucedido tras el asesinato de Coin. Sí que podemos comprender que se ha elegido un nuevo representante político —“Se llevaron a cabo unas elecciones de emergencia y Paylor⁴¹ salió elegida presidenta” (Collins, 2012c: 406)— y que se empiezan a hacer cambios en los distritos y en el Capitolio, como la creación de fábricas, en un intento de mantener al pueblo sin la antigua explotación de los distritos:

Otros cientos de personas regresan porque, al margen de lo sucedido, este es su hogar. Con las minas cerradas, aran las cenizas y la tierra, y plantan comida. Las máquinas del Capitolio preparan el terreno para una nueva fábrica en la que se harán medicinas. Aunque nadie la planta, la Pradera vuelve a ser verde (Collins, 2012c: 416-417).

Por último, en *Mentes poderosas*, el asalto a Thurmond, junto con el asalto mediático, logra poner fin al sistema de campamentos. Con la desaparición del presidente Gray, se crea una comisión de Gobierno de la que participa la senadora Cruz, y se empiezan a tomar medidas para aceptar la ayuda exterior, rescatar al país de la crisis e iniciar un diálogo sobre el futuro de los jóvenes psi. Como representante, Chubs se niega a la posibilidad de la obligatoriedad de la cura, apelando a la libertad, pues la opción para los no curados sería vivir en zonas cercadas y vigiladas —como los campos—. La idea planteada por el chico, respaldado por la senadora Cruz y Lillian Gray, implica la libertad total a no ser que la persona suponga un peligro o utilice sus capacidades para delinquir (Bracken, 2018c: 517).

⁴¹ La comandante Paylor aparece por primera vez junto al hospital de campaña del Distrito 8, liderando la revolución en el mismo. Posteriormente aparecerá al final de la guerra, como líder de una tercera fuerza: por un lado, Snow y el Capitolio; por otro, Coin y el Distrito 13; y finalmente, Paylor y los rebeldes de los distritos.

El final de *Mentes poderosas* es un final casi abierto, planteando una resolución y una reestructuración política que no sabemos si se va a cumplir, aunque todos los indicios apuntan hacia la resolución positiva. Finales abiertos son también los de *Juntos* y *Delirium*, dejando en suspenso no solo la posibilidad de que la revolución arregle los problemas de la sociedad, sino también la pregunta de si todo por lo que han pasado los personajes ha servido para algo.

En *Juntos*, al tener problemas con el grupo rebelde, el Alzamiento, por sus similitudes con la Sociedad, la reestructuración política se lograría de forma pacífica a través de un derrocamiento en las urnas tanto de la Sociedad como del Alzamiento en las primeras elecciones del país. Pero la historia termina con estas elecciones, sin conocer el resultado, dejando abierta la posibilidad de que los ciudadanos voten por la libertad o vuelvan a someterse conscientemente al sistema:

Hay tres candidatos para gobernar el país. El Piloto representa al Alzamiento. Una funcionaria representa a la Sociedad. Y Anna⁴² representa a todos los demás. [...] Esta votación es una tarea ingente e imposible, un experimento hermoso y formidable, y podría salir mal en muchos sentidos (Condie, 2013: 481).

En el segundo caso, *Delirium*, podemos considerar que también es una resolución positiva, que la destrucción de los muros de la ciudad puede suponer un cambio social y político en el que no haya diferencias entre válidos e inválidos y en el que la cura no sea obligatoria. Un mundo en el que haya libertad para amar. Pero lo cierto es que nos encontramos con una resolución dudosa, un final abierto, en el que no se nos llega a dar ninguna respuesta:

Grita, más alto de lo que nunca la he oído, en un lenguaje infantil ininteligible de gozo y de libertad, y me doy cuenta de que me uno a ella mientras juntas nos ponemos a quitar trozos de cemento con las uñas, mirando cómo desaparece la frontera, mirando cómo más allá de ella emerge un mundo nuevo.

Derribad los muros.

Ese es el quid de la cuestión, a fin de cuentas. No se sabe lo que pasará si derribamos los muros, no se puede ver lo que pasa al otro lado, no sabemos si eso

⁴² Anna es la líder de los labradores, el grupo de anómalos que habitaban en el caserío de la Talla, y con quien se encontrarán en la Última Piedra. Como líder de su grupo, Anna rechaza finalmente huir con sus compañeros a las Tierras Ignoras y decide presentarse a las elecciones.

traerá la libertad o la ruina, la solución o el caos. Puede ser el paraíso o la destrucción (Oliver, 2014: 396-397).

Resulta paradójico encontrar finales abiertos en un género como la distopía juvenil, al tratarse de literatura de denuncia. Todas las obras estudiadas, de una forma u otra, tratan de denunciar un aspecto de la sociedad, las posibilidades de un poder tiránico, y concluyen con una revolución que destruye esta amenaza, planteando un nuevo mundo más libre y menos opresivo. A pesar del mensaje claramente moralizante que implican las otras obras tratadas, con finales que apelan a la libertad hundiendo el sistema que oprimía a los personajes a través de una revolución, *Juntos* y *Delirium* no proponen un mensaje diferente.

Como empezamos comentando al principio del análisis, son las dos obras más atípicas del corpus, obras con un ascenso pacífico al poder, con la idea del bien común como motor del poder tiránico y una mayoría que no se considera oprimida desde el principio. Son distopías de descubrimiento, de comprensión por parte de las protagonistas de la opresión del mundo en el que viven, personajes que, además, no ejercen la función de heroínas. Ambas obras plantean una revolución y un derrocamiento del poder tiránico, pero lo hacen de forma pacífica: *Juntos* buscará el cambio a través de las urnas, mientras que en *Delirium*, aunque se ataque a personas importantes, la Resistencia solo pretende destruir los muros. La primera plantea la libertad de elección, pues en un mundo en el que las personas nunca han tenido la oportunidad de elegir su destino, por primera vez podrán hacerlo, incluso si ese destino es la opción aparentemente equivocada: votar a la Sociedad o al Alzamiento. En *Delirium*, el mensaje es más alegórico: la destrucción de los muros de Portland es una metáfora de la eliminación de los prejuicios de la sociedad. El final de *Requiem* se dirige al lector, aludiendo a la libertad:

De otro modo, viviremos encerrados en el miedo, elevando barricadas contra lo desconocido, rezando contra la oscuridad, pronunciado versículos de terror y rigidez.

De otro modo, puede que nunca conozcáis el infierno, pero tampoco conoceréis el cielo. No conoceréis el aire fresco y la sensación de volar.

Todos vosotros, dondequiera que estéis, en vuestras ciudades caóticas o en vuestros pueblecitos. Encontrad la fortaleza que hay en vuestro interior, el punto donde el metal se fisura, las esquirlas de piedra que os colman el estómago. Os propongo un pacto: yo lo haré si lo hacéis vosotros, por siempre y para siempre.

Derribad los muros (Oliver, 2014: 397).

6. Diferencias con la literatura postapocalíptica: el caso de *Enclave*

Como ya hemos visto, el esquema distópico se compone de cinco elementos fundamentales: el desastre, el héroe, el poder tiránico, el encierro y la revolución. Hemos analizado estos *topoi* y sus derivados, viendo cómo se construyen en las distopías estudiadas, de modo que ya conocemos el esquema que deben cumplir para poder adscribirse a este género.

Recurrentemente, se presentan en el mercado literario obras que, a pesar de venderse bajo la etiqueta de “distopía juvenil”, no cumplen este esquema, al menos no completamente, por lo que, a nuestro parecer, no funcionarían como distopías. En este capítulo analizaremos una de estas obras, *Enclave* (2012 – 2013), cuyo reclamo de ventas en su momento, desde la misma portada, fue “Para los fans de *Los Juegos del Hambre*”, aunque su estructura y su esquema la apartarán por completo de este reclamo, ya que no se trata de una distopía.

Nos interesa, precisamente, porque presenta de forma muy definida dos de los puntos principales, el desastre y el héroe, y se plantea inicialmente como distopía al aparecer el elemento del poder tiránico, pero, como veremos a continuación, este motivo no resulta tan significativo como cabría esperar del planteamiento inicial.

Nos resulta interesante añadir, como ya explicamos en el Anexo H, que es una obra con un juego metaficcional, elemento que también aparta esta obra de las otras estudiadas. Aunque la trilogía esté narrada por la protagonista, Dos, a lo largo del último tomo aparecerá un personaje cuya función será, también, escribir un libro sobre ella, un libro que titulará *Razorland*, el título original de esta trilogía, lo que plantea una ruptura de la lógica ficcional al plantear que este libro pueda ser, en realidad, el mismo que el lector está leyendo.

6.1. Aplicación del esquema distópico a *Enclave*

Como ya hemos explicado en el corpus, *Enclave* es una trilogía publicada por Ann Aguirre entre 2012 y 2013, varios años posterior a su reclamo publicitario, *Los Juegos del Hambre* (2008 – 2012). Añadimos también el argumento de esta obra en el Anexo H, para poder centrarnos aquí en los elementos que nos interesan.

Ya que hemos analizado los elementos del esquema en el capítulo anterior en un orden específico, iremos desgranando esta obra de la misma manera, aplicando cada uno de los *topoi* uno por uno, para comprobar si se cumplen, cómo lo hacen o si, por el contrario, no aparecen.

6.1.1. El mundo en ruinas

En el epígrafe del mundo en ruinas, que corresponde al *topos* del desastre, analizamos dicho desastre y sus causas, el primitivismo, la naturaleza, la estética del desastre y la estética del horror.

En *Enclave* nos encontramos con un desastre apocalíptico que, a medida que avance la historia, descubriremos en su totalidad. Lo primero que sabemos es que los humanos han tenido que refugiarse en los túneles de lo que suponemos el Metro de Nueva York, formando enclaves subterráneos con una vida muy difícil: la separación en Constructores, Criadores y Cazadores⁴³, una reproducción muy controlada y una mortalidad tan alta que los niños no reciben nombre hasta alcanzar los quince años. En esta supervivencia extrema, la esperanza de vida de los seres humanos es muy reducida:

Nací durante el segundo holocausto. Antes, según cuentan las leyendas, la gente vivía más años. Jamás me lo creí. En mi mundo, nadie llegaba a cumplir los cuarenta.

Aquel día era mi cumpleaños. Cada año que pasaba mi miedo crecía, y aquel fue el peor. Vivía en un enclave donde el mayor de nosotros tenía veinticinco años. Su rostro estaba arrugado y, cuando intentaba llevar a cabo las tareas más nimias, le temblaban los dedos (Aguirre, 2012: 11).

A medida que avanzamos en la historia y los personajes salen a la Superficie, descubren un mundo que en realidad no ha quedado recluso bajo tierra: la existencia de asentamientos humanos, más primitivos, como Salvación, o más desarrollados, como

⁴³ En el enclave subterráneo del que procede la protagonista, Dos, las estrictas reglas de supervivencia dividen a la sociedad en tres grupos: Constructores, aquellos que se encargan de producir y fabricar todos los útiles necesarios; Criadores, encargados de la reproducción y la cría de la descendencia; y Cazadores, cuya misión es patrullar los túneles en busca de comida, habitualmente ratas que caen en sus trampas, y deshacerse de los Engendros, unos monstruos agresivos que atacan a los humanos.

Soldier's Point o Winterville. Es en este último donde los protagonistas van a conseguir las respuestas de lo sucedido:

Hace mucho tiempo, en unos laboratorios parecidos a este, los científicos desarrollaron todo tipo de cosas horribles. Seguramente no sabéis lo que son las armas biológicas o químicas, ¿no? [...] Las hay de muchas formas, gaseosas, en polvo, líquidas, pero todas sirven con un único propósito: la muerte y la destrucción. Cuando se crea algo así, los hombres malos siempre quieren probarlo. Eso condujo a una guerra entre las grandes naciones de la tierra. [...] Fue larga. Pero no se luchó con armas y bombas. Probaron nuevos horrores contra los demás, una y otra vez, normalmente en las ciudades de mayor población. El último de esos ataques sincronizados fue más virulento de lo que esperaban. [...] Tuvo efecto inmediatamente y el resultado fue horrible. Gran parte de la población murió, y el arma biológica provocó enfermedades menores que nos acosaron durante los años siguientes. Los gobiernos crearon centros de cuarentena e intentaron controlar el contagio, pero todas las medidas fracasaron. De hecho, una de las vacunas incluso empeoró el problema. [...] No murió todo el mundo. El patógeno afectó a muchos de un modo distinto. Algunas cadenas de ADN mutaron, una involución sistémica. Se convirtieron en seres primitivos y salvajes a los que solo les preocupaba el ansia de alimentarse. [...] Como el patógeno era tan poderoso provocó estos cambios con mayor rapidez de lo que habría sido posible en la naturaleza, a veces con espeluznantes resultados. [...] Después de que los centros de cuarentena fracasaran, el gobierno intentó proteger a sus dignatarios. Los ricos, influyentes y poderosos fueron evacuados. [...] Los antiguos enclaves se sumieron en el caos y surgieron nuevos pueblos y asentamientos por grupos de supervivientes (Aguirre, 2013b: 180-185).

Como vemos, es un desastre apocalíptico: una guerra con armas biológicas provocó la destrucción del mundo, generando unas consecuencias catastróficas, en concreto, humanos mutantes. Por tanto, nos encontramos en un futuro remoto en el que los personajes van a tener que enfrentarse a estos seres, como veremos más adelante. Como el resultado de este desastre es la aparición de unos seres mutados, de unos monstruos a los que conoceremos como Engendros —en los túneles— o Mutantes —en la Superficie—⁴⁴, atenderemos a una descripción de ellos propia de la estética del horror: “Los Engendros parecían casi humanos... pero no lo eran. Tenían lesiones en la piel,

⁴⁴ A lo largo del siguiente análisis, utilizaremos indistintamente ambas denominaciones, al igual que sucede en la obra. Dos, Van, Tegan y Stalker tienden a referirse a ellos como Engendros, mientras que los habitantes de los asentamientos humanos de la Superficie se refieren a ellos como Mutantes.

dientes afilados y garras en lugar de uñas” (Aguirre, 2012: 36), y “a la luz del día aquellas criaturas tenían un aspecto aún más horrible, con la piel amarillenta, garras ensangrentadas y feroces dientes afilados. Un ralo cabello brotaba de sus malformados cráneos, tiñéndolos de negro” (Aguirre, 2012: 258).

Tras un desastre de estas características, es habitual que nos encontremos un mundo destrozado, una estética del desastre absolutamente clara. En concreto, cuando los personajes principales, Dos y Van, logran salir de los túneles y alcanzan la Superficie, aparecen en lo que se conocerá posteriormente como las ruinas de Gotham, aunque sabemos de qué ciudad se trata por los datos de un libro que se llevan de allí: “Propiedad de la Biblioteca Pública de Nueva York” (Aguirre, 2012: 342). Atendemos, por tanto, a una descripción de esta ciudad en ruinas:

El paisaje estaba abarrotado de altas siluetas, aunque algunas de ellas se habían derrumbado y no eran más que escombros. Los edificios más bajos se conservaban mejor. Estaban contruidos con un material rocoso envejecido, que parecía en parte natural y en parte moldeado por la mano del hombre. [...] Estaban contruidos unos junto a otros, sin demasiado espacio entre ellos, y en algunos casos el tiempo había derribado varios, de modo que se apoyaban cansadamente sobre sus vecinos (Aguirre, 2012: 188).

En las ruinas, Dos y Van se encontrarán con Stalker y Tegan, dos personajes que vivirán una situación diferente a la suya, pero tampoco tanto. Mientras que en el enclave aparecen actos primitivos, como el ritual de nombramiento —los individuos reciben unos cortes paralelos en los antebrazos que no solo los marcarán para su trabajo futuro⁴⁵, sino que tendrán que sangrar sobre varios objetos del pasado, cuya utilidad desconocen, con el fin de que uno de ellos sea elegido por su sangre y otorgue el nombre⁴⁶—, la vida en la Superficie no es mejor: las tribus viven de manera primitiva, en las ruinas de los edificios que reclaman como suyos, secuestrando mujeres para la procreación.

⁴⁵ “Obtendría seis cicatrices para demostrar que era lo suficientemente dura como para llamarme Cazadora. Otros ciudadanos recibían menos: los Constructores llevaban tres cicatrices, y los Criadores solo una. Porque, desde que la gente podía recordar, el número de señales en los brazos identificaba qué papel desempeñaba cada ciudadano” (Aguirre, 2012: 15).

⁴⁶ El primer objeto que toca la sangre de la protagonista será un naipe antiguo, un dos de picas —aunque ese dato lo desconocerá hasta más adelante—, por lo que recibe el nombre de Dos. Por otro lado, Van, el coprotagonista y compañero de Dos, sangró sobre un bote de detergente, en concreto sobre las letras de la etiqueta en la que ponía “Colores que no se van” (Aguirre, 2012: 185).

Pero, al conseguir huir de estas ruinas, los personajes van a alcanzar Salvación, un asentamiento humano con costumbres primitivas, una decisión tomada por sus fundadores, quienes “eligieron conscientemente volver al pasado, a los modos más sencillos de vida, con la esperanza de complacer al cielo mejor de lo que el hombre lo había hecho antes” (Aguirre, 2013a: 112). En Salvación, los habitantes se iluminarán con velas, ya que “los combustibles fósiles ya no se producen” y “la única razón por la que podemos seguir usando la tecnología [en Winterville] es gracias a la electricidad que generan los molinos que abastecen el pueblo” (Aguirre, 2013b: 181).

Hemos visto cómo se cumplen todos los *topoi* de este grupo, y por tanto tampoco puede faltar el *topos* de la naturaleza. En el capítulo anterior comprobamos que este motivo podía darse de dos maneras: como fuerza indestructible ante las ruinas y como refugio. En *Enclave* encontraremos ambas, con la misma fuerza.

En primer lugar, al igual que encontramos la estética del desastre en la descripción de las ruinas de Gotham, encontraremos naturaleza creciendo en ella: “Vi más aves posadas en postes y edificios. Había restos metálicos oxidados esparcidos por la calle. [...] Las plantas se habían abierto camino a través de las grietas, dándole a la roca un aspecto musgoso y desigual” (Aguirre, 2012: 178). Al llegar a la biblioteca, Dos también comentará cómo la naturaleza se ha hecho con las ruinas:

Altos edificios nos rodeaban. Tenían los lados cubiertos de vegetación que crecía sobre la roca. Algunas partes se habían derrumbado por la falta de cuidado, y mostraban el interior. Tenía la alocada idea de que podríamos subir por sus escombros, como si fueran los huesos de una enorme bestia. Mientras caminaba, tenía que elegir mi camino cuidadosamente, evitando enormes agujeros y trozos de roca hundida. Las plantas habían crecido allí durante tanto tiempo que habían reclamado toda la zona: las altas a las que Van llamaba árboles, y las largas a las que llamaba hierba y que se movían con el viento como si las acariciaran unas manos invisibles.

Al final llegamos a una gigantesca estructura construida con rocas grises. También había sido reclamada por la vegetación; una telaraña de hojas se enrollaba en los laterales (Aguirre, 2012: 247).

Pero también aparecerá el *topos* de la naturaleza como refugio: cuando los personajes salgan de las ruinas y se adentren en el bosque, en la naturaleza, en un viaje que los alejará de los Engendros y los llevará hasta Salvación. La descripción que hace Dos de la naturaleza, ya alejada de las ruinas, encaja en esta idea:

El suelo bajo mis pies estaba húmedo, y todo olía a fresco y limpio. [...] Salimos temprano y nos dirigimos al río. Brillaba plateado en la distancia, con altos árboles a su lado. [...] Los peces saltaban en el agua, rompiendo la superficie con traicioneras ondas. [...]

Llevábamos caminando cinco días, y aquel era el sexto, cuando los árboles aparecieron ante nuestros ojos tras doblar el recodo del río. Había visto un par de vez en cuando, pero aquellos parecían formar su propia aldea. Se agrupaban muy juntos, lanzando profundas sombras sobre un suelo lleno de ramas caídas y hojas. Emitían un aroma profundo y silvestre, mucho mejor que el olor a tierra, y más extraño.

Escuché, encantada, el canto de un pájaro. Sus brillantes revoloteos de color azul y rojo entre las hojas verdes me hacían ladear la cabeza con la esperanza de verlos volar, impulsándose hacia arriba, y planeando con el viento. No me dieron ese gusto, y continuaron cantando desde las ramas. Otros sonidos se unían al borboteo del río, el canto de las aves y el sonido de las pezuñas. Nunca había oído nada tan adorable (Aguirre, 2012: 298-299).

6.1.2. El elegido

Cuando estudiamos la idea del elegido, comentamos la existencia de un héroe tomado como símbolo del cambio, así como su orfandad y el romance que va a protagonizar. En el caso de esta obra, todos estos elementos se van a cumplir, aunque algunos lo harán de forma distinta a como hemos estudiado en el esquema.

Encontramos la figura de la heroína en Dos, narradora de la historia, un personaje especial desde el principio. Al obtener su nombre en el ritual, también obtiene el título de Cazadora —y sus seis cicatrices que lo acreditan—, puesto para el que se ha estado preparando durante años. En un mundo donde la existencia de Cazadores es lo habitual, Dos será la mejor de su grupo de iniciados (Aguirre, 2012: 29), pero la posterior erradicación de los enclaves —que conocemos por un sueño delirante de Dos, inicialmente, y posteriormente por el relato de los hechos de Guijarro y Dedal al final, pues “los Engendros se aprovecharon de la debilidad y el caos para asolar Escuela⁴⁷ como habían hecho con Nassau” (Aguirre, 2013b: 464-465)— la convierte en “la última Cazadora” (Aguirre, 2012: 319). Además, en un mundo nuevo, fuera del enclave, sus habilidades como Cazadora, como luchadora cuerpo a cuerpo contra los Engendros, le

⁴⁷ Escuela es el nombre que los habitantes del enclave subterráneo del que procede Dos dan a su enclave, a su hogar.

otorgarán un estatus especial que tardará en ser reconocido: en una sociedad patriarcal como Salvación, en la que hay “trabajos para hombres, y trabajos para mujeres” (Aguirre, 2013a: 89), ser una mujer que no solo sabe luchar, sino que es mejor que todos los hombres que habitan en ese lugar, la convierten en una persona especial. Posteriormente, tras el triunfo de la Unidad D en la guerra contra la horda —que ya comentaremos más adelante—, se la menciona claramente como “la heroína” (Aguirre, 2013b: 551).

Es por esta guerra contra la horda⁴⁸ por lo que Dos se convertirá en el símbolo del cambio: en un mundo que siempre se ha tenido que enfrentar a los Mutantes, liderar una guerra oficial contra ellos no solo convierte a Dos en una heroína, sino en un símbolo. Esta idea se ve referenciada gracias a la bandera que tomará la Unidad D, el ejército que logra reunir Dos para luchar contra sus enemigos: una representación de su símbolo, el naipe que corresponde al dos de picas, al que además se acaba añadiendo el naipe real. La escena en la que aparece por primera vez esta bandera, protagonizada por Dos y Mamá Robles, su madre de acogida en Salvación, lo explica claramente:

El tejido era sencillo, el primero que había visto desde mi llegada que no había sido teñido de verde oliva. Tenía forma de triángulo y los bordes rematados en verde. Justo en el centro había una versión bordada de mi objeto personal, una pica negra con un dos encima. El oscuro símbolo destacaba poderosamente contra el pálido fondo, sobre todo porque estaba delineado en rojo. [...]

—Es un banderín —me explicó [Mamá Robles]—. Leí en un libro que los guerreros solían mostrar sus colores cuando iban a la guerra, para que los enemigos pudieran verlos y se desmoronaran.

[...] Mi madre sonrió mientras sacaba su aguja, y después cosió la carta en el centro del banderín.

—Ahora está terminado. Esto representa tu espíritu de lucha y creo de verdad que, mientras lo mantengas a salvo, no fracasarás (Aguirre, 2013b: 318-319).

Efectivamente, la idea de Mamá Robles da sus frutos. A partir de este momento, este banderín será el símbolo de la Unidad D, un banderín que en realidad representa a Dos —pues es su objeto personal, su símbolo, que le da nombre, y por extensión es ella

⁴⁸ La horda será el conflicto de estas novelas, que da nombre al tercer tomo de la trilogía: *Horda*. Los Mutantes se unirán en un ejército, en una gran horda que asediará y dará caza a los humanos. También es necesario hablar de esta horda porque aparecerá en contraposición a otro grupo de Engendros, autodenominado Uroch, que serán los jóvenes de su especie y lucharán contra los ancianos, la mencionada horda, para lograr la paz con los humanos.

misma—. Esa bandera servirá para que el mundo la conozca: los enemigos, pero también los posibles aliados. Es el caso de los Uroch, los jóvenes Engendros que quieren luchar contra la horda y vencerla para lograr la paz. Szarok, el Uroch que va a Evergreen en representación de su grupo para dialogar con Dos, dice lo siguiente: “Conocemos bien tu rapidez, Dos la Cazadora. [...] Seguimos tu bandera. También la conocemos” (Aguirre, 2013b: 472).

También aparecerá el *topos* del romance, que se dará entre Dos y su compañero, Van. Inicialmente, ambos serán emparejados como compañeros —en el sentido de Cazadores, pues tienen que patrullar en pareja—, pero la relación irá evolucionando en una sociedad en la que emparejarse o copular sin ser Criador es uno de los peores delitos posibles. Cuando son exiliados del enclave, Dos irá descubriendo que los sentimientos que tiene hacia su compañero pueden traducirse en algo que ella nunca había comprendido, pues nadie le había enseñado: amor y deseo. Sí que habrá una problemática entre ambos personajes, primero por falta de comunicación —al pensar Van que Dos prefería estar con Stalker, ya que ellos no habían formalizado su relación—, y después por el trauma sufrido por Van al ser secuestrado por los Engendros. Finalmente, este romance terminará en matrimonio, según las costumbres de Salvación —aunque ya no vivan en ella—, pero es una situación que no cambiará nada entre los personajes, como dice Dos al final de *Horda*:

Sólo quería a Van y, por lo que sabía, esto no cambiaría nunca. Yo ya me había prometido a él para siempre aunque no hubiéramos tenido testigos [...].

Van era mío, y nunca iba a dejarlo marchar. Se lo dije una vez más y, como demostré siempre que tuve ocasión, lucharía por él.

Jamás dejaría de hacerlo (Aguirre, 2013b: 559-560).

En este punto solo nos queda el *topos* de la orfandad, y la encontramos en ambos protagonistas, pero también en sus compañeros. Al nacer en el enclave, Dos no llega a quedarse huérfana en ningún momento, pero lo es. Como hemos visto, en el enclave, los encargados de la reproducción y el cuidado de los niños serán los Criadores, pero las estrictas reglas impiden que los padres establezcan lazos con sus hijos, pues todos los individuos pertenecen a la comunidad:

En el enclave apenas sabíamos quiénes eran nuestros padres. La mayoría morían antes de que fuéramos lo bastante mayores para reconocer sus rostros, y en cualquier caso tampoco importaba. Todos los Criadores cuidaban de nosotros hasta que llegábamos a la edad de asistir a la instrucción básica (Aguirre, 2012: 86).

Aun así, sí que tenemos noticias de la madre biológica de Dos: “Apenas podía recordar a mi madre; había muerto joven incluso para lo que era habitual en nosotros. Cuando tenía dieciocho años una enfermedad asoló el enclave [...]. Aquella plaga se llevó a un montón de nuestra gente aquel año” (Aguirre, 2012: 18). Por su parte, Van sí que es huérfano. Cuando conocemos la historia de Van, sabemos que tras la muerte de su padre se perdió en los túneles, donde sobrevivió hasta que el enclave lo encontró. Los ancianos —los mayores, quienes mandan— decidieron acogerle y entrenarle como Cazador.

El caso de Stalker es parecido al de Dos. Nacido en una banda, en una de las tribus que pelean por las ruinas de la ciudad, todos los Lobos —es el nombre de su tribu— se encargan de engendrar y criar nuevos lobeznos; secuestrando, a menudo, a mujeres para ello, como a Tegan, cuya historia se asemeja más a la de Van:

—Mi padre y ella [mi madre] eran parte de un pequeño grupo que había conseguido mantenerse escondido. Al principio éramos unos cuantos, pero la gente se puso enferma. Mi padre fue el primero en morir. Mi madre fue la última. Y después quedé solo yo (Aguirre, 2012: 241).

Curiosamente, también aparecerá el *topos* de las familias encontradas, pero será mucho más fuerte y significativo. Dos no solo encontrará una familia entre sus compañeros —Tegan, Stalker y particularmente Van, en quien encuentra un hogar: “Nunca pertencí a ningún sitio hasta que te conocí”, le dice él (Aguirre, 2012: 231)—, sino que es acogida por los Robles al llegar a Salvación. Al principio le costará hacerse a la idea, pero finalmente Dos aceptará a los Robles igual que ellos la aceptan a ella, considerándoles su familia: “Quería tanto a aquella mujer que el corazón me dolía. Deseaba mantener a toda mi familia a salvo y feliz, y me destrozaba el alma saber que eso podría estar más allá de mis posibilidades” (Aguirre, 2013b: 142).

Por tanto, podríamos considerar que en esta obra no se dan estos dos *topoi* de la forma habitual: mientras que, en las distopías estudiadas en el capítulo anterior, el protagonista pierde a su familia, quedándose huérfano; Dos perderá su orfandad, ganando una familia.

6.1.3. El ojo que todo lo ve

Como veremos a continuación, *Enclave* sí que plantea inicialmente este *topos* al completo: el poder tiránico y opresivo, el abuso del inocente y la vigilancia constante. Es por ello por lo que esta trilogía nos ha parecido interesante para este análisis, ya que aparecen todos estos elementos, pero lo hacen de forma reducida y pierden importancia a lo largo de la trama de la obra.

La situación en el interior del enclave del que procede Dos es opresiva y vigilante. Con la justificación de la supervivencia, dado que las condiciones de vida bajo tierra son tan extremas que la esperanza de vida no supera los cuarenta años —en realidad, Muroblanco, el anciano del enclave, tan solo tiene veinticinco— y la mortalidad infantil es tan alta que los niños no reciben nombre hasta los quince años. Con esta situación, los personajes (particularmente la protagonista y narradora) ve las estrictas reglas de su hogar como algo obvio, unas normas que están ahí para protegerla, al igual que sucedía en el caso de Lena en *Delirium* y Cassia en *Juntos*. Pero Dos tarda mucho menos que ellas en comprender la tiranía de su gobierno.

Ya hemos comentado la separación de los individuos en Constructores, Criadores y Cazadores, por lo que los únicos que tienen autorización para emparejarse y procrear son los Criadores —aunque no tanto para tener familia, pues los niños resultado de sus actividades pertenecen al enclave, como hemos visto en el *topos* de la orfandad—. Por tanto, el amor, como sucedía con las otras historias mencionadas, está prohibido. Así, Dos no solo no comprenderá qué le sucede con Van y cuáles son sus sentimientos hacia él —lo hará tiempo después de llegar a la Superficie—, sino que los pocos acercamientos románticos entre ellos en el interior de los túneles son peligrosos para ambos.

Por otro lado, una de las normas más abusivas del enclave está relacionada con la documentación. Obsesionados con comprender el pasado, los ancianos del enclave, en particular el Guardián de las Palabras, son los únicos que pueden tener acceso a los archivos. En estos archivos, el Guardián almacena todos los recursos del pasado que podrían contener información valiosa, aunque no los comprenda. En palabras de Dos:

A pesar de que habíamos hecho un intercambio legal por aquella bonita lata cuadrada, si contenía un recurso valioso para el enclave e intentábamos guardárnoslo para nosotros podríamos meternos en problemas graves. Los problemas conducían al exilio, y el exilio a cosas impronunciables (Aguirre, 2012: 21).

Para los ancianos, esta norma es tan importante que la apropiación indebida de estos documentos es penada con el exilio. Y, para remarcar su mensaje, a menudo tienden trampas a los habitantes del enclave, acusándoles falsamente y exiliándoles, para que nadie cuestione sus decisiones:

Al mirarlos, lo supe. Mientras unas terribles náuseas cada vez mayores me embargaban, lo supe. Bolo⁴⁹, seguramente, tampoco había hecho nada. De vez en cuando elegían a un ciudadano al azar, ponían artefactos en su espacio privado, y después lo acusaban de apropiación indebida. Necesitaban que las consecuencias de un delito se mantuvieran frescas en la mente de todos los demás. Así era como evitaban que cuestionáramos sus decisiones. En el pasado, había creído que los ancianos eran benevolentes y sabios. Pero ya no (Aguirre, 2012: 158).

También será un poder vigilante. Aunque no sea mediante cámaras, dadas las condiciones primitivas en las que viven bajo tierra, los individuos de sexo opuesto no pueden pasar tiempo a solas sin carabina, “debido a los accidentes que se podían producir fuera de los planes de reproducción establecidos” (Aguirre, 2012: 75). Este tipo de situaciones suelen ser denunciadas por los propios miembros del enclave, por lo que nos encontraríamos ante una vigilancia constante en forma de control y denuncia de la población.

Por último, es interesante la aparición de la figura del inocente, de nuevo rondando esta idea. Cuando Dos y Van encuentran a un niño ciego procedente de Nassau, del enclave vecino, que trataba de llevar noticias de su asedio por parte de los Engendros, ambos personajes lo llevan a su propio enclave. Cuando el niño cuenta las noticias a los ancianos de Escuela, estos consideran que “Ya ha servido su propósito. Ni siquiera en Nassau lo quieren de vuelta” (Aguirre, 2012: 56), por lo que deciden deshacerse de él:

Con un parpadeo disgustado, Seda le entregó el niño al guardia, que lo manipuló como si ya estuviera muerto. [...]

—Van a matarlo —me dijo [Van] con la voz ronca.

Y cómo habría deseado yo no saberlo... O que no me importara. [...] Mi trabajo consistía en mantener a salvo a nuestros ciudadanos, y esta protección no se extendía a los niños que encontráramos en los túneles, a no ser que fueran como Van,

⁴⁹ Se menciona a Bolo en otro apartado de la novela, quien fue exiliado tras ser descubierto “con viejos documentos y tecnología escondidos en su dormitorio”, ya que “la mayoría fueron considerados importantes para nuestro desarrollo cultural, y lo exiliaron” (Aguirre, 2012: 42).

lo suficientemente fuertes como para sobrevivir por sí mismos⁵⁰. No podíamos permitirnos alimentar u ocuparnos de los débiles.

—Lo sé.

—Podría haber sido yo.

—No —señalé—. Tú no eres defectuoso (Aguirre, 2012: 56, 58-59).

Como vemos, el enclave cumple todos los *topoi* del poder tiránico de forma completa y exhaustiva⁵¹, así como la lenta comprensión de la protagonista de la corrupción de su gobierno, de la tiranía y los engaños, que finalmente desembocará en la huida del encierro —o más bien, del exilio—. Pero, precisamente, este exilio se producirá a la mitad del primer tomo de la trilogía y, como veremos a continuación, los protagonistas nunca volverán al enclave, que además será destruido, como ya hemos visto, por los Engendros del subsuelo.

6.1.4. La verdad os hará libres

La razón por la que el poder tiránico del enclave pierde importancia a lo largo de la obra radica aquí, en este *topos*, ya que, aunque sí que llegamos a tener un encierro del que los héroes van a salir —en realidad, del que son exiliados—, en ningún momento van a retornar a él.

El encierro será un encierro bajo tierra. Como hemos visto, Dos procede de una tribu subterránea, de un enclave, por lo que lo único que conocerá serán los túneles. Por algunos datos diseminados, sabemos que son los túneles del Metro, ya que se habla de “vías traseras” (Aguirre, 2012: 46) y, además, se describe un vagón volcado: “Nunca había estado dentro de uno de esos refugios de emergencia. Estaban reforzados con barras metálicas y tenían asientos atornillados al suelo” (Aguirre, 2012: 49). Los personajes, por

⁵⁰ Sobre este tema, Van llega a comentar que el enclave nunca lo acogió, sino que le obligaron a unirse y a luchar para ellos: “Los ancianos no me dieron elección. [...]. Bueno, teóricamente lo hicieron. Cuando los Cazadores me atraparon, me dijeron que podía luchar para ellos o morir” (Aguirre, 2012: 182).

⁵¹ En realidad, podríamos considerar que faltaría el *topos* del antagonista, pero podemos plantear que sí que llega a aparecer en las novelas, aunque no de la manera habitual. Una vez en la Superficie, Dos y Van se enfrentan a los Lobos, una tribu, y a Stalker, su líder, cuya intención es matar a Van y secuestrar a Dos para la procreación. Por tanto, Stalker podría funcionar como un inocente convertido en antagonista, ya que la cruda realidad de su vida en las tribus lo han convertido en una amenaza para los protagonistas. Pero, tras enfrentarse a los Engendros y comprender que no queda nada en las ruinas y que su única opción de supervivencia es unirse a Dos, Van y Tegan, Stalker abandona este rol, convirtiéndose no solo en uno más del grupo, sino en amigo de Dos, la heroína.

tanto, se encuentran conscientemente encerrados bajo tierra, en la oscuridad de los túneles:

Los túneles eran amplios y se apoyaban en una estructura de barras metálicas. Habíamos encontrado restos de lo que podría haber sido un medio de transporte, pero estos yacían de costado como enormes bestias muertas. A veces los usábamos como refugios de emergencia. [...]

Por supuesto, yo nunca había salido del enclave. Aquel espacio constituía el único mundo que había conocido nunca, sumido en la oscuridad y las volutas de humo. Los muros eran antiguos y estaban contruidos con bloques rectangulares. En el pasado habían tenido color, pero los años lo habían desgastado hasta convertirlo en gris (Aguirre, 2012: 12).

Más que un encierro, Dos y sus conciudadanos consideran que esta es la única manera de sobrevivir. Sus conocimientos del mundo exterior se limitan a mitos y leyendas que han pasado de generación en generación en el enclave: “Nadie vivía allí arriba. Nada crecía. El agua caía del cielo y lo abrasaba todo. Todos habíamos oído esas historias de boca del Guardián” (Aguirre, 2012: 87).

Pero, tras conocer la tiranía de su gobierno, la estrategia de los ancianos para tender trampas a los habitantes del enclave, acusándolos de apropiación indebida falsamente y exiliarlos, Dos decide sacrificarse por su mejor amigo, a sabiendas de que esa decisión podría suponer su propia muerte en la Superficie:

Guijarro no tenía ninguna posibilidad en la Superficie, y además tenía un niño. Seguramente fuera el que llevaba en sus brazos. No podía seguir viendo aquello. Si el niño del túnel me había atormentado, no podría seguir viviendo después de ver el exilio de mi amigo (Aguirre, 2012: 158).

Tras esta situación, Dos decide confesar el crimen del que se está acusando a Guijarro, y Van se suma a la confesión, lo que termina con el exilio de ambos: “Desde este momento, estáis desterrados, despojados de vuestros títulos, y ningún ciudadano de Escuela os ofrecerá ayuda ni cobijo, bajo pena de exilio. Marchaos a la Superficie, infractores” (Aguirre, 2012: 159). Y, efectivamente, ambos personajes tienen que subir a la Superficie, salir del encierro, pues no pueden sobrevivir solos en los túneles:

Se metió por lo que parecía un pequeño agujero. Una luz difusa manaba de él, una luz con un tono como jamás había visto. Era dulcemente plateado y frío, como un vaso de agua. Terminé de subir con la ayuda de Van y vi el mundo de la Superficie por primera vez.

Me robó el aliento. Giré en un lento círculo, temblando ante el tamaño de todo. Eché la cabeza hacia atrás y vi sobre ella un amplio campo negro salpicado de cositas brillantes. Quise agacharme y cubrirme la cabeza. Había demasiado espacio y me sentía abrumada y horrorizada (Aguirre, 2012: 175).

Pero, tras ascender a la Superficie, Dos comprueba que su compañero tiene razón y que las historias que contaban los ancianos del enclave no eran ciertas, sino una medida más para controlarlos:

—No te preocupes. Es lluvia.

[...]

—No quema —susurré.

De hecho, me hacía sentir muy bien. [...] Comencé a sonreír. Me giré lentamente, admirando los relámpagos de luz. La lluvia golpeaba el suelo haciendo que sonara como un coro de pies corriendo combinado con susurros y siseos. Nunca había escuchado nada tan hermoso. Ni siquiera me importó que tuviéramos que caminar bajo ella [...].

—No. Se equivocaban en eso también.

Junto a tantas otras cosas. Por primera vez, sentí pena por la gente que estaba atrapada por culpa de las reglas del enclave, por la gente que nunca sería libre y que nunca vería nada de aquello. Por la gente que viviría y moriría en la oscuridad.

—Quiero volver —le dije—. Los ancianos tienen que saber la verdad.

—No te escucharán, Dos. [...]

Siempre lo habían sabido, y aun así habían decidido mantenernos a todos en la oscuridad. Figurada y literalmente. Me sentía perdida, como si no me quedara nada en lo que creer (Aguirre, 2012: 195-196).

Como vemos, Dos sale de su propio encierro, los túneles, y descubre la verdad de la Superficie, un lugar que no corresponde con las historias que contaban los ancianos, quienes, conscientemente, ocultan la verdad a los ciudadanos del enclave. Sin embargo, en este *topos* hay dos diferencias fundamentales respecto a los estudiados en el capítulo anterior a lo largo de las distopías. En primer lugar, como hemos visto, los protagonistas no huyen de su encierro, sino que son expulsados de él, exiliados del enclave, obligados a abandonarlo. Y, en segundo lugar, como sabemos, Van y Dos nunca volverán al enclave.

Los personajes abandonan los túneles a la mitad del primer tomo⁵², y el resto de la obra transcurrirá en la Superficie: la llegada a Salvación, la vida en ese asentamiento, la posterior guerra contra la horda, etc. Y sí, se producirá un reencuentro con sus amigos de la infancia, Guijarro y Dedal, pero será en la Superficie, concretamente en Evergreen, pues ellos también abandonaron el enclave poco antes de ser destruido.

6.1.5. ¡Por la libertad!

Este es, obviamente, el *topos* que nunca llega a cumplirse en esta obra: la revolución. Aunque podemos plantear la existencia de un grupo rebelde en el enclave, como veremos a continuación, en ningún momento Dos y Van pertenecerán a él, nunca retornarán a los túneles y el poder tiránico no tendrá que ser hundido. Sí que aparecerán la guerra y la resolución positiva, pero no podemos considerar que con ello se cumpla el esquema, ya que faltarán los elementos más importantes de este motivo: la revolución y el grupo rebelde cuestionable.

Ante el poder tiránico del enclave que hemos estudiado, poder que recae sobre los ancianos, sí que se producirá una insurrección. Sabemos que hay personas que no están de acuerdo con las reglas tiránicas del enclave, dato que conoceremos una vez se decreta el exilio de los protagonistas:

Torzal⁵³ me detuvo por el camino y me llevó hasta su espacio privado.

—No tenemos demasiado tiempo.

Buscó en su caja y sacó un artículo que parecía un arnés de cuero. Llenó los huecos de cecina y de bolsas de agua.

—Toma, pónitelo debajo de la camisa.

—Te matarán si descubren que estás ayudándome.

[...]

—[...] Alguien nos traicionó.

⁵² El primer tomo de la trilogía, *Enclave*, se divide en dos partes: “Debajo”, desde la página 9 a la 165, y “Superficie”, desde la 167 hasta el final (página 343). Y después, a lo largo de las 434 páginas de *Refugio* y las 581 de *Horda*, los personajes no solo no retornarán a los túneles, sino que en ningún momento se mencionará siquiera la idea de volver.

⁵³ Torzal es el encargado de los recursos del enclave, subordinado directo de Muroblanco —el anciano que gobierna Escuela—. Sus labores son variadas, como controlar el tiempo dedicado a la higiene para no malgastar agua, registrar la entrada de comida procedente de las trampas de los túneles, asignar espacios privados, organizar rituales de nombramiento, etc.

—¿Nos?

Aquello no podía ser una trampa, llegados a este punto. Pero aun así no me sentía cómoda admitiendo lo que sabía.

—Soy uno de los rebeldes. [...] No es un riesgo tan grande. Van a matarme de todos modos por lo que voy a hacer cuando os hayáis ido (Aguirre, 2012: 161-162).

Sobre el resultado de esta insurrección sabremos al final, cuando Guijarro y Dedal le cuenten a Dos y a Van lo sucedido en el enclave tras su exilio:

Entonces nos habló de la masacre... de cómo mi exilio, junto con la muerte de Bandera⁵⁴, condujo a la insurrección. Seda sofocó a los rebeldes, pero ya era demasiado tarde y los Engendros se aprovecharon de la debilidad y el caos para asolar Escuela como habían hecho con Nassau. [...]

—¿Qué pasó con Torzal?

Guijarro inclinó la cabeza.

—Cayó en los primeros tumultos. Los Cazadores lo abatieron (Aguirre, 2013b: 464-465).

Como vemos, la revolución ante el poder tiránico en esta obra es referencial, no forma parte de la trama principal, como sí sucedía en las distopías estudiadas. Los protagonistas no forman parte de dicha revolución, que además se produce después de su salida del encierro, y tampoco serán el símbolo de ella. Además, el poder tiránico queda destruido de igual manera, a pesar del fracaso de la revolución, por los Engendros.

Aparece de nuevo el *topos* de la guerra, pero no será la guerra que hemos estudiado en el capítulo anterior. Es una guerra contra los Mutantes, en concreto contra la horda, en la que Dos se implicará personalmente, como ya hemos visto, convirtiéndose así en el símbolo del cambio. Será la Unidad D la que consiga unir a todos los territorios humanos contra la horda, y también será Dos quien se alíe con los Uroch para la batalla final, que tendrá como resultado la derrota de la horda y el fin de la guerra, con un tratado de paz con los Uroch: “Hemos recibido un mensaje de Appleton... Tu Szarok quiere que firmemos un tratado permanente de paz, y acuerdos comerciales. Como parte del trato ofrecen compartir cierta nueva tecnología con nosotros” (Aguirre, 2013b: 551). Esta

⁵⁴ Bandera era una Constructora amiga de Van en el enclave, una de las personas que estaba con los rebeldes. Fue asesinada por los ancianos del enclave, haciendo pasar su muerte por un suicidio, poco antes del exilio de Dos y Van.

victoria, junto con este tratado de paz, consigue un cambio en el mundo, una resolución positiva, mientras los protagonistas se encaminan hacia su tierra prometida, Evergreen:

El viaje fue largo, pero resultaba agradable emprenderlo con mi familia. De vez en cuando nos cruzábamos con otros viajeros, y no todos eran comerciantes, como ocurría antes de la victoria del río. Algunos eran humanos, otros Uroch, y de vez en cuando veíamos grupos pequeños de Gulgur⁵⁵, aunque parecían tímidos y no hablaban (Aguirre, 2013b: 562).

6.2. *Enclave* como literatura postapocalíptica

Como hemos ido viendo a lo largo de esta aplicación de nuestro esquema a la obra de Aguirre, se cumplen ciertos *topoi* que enmarcan *Enclave* en una clara estética postapocalíptica: en un futuro sin determinar, tras una guerra biológica y una mutación, los seres humanos se han visto obligados a vivir bajo tierra o en asentamientos, luchando contra los seres mutantes resultado de las armas biológicas. Pero, como ya apuntamos al principio del capítulo anterior, una estética postapocalíptica no construye automáticamente una distopía, como queda demostrado con esta obra.

No podemos determinar cuáles son los *topoi* correspondientes al esquema de la literatura postapocalíptica juvenil, puesto que no es el motivo de nuestro trabajo, pero sí podemos apuntar cuáles de estos *topoi* parecen coincidir con el esquema distópico: el desastre, el héroe y la guerra. Faltarán, entonces, los *topoi* correspondientes al poder tiránico —que aparezca presente en toda la obra como enemigo principal—, y la revolución que pondrá fin a este poder tiránico, junto con el *topos* del retorno del héroe a su encierro. Esto nos permite confirmar que estos últimos son lugares comunes propios de la distopía juvenil, y que el esquema pentagonal planteado en el capítulo anterior conforma únicamente el género literario que nos ocupaba en este trabajo.

Al faltar los *topoi* correspondientes a la revolución y al poder tiránico, podríamos determinar que *Enclave* es más bien una obra catastrofista, mientras que las distopías estudiadas en el capítulo anterior se planteaban desde un inicio como una literatura de

⁵⁵ Los Gulgur son otra civilización distinta a los humanos y los Uroch. Son humanos mutados, pero no de una forma tan radical como los Mutantes, sino para adaptarse a la vida en los túneles. Mucho antes de saber cómo se denominan a sí mismos, Dos y Van se encuentran con ellos en los túneles y los llaman Excavadores: “Parecía más o menos humano, pero sus ojos eran más grandes y era más bajito que yo. Su piel era de un blanco brillante; al parecer, su gente se había adaptado al entorno” (Aguirre, 2012: 102).

denuncia. Aunque la distopía juvenil ahonde a menudo en problemáticas catastrofistas y apocalípticas, el nudo central de estas historias es el descubrimiento del poder tiránico y la revolución que lo destruirá, mientras que la obra de Aguirre, como literatura postapocalíptica, no parece responder a esta idea. No podemos afirmarlo rotundamente, ya que nuestros argumentos se basan en la aplicación del esquema distópico a una sola obra, pero a partir de este análisis podemos sugerir que la literatura postapocalíptica no parece tener esa voluntad de concienciación social que la distopía juvenil, como una literatura de denuncia, sí que tiene.

7. Conclusión

Como hemos ido comprobando a lo largo de este estudio, sí que existe un esquema común a las distopías juveniles que surgieron en las primeras décadas del siglo XXI, particularmente en Estados Unidos, y también hemos demostrado la existencia de otro tipo de literatura, muy relacionada con la distopía juvenil, pero que no cumple todos los *topoi* necesarios: la literatura postapocalíptica. Por tanto, quedan demostradas las dos tesis introducidas al inicio: el esquema de la distopía juvenil, dividido en cinco puntos fundamentales correspondientes al desastre, el héroe, el poder tiránico, el encierro y la revolución; además de la comprobación de que hay obras, como *Enclave*, que a pesar de ser catalogadas como distopías, en realidad forman parte de la literatura postapocalíptica.

En nuestro contexto teórico comentábamos la importancia de la literatura distópica como una literatura de denuncia, como una forma de advertir sobre problemas actuales que afectan a la población; y, en el contexto cultural aludimos, además, a dos problemáticas importantes: la cultura del morbo y la generación *millennial*. Tras el análisis realizado, consideramos que las distopías juveniles estudiadas han demostrado también esta tesis de denuncia de una joven generación: el miedo a la cultura del morbo y a las desigualdades sociales se percibe claramente en *Los Juegos del Hambre*, con un programa de televisión en el que los niños pobres tienen que matarse entre ellos como entretenimiento para los ricos; el miedo al racismo y a la xenofobia los podemos encontrar en *Divergente*, con la distinción entre personas genéticamente puras y personas genéticamente defectuosas, a las que, además, se considera responsables de la delincuencia; *Divergente* también nos habla del miedo a la pérdida de las libertades religiosas, pues se pretende despojar a toda una población de la creencia en su sistema de facciones; *Delirium*, por su parte, nos plantea un mundo en el que no hay libertad amorosa, lo que evoca las leyes que prohíben el matrimonio igualitario; y la alusión constante a desastres climatológicos, como son los de *El corredor del laberinto* y *Legend*, pueden sugerir un miedo real al cambio climático. Son obras de denuncia, pero también éxitos de masas, que abrirán las puertas no solo a nuevas formas de literatura, a obras que continuarán el esquema o buscarán la forma de romperlo, sino a una concienciación social de las nuevas generaciones.

Hemos demostrado también las diferencias entre la distopía juvenil y la literatura postapocalíptica juvenil, basadas principalmente en la ausencia de los motivos relativos al poder tiránico y la revolución. Encontramos, por tanto, una distinción en la voluntad

de concienciación social que tiene la distopía juvenil que, probablemente, no encontremos en la literatura postapocalíptica juvenil, que consideramos principalmente catastrofista, del mismo modo que no hemos encontrado esta intención de denuncia social en la obra analizada, *Enclave*.

Al igual que dejamos abierta la puerta al estudio de los *topoi* correspondientes a la literatura postapocalíptica juvenil, queremos plantear también la posibilidad de continuar esta investigación comprobando, por ejemplo, qué motivos comparten la distopía juvenil y la distopía dirigida a un público adulto, una literatura probablemente más catastrofista y menos esperanzadora. Hemos encontrado un mensaje esperanzador, aquellos *enclaves utópicos* de los que hablaba Moylan (2000), en las distopías juveniles analizadas, una resolución positiva a consecuencia del hundimiento del poder tiránico o la recuperación de las libertades. Este mensaje de lucha y de no conformismo ante las injusticias, junto con la presencia de un héroe que cumple la función de *el elegido*, pueden no aparecer en la distopía dirigida a un público adulto, distopías que, según Antonio Santos, “son relatos pesimistas, desesperanzados, carentes de héroes”, cuyos protagonistas son “víctimas que se enfrentan contra un régimen corrompido, que terminará devorándoles” (2019: 53). Esta contraposición entre el final esperanzador de la distopía juvenil y el final pesimista de la distopía dirigida a un público adulto recuerda a las diferencias establecidas por Antonio Orejudo entre las distopías y las antiutopías, siendo las primeras mundos poco o nada deseables, mientras que las segundas ahondaban principalmente en la problemática de la esperanza y la posibilidad de mejora (2020: 31).

Con este estudio, por tanto, hemos querido abrir la puerta a la investigación en profundidad de la literatura juvenil y de los géneros literarios que se venden bajo esta etiqueta, así como plantear una distinción entre géneros, en nuestra opinión, tan dispares como la distopía y la literatura postapocalíptica, ya sea en el mercado juvenil o en la literatura dirigida a un público adulto.

Bibliografía

Fuentes primarias

- Aguirre, A. (2012). *Enclave*. Trad. Eva González. Madrid: Editorial Hidra.
- _____ (2013a). *Refugio*. Trad. Eva González. Madrid: Editorial Hidra.
- _____ (2013b). *Horda*. Trad. Eva González. Madrid: Editorial Hidra.
- Bracken, A. (2018a). *Mentes poderosas* (5ª ed.). Trad. Isabel Murillo. Barcelona: RBA.
- _____ (2018b). *Nunca olvidan* (2ª ed.). Trad. Manuel Manzano. Barcelona: RBA.
- _____ (2018c). *Una luz incierta*. Trad. Manuel Manzano. Barcelona: RBA.
- Collins, S. (2012a). *Los Juegos del Hambre* (3ª ed.). Trad. Pilar Ramírez Tello. Barcelona: RBA.
- _____ (2012b). *En llamas* (3ª ed.). Trad. Pilar Ramírez Tello. Barcelona: RBA.
- _____ (2012c). *Sinsajo* (3ª ed.). Trad. Pilar Ramírez Tello. Barcelona: RBA.
- Condie, A. (2011). *Juntos*. Trad. Rosa Pérez. Barcelona: Montena.
- _____ (2012). *Caminos cruzados*. Trad. Rosa Pérez. Barcelona: Montena.
- _____ (2013). *Liberación*. Trad. Rosa Pérez. Barcelona: Montena.
- Dashner, J. (2014a). *El corredor del laberinto* (3ª ed.). Trad. Noemí Risco Mateo. Madrid: Nocturna Ediciones.
- _____ (2015). *Las pruebas* (8ª ed.). Trad. Noemí Risco Mateo. Madrid: Nocturna Ediciones.
- _____ (2014b). *La cura mortal* (5ª ed.). Trad. Noemí Risco Mateo. Madrid: Nocturna Ediciones.
- Lu, M. (2012). *Legend*. Trad. Ana H. de Deza. Madrid: SM.
- _____ (2013). *Prodigy*. Trad. Ana H. de Deza. Madrid: SM.
- _____ (2015). *Champion* (3ª ed.). Trad. Ana H. de Deza. Madrid: SM.
- Oliver, L. (2011). *Delirium*. Trad. Carmen Valle. Madrid: SM.
- _____ (2012). *Pandemonium*. Trad. Carmen Valle. Madrid: SM.
- _____ (2014). *Requiem* (3ª ed.). Trad. Carmen Valle. Madrid: SM.
- Roth, V. (2018). *Divergente* (29ª ed.). Trad. Pilar Ramírez Tello. Barcelona: RBA.
- _____ (2014a). *Insurgente* (16ª ed.). Trad. Pilar Ramírez Tello. Barcelona: RBA.
- _____ (2014b). *Leal* (8ª ed.). Trad. Pilar Ramírez Tello. Barcelona: RBA.

Filmografía

Ball, W. (2014). *The Maze Runner* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: 20th Century Fox y Gotham Group.

Ball, W. (2015). *Maze Runner: The Scorch Trials* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: 20th Century Fox, Gotham Group, TSG Entertainment y Temple Hill.

Ball, W. (2018). *Maze Runner: The Death Cure* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: 20th Century Fox, Gotham Group y Temple Hill.

Lawrence, F. (2014). *The Hunger Games: Mockingjay. Part. 1* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Lionsgate y Color Force.

Lawrence, F. (2015). *The Hunger Games: Mockingjay. Part. 2* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Lionsgate y Color Force.

Ross, G. (2012). *The Hunger Games* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Lionsgate y Color Force.

Schwentke, R. (2015). *The Divergent Series: Insurgent* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Summit Entertainment y Red Wagon Productions.

Schwentke, R. (2016). *The Divergent Series: Allegiant* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Summit Entertainment, Red Wagon Productions y Mandeville Productions.

Yuh, J. (2018). *The Darkest Minds* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: 20th Century Fox y 21 Laps Entertainment.

Fuentes secundarias

Alonso, A. (2020). “Cómo ha cambiado el mundo desde el 11-S: del terror visible al enemigo invisible”, *El Independiente*, 13 de septiembre [en línea]. Disponible en: <https://www.elindependiente.com/internacional/2020/09/13/como-ha-cambiado-el-mundo-desde-el-11-s-del-terror-visible-al-enemigo-invisible/> [Fecha de consulta 30 jun 2021].

Alonso Ferrández, A. (2020). *La frontera entre la literatura infantil y la juvenil: análisis comparativo entre ‘Momo’ y ‘Matilda’*. Valladolid: Universidad de Valladolid (TFG). Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/45672> [Fecha de consulta 28 jun 2021].

Aurthur, K. (2018). “How ‘Divergent’ Turned Into Disaster”, *BuzzFeed.News*, 18 de diciembre [en línea]. Disponible en: <https://www.buzzfeednews.com/article/kateaurthur/divergent-franchise-disaster> [Fecha de consulta 27 jun 2021].

Bauman, Z. (2013). *Vidas desperdiciadas. La modernidad y sus parias*. Barcelona: Paidós.

“Best Sellers – Children’s Chapter Books” (2011), *The New York Times*, 6 de febrero [en línea]. Disponible en: <https://www.nytimes.com/books/best-sellers/2011/02/05/chapter-books/> [Fecha de consulta 28 jun 2021].

“Best Sellers – Children’s Chapter Books” (2013), *The New York Times*, 17 de noviembre [en línea]. Disponible en: <https://www.nytimes.com/books/best-sellers/2013/11/17/series-books/> [Fecha de consulta 28 jun 2021].

“Box Office Mojo – Allegiant”, *IMDbPro* [en línea]. Disponible en: https://www.boxofficemojo.com/title/tt3410834/?ref=bo_ser_3 [Fecha de consulta: 27 jun 2021].

“Box Office Mojo – Divergent”, *IMDbPro* [en línea]. Disponible en: <https://www.boxofficemojo.com/release/r13763308033/> [Fecha de consulta 27 jun 2021].

“Box Office Mojo – Insurgent”, *IMDbPro* [en línea]. Disponible en: https://www.boxofficemojo.com/title/tt2908446/?ref=bo_ser_1 [Fecha de consulta 27 jun 2021].

“Box Office Mojo – The Darkest Minds”, *IMDbPro* [en línea]. Disponible en: <https://www.boxofficemojo.com/release/r12785052161/> [Fecha de consulta 28 jun 2021].

“Box Office Mojo – The Maze Runner”, *IMDbPro* [en línea]. Disponible en: <https://www.boxofficemojo.com/release/rl3680732673/> [Fecha de consulta 27 jun 2021].

Calderon, A. (2014). “11 Things You Won’t See In The Movie Adaption Of “Maze Runner””, *BuzzFeed*, 18 de septiembre [en línea]. Disponible en: <https://www.buzzfeed.com/ariellecalderon/things-you-wont-see-in-the-movie-adaptation-of-maze-runner> [Fecha de consulta 27 jun 2021].

Cart, M. (2001). “From Insider to Outsider: The Evolution of Young Adult Literature”, *Voices from the Middle*, 9 (2): 95-97.

Concejo Barcelona, E. (2018). “Descubre a qué generación perteneces según tu fecha de nacimiento”, *La Vanguardia*, 9 de abril [en línea]. Disponible en: <https://www.lavanguardia.com/vivo/20180408/442342457884/descubre-que-generacion-perteneces.html> [Fecha de consulta 30 jun 2021].

D’Alessandro, A. (2019). “‘Hunger Games’ Prequel Novel From Suzanne Collins Coming In 2020, Lionsgate In Talks For Movie”, *Deadline*, 17 de junio [en línea]. Disponible en: <https://deadline.com/2019/06/hunger-games-prequel-novel-movie-announced-2020-suzanne-collins-1202633483/> [Fecha de consulta 26 jun 2021].

Díaz, J. (2010). “Prólogo”. En Moreno, F. Á. (2010). *Teoría de la Literatura de Ciencia Ficción: poética y retórica de lo prospectivo*. Vitoria: Portal Editions, pp. i-iii.

Domingo, A. (2008). *Descenso literario a los infiernos demográficos: distopía y población*. Barcelona: Editorial Anagrama.

Fernández, J. A.; Kit, B. (2009). “Lionsgate picks up “Hunger Games””, *Reuters*, 18 de marzo [en línea]. Disponible en: <https://www.reuters.com/article/idUSTRE52H0LK20090318> [Fecha de consulta 26 jun 2021].

Ford, R. (2018). “Adaptation of Marie Lu’s ‘Legend’ Finds New Home”, *The Hollywood Reporter*, 26 de julio [en línea]. Disponible en: <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/adaptation-marie-lu-s-legend-finds-new-home-1129931/> [Fecha de consulta 28 jun 2021].

García Miranda, C. (2013). “Distopías: historias para la revolución”, *Huffpost*, 12 de abril [en línea]. Disponible en: https://www.huffingtonpost.es/carlos-garcia-miranda/distopias-enlazados_b_3050502.html [Fecha de consulta 30 jun 2021].

Guillén, C. (2005). *Entre lo uno y lo diverso. Introducción a la Literatura Comparada (Ayer y hoy)*. Barcelona: Tusquets Editores.

Gunn, J. (2005). "Toward a definition of Science Fiction". En Gunn, J. y Candelaria, M. (eds.) (2005), *Speculations on Speculations: Theories of Science Fiction*. Lanham – Toronto – Oxford: Scarecrow Press, pp. 5-12.

Hibberd, J. (2013). "Fox Rejects 'Delirium' Pilot starring Emma Roberts", *Entertainment Weekly*, 8 de mayo [en línea]. Disponible en: <https://ew.com/article/2013/05/08/delirium-pilot/> [Fecha de consulta 27 jun 2021].

Ikedá, Y. (2015). *La narrativa zombi como fenómeno literario contemporáneo: un análisis del post-apocalipsis en el mundo hispano* (tesis). Texas: Tech University. Disponible en: <https://ttu-ir.tdl.org/handle/2346/63779> [Fecha de consulta 29 jun 2021].

Kit, B. (2011). "CBS Films Tap Writers to Adapt 'Legend' Novel", *The Hollywood Reporter*, 26 de mayo [en línea]. Disponible en: <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/cbs-films-taps-writers-adapt-192707/> [Fecha de consulta 28 jun 2021].

Lanzas, M. P. (2019). "Generación Millennial: el fenómeno sociológico de la época", *El Mundo*, 27 de junio [en línea]. Disponible en: <https://www.elmundo.es/eme/diseno/2018/06/14/5b214755268e3e6e418b4624.html> [Fecha de consulta 30 jun 2021].

Lipovetsky, G.; Serroy, J. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.

López Martínez, M. I. (2007). *El tópico literario*. Madrid: Arco/Libros, S. L.

Martínez Mesa, F. J. (2018). "Tomás Moro y el reverso oscuro de *Utopía*: alienación y cálculo racional en el discurso distópico". *Librosdelacorte.es* (16): 279-292. Disponible en: <https://doi.org/10.15366/ldc2018.10.16.014> [Fecha de consulta 29 jun 2021].

Moreno, F. Á. (2010). *Teoría de la Literatura de Ciencia Ficción: poética y retórica de lo prospectivo*. Vitoria: Portal Editions.

Moylan, T. (2000). *Scraps of the Untainted Sky: Science fiction, Utopía, Dystopia*. Boulder: Westview Press.

Orejudo Utrilla, A. (2020). *Narrativa utópica contemporánea*. Valladolid – New York: Servicio de publicaciones e intercambio editorial, Universidad de Valladolid.

Pérez, D. (2020). "En marcha la adaptación de 'Balada de pájaros cantores y serpientes', precuela de 'Los Juegos del Hambre'", *No es cine todo lo que reluce*, 22 de abril [en línea]. Disponible en: <https://noescinetodoloquereLUCE.com/2020/04/en-marcha->

[la-adaptacion-de-balada-de-pajaros-cantores-y-serpientes-precuela-de-los-juegos-del-hambre.html](#) [Fecha de consulta 26 jun 2021].

Pérez Latorre, Ó. (2018). “Distopías millennial (II): narrativa post-apocalíptica, juventud y cultura recesionario”, *Presura*, 27 de marzo [en línea]. Disponible en: <http://www.presura.es/blog/2018/03/27/distopias-millennial-cultura-recesionaria/> [Fecha de consulta 30 jun 2021].

Pimentel, L. A. (1993). “Tematología y transtextualidad”, *Nueva Revista de Filología Hispánica*, 41 (1): 215-229. Disponible en: <https://doi.org/10.24201/nrfh.v41i1.931> [Fecha de consulta: 12 jul 2021].

Reelz (2010). “Disney Buys Movie Rights to Dystopian YA Trilogy *Matched*”, *Reelz TV About Movies*, 16 de septiembre [en línea]. Disponible en: <https://web.archive.org/web/20120616050628/http://www.reelz.com/movie-news/7717/disney-buys-movie-rights-to-dystopian-ya-trilogy-matched/> [Fecha de consulta 28 jun 2021].

Santos, A. (2019). *Tiempos de ninguna edad: distopía y cine*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Sargent, L. T. (1994). “The Three Faces of Utopianism Revisited”, *Utopian Studies* nº 5, pp. 1-37.

Savater, F. (2000). *Política para Amador*. Barcelona: Ariel.

Scholes, R.; Rabkin, E. S. (1982). *La ciencia ficción: historia, ciencia, perspectiva*. Madrid: Taurus Ediciones S.A.

Standing, G. (2013). *El Precariado. Una nueva clase social*. Madrid: Pasado y Presente.

Strauss, W.; Howe, N. (1991). *Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069*. New York: Willam Morrow & Company.

The Dark Defender (2012). “*Divergent*: ya tiene director”, *The Dark Defender*, 10 de noviembre [en línea]. Disponible en: <http://heroestvd.blogspot.com/2012/11/divergent-ya-tiene-director.html?q=Divergent> [Fecha de consulta 27 jun 2021].

VV.AA. (2011). “Young-adult sensation ‘The Maze Runner’ gets ready to run the movie gantled”, *Los Angeles Times*, 4 de enero [en línea]. Disponible en: <https://latimesblogs.latimes.com/movies/2011/01/the-maze-runner-james-dashner-noah-oppenheim-catherine-hardwicke-movie.html> [Fecha de consulta 27 jun 2021].

VV.AA. (2019). “Explore the list of 100 Novels That Shaped Our Word”, *BBC News*, 5 de noviembre [en línea]. Disponible en: <https://www.bbc.co.uk/programmes/articles/494P41NCbVYHIY319VwGbxp/explore-the-list-of-100-novels-that-shaped-our-world> [Fecha de consulta 26 jun 2021].

Webb Mitovich, M. (2013). “Pilot News: Fox’s Drama Orders Include Greg Kinnear’s *Rake*, *Modern Sleepy Hollow*, *Delirium*”, *TVLine*, 22 de enero [en línea]. Disponible en: <https://tvline.com/2013/01/22/pilot-greg-kinnear-rake-sleepy-hollow-fox-dramas/#more-399203> [Fecha de consulta 27 jun 2021].

Zamora, A. (2018). “‘Mentes poderosas’: ¿Habrás secuela?”, *Sensacine*, 13 de septiembre [en línea]. Disponible en: <https://www.sensacine.com/noticias/cine/noticia-18571228/> [Fecha de consulta 28 jun 2021].

Anexos

Anexo A: *Los Juegos del Hambre* (Suzanne Collins, 2008 – 2010)**(1) *Los Juegos del Hambre***

Katniss Everdeen tiene dieciséis años y procede de la Veta, un barrio marginal del ya marginal Distrito 12 de Panem, y saca adelante a su familia —a su madre y a su hermana Prim, de doce años— gracias a su habilidad para la caza furtiva, que comparte con su amigo Gale.

Pero en Panem existe un programa de televisión llamado “Los Juegos del Hambre”, en el que una vez al año, cada distrito envía al Capitolio, la ciudad central, un chico y una chica de entre doce y dieciocho años, para que compitan a muerte en una arena. Y, el día de la cosecha —día en el que salen los elegidos de unas urnas en las que se han introducido los nombres de los chicos elegibles—, Katniss tiene que escuchar cómo el tributo femenino elegido ese año es su hermana Prim. En un acto de amor, Katniss decide presentarse voluntaria e ir a la competición en lugar de su hermana, con la mala suerte de que el tributo masculino elegido es Peeta Mellark, “el chico del pan”, un chico con el que, a pesar de no haber hablado nunca, tiene una deuda que no se siente capaz de saldar: tras la muerte de su padre y la depresión de su madre, Katniss tuvo que sacar a su familia adelante con once años, y sin pedir nada a cambio, Peeta quemó dos panes de la panadería de sus padres, ganándose una paliza de su madre, para impedir que fueran aptos para la venta y poder dárselos a ella a escondidas en lugar de tirarlos.

Tras despedirse de sus familias, Peeta y Katniss son trasladados al Capitolio, donde tienen que prepararse para la participación en los Juegos. En el primer evento, el desfile inicial, el estilista de Katniss, Cinna, escoge un atuendo con llamas artificiales, iniciando así un apelativo constante en Katniss: “la chica en llamas”. Tras varios días de entrenamiento, los tributos son evaluados en privado por los Vigilantes —quienes diseñan y controlan los Juegos— y, en su evaluación privada, Katniss muestra por primera vez su habilidad: el arco. Enfadada por la poca atención que le prestan los Vigilantes, lanza una flecha hacia ellos, dando en la manzana de un cerdo asado. Con esta maniobra, Katniss consigue la puntuación más alta previa al torneo: un 11 de 12. Finalmente, en el último acto oficial antes de entrar a la arena, una presentación en sociedad en forma de entrevista, Peeta confiesa públicamente su amor hacia Katniss. Y, aunque ella al principio se enfade, termina comprendiendo que es una estrategia para conseguir patrocinadores que permitan

que Haymitch, el único ganador vivo de los Juegos de su distrito y por tanto mentor de ambos, pueda enviarles productos a la arena.

Al día siguiente, todos los tributos son conducidos a la arena y comienzan oficialmente los Septuagésimo Cuartos Juegos del Hambre. Tras coger lo poco que puede de la cornucopia —el centro de la arena, donde se han dispuesto armas y otros productos útiles—, Katniss se adentra en el bosque, buscando una fuente de agua, pero tarda varios días en encontrarla, acabando peligrosamente al borde de una deshidratación. Mientras, Peeta se ha unido a la manada de profesionales —algunos tributos de los distritos más ricos y cercanos al Capitolio que se entrenan toda la vida para ganar los Juegos—, algo que desconcierta y enfada a Katniss. Y los profesionales lo usan para intentar encontrarla a ella, que se entera de la situación desde su escondite en lo alto de un árbol.

Katniss sigue alejándose de la cornucopia y los profesionales, pero los Vigilantes tienden una trampa, creando un incendio, por lo que tiene que volver hacia atrás. En las horas posteriores, Katniss se encuentra con la manada de profesionales y con Peeta, y huye de ellos subiéndose a un árbol. Al no poder seguirla, los otros tributos hacen guardia al pie mientras ella se acomoda en las ramas altas. Allí, Rue, una niña de doce años que procede del Distrito 11, llama su atención sobre una colmena de rastrevíspulas —una especie de avispas mutadas del Capitolio, con un veneno que provoca alucinaciones y causa la muerte en grandes cantidades—. Serrando la rama, Katniss consigue lanzar la colmena al suelo, aunque recibe varias picaduras en el proceso. En el suelo, los tributos salen huyendo, pero dos chicas mueren a causa de las picaduras. Una de ellas porta el único arco que había en la cornucopia, por lo que Katniss se lo arrebató antes de sucumbir a las alucinaciones. Pero, en el último momento, Peeta aparece y la insta a huir, enfrentándose a Cato, quien le ataca y le corta con la espada; a pesar de todo, Peeta no muere, sino que desaparece.

Por su parte, Katniss sufre alucinaciones, pero finalmente despierta dos días después. Cuando se está recuperando y ha cazado algo de comer, reaparece Rue y Katniss toma la decisión de aliarse con la niña, quien ha decidido confiar en ella por la insignia que lleva en el pecho —un pequeño pájaro de oro, un sinsajo—. Entre las dos, deciden destruir los suministros de los profesionales, almacenados en una torre cerca de la cornucopia. Mientras Rue prende hogueras por la arena para alejar a los profesionales de la torre, Katniss destruye la torre aprovechándose de sus medidas de seguridad: un campo minado. Al volver en busca de Rue, la encuentra atrapada en una red y, al ir a rescatarla, una lanza atraviesa el estómago de la niña. Katniss mata a su atacante y, cumpliendo su

última voluntad, canta a Rue hasta que muere. Rebelándose ante el Capitolio, decide cubrir el cuerpo de la niña con flores antes de irse y dejar que los aerodeslizadores recojan el cuerpo.

Poco después, los tributos reciben un mensaje del presentador de los Juegos, un cambio de las reglas que permitiría ganar a dos de ellos si son del mismo distrito. Sin pensárselo, Katniss empieza a buscar a Peeta, a quien encuentra muy enfermo: una grave herida en una pierna, infectada. Ambos se esconden en una cueva y Katniss sigue cuidando de él, fingiendo el romance para conseguir patrocinadores. Pero Peeta empeora, por lo que los Vigilantes invitan a los tributos a un “banquete” en la cornucopia, en el que habrá algo que todos necesitan urgentemente. Una vez allí, Katniss es atacada por Clove, la compañera de Cato, quien está a punto de matarla. Pero Clove menciona a Rue, y Tresh, un enorme chico del Distrito 11, se enfada y la mata, culpándola de su muerte. Como agradecimiento por cuidar de Rue, Tresh le perdona la vida a Katniss y deja que se vaya.

Katniss vuelve a la cueva con Peeta, y ambos pasan unos días recuperándose de sus heridas, mientras Cato mata a Tresh, lo que deja solo cuatro jugadores en juego. Mientras buscan comida, Peeta coge unas bayas pensando que son comestibles y la Comadreja, el apodo de otro tributo que se ocultaba y robaba a los demás, muere al tomarlas, pues en realidad son jaulas de noche, mortalmente venenosas. Los Vigilantes secan los ríos y arroyos, haciendo que tengan que reunirse en la cornucopia, donde hay un lago. Y, al llegar allí, Katniss y Peeta ven cómo Cato corre hacia ellos, huyendo de una manada de *mutos* agresivos, y se sube a la cornucopia. Katniss y Peeta lo siguen, huyendo también, y en el proceso Peeta es gravemente herido por uno de ellos. Cuando están más arriba, a salvo de los monstruos, Cato intenta asfixiar a Peeta, dándole a Katniss la opción de matarlo, pero llevándose a Peeta con él. Katniss termina disparando su flecha a la mano de Cato, provocando su caída, quien acaba siendo devorado por los *mutos*. Para aliviar la agonía del chico, Katniss le mata.

Pero en vez de recogerlos, el presentador anuncia la revocación de la norma que permitía que ganasen los dos. Después de discutir quién mataba o se dejaba morir, Katniss toma la decisión de fingir que los dos se suicidan con las bayas, rebelándose ante el Capitolio. La maniobra tiene resultado, pues finalmente les dejan ganar a los dos.

Tras recogerlos de la arena y operar a Peeta de urgencia, ambos tienen que volver a ser entrevistados. Haymitch avisa a Katniss de que en el Capitolio están enfadados por las muestras de rebelión, por lo que su única estrategia tiene que ser fingir estar enamorada de Peeta y no querer vivir sin él. Tras la entrevista, logra convencer al público,

aunque no al presidente Snow. Pero, al volver al distrito, Peeta se entera de lo que ha sucedido: lo que para él era un romance real, para Katniss y Haymitch ha sido una estrategia para la audiencia, para mantenerlos con vida. Por ello, Peeta se distancia de ella.

(2) *En llamas*

Meses después de haber vuelto a casa tras de ganar los Juegos del Hambre, Katniss vive en la Aldea de los Vencedores del Distrito 12 con su familia. Tiene dinero y ya no pasa hambre, aunque sigue yendo al bosque a cazar para la familia de Gale, con quien ya no puede pasar tanto tiempo porque él trabaja en las minas. Por su parte, Peeta se ha distanciado, dolido por el fingido romance. Pero se acerca la Gira de la Victoria, en la que el vencedor —en este caso, los vencedores— tienen que recorrer todos los distritos, dando discursos y yendo a banquetes. Antes de la Gira, el presidente Snow visita a Katniss en su casa y amenaza con matar a su familia y a Gale si no consigue convencer a todo Panem de que su rebeldía durante los Juegos fue un acto de amor. Así, Katniss se entera de que el descontento en el país está creciendo y hay rumores de rebelión. Aprovechando una parada del tren de la Gira, Katniss le cuenta lo sucedido a Haymitch, pero ninguno de los dos se lo dice a Peeta. Por otro lado, Peeta decide acercarse a Katniss, pidiendo perdón por su comportamiento y tendiendo el vínculo de la amistad.

Al llegar al Distrito 11, la primera parada, es Peeta el primero que habla, ofreciendo a cada una de las familias de los tributos —Tresh y Rue— un mes de sus ganancias al año, lo que daría para alimentar a una familia durante un año entero. Después habla Katniss, dando las gracias a Tresh por perdonarle la vida, y a Rue por su valor, explicando lo que la niña significó para ella. En respuesta, toda la plaza se lleva los tres dedos centrales de la mano izquierda a la boca y después le apuntan con ellos, un símbolo de despedida del Distrito 12 —el mismo que le dedicó su distrito el día de la cosecha, y el mismo que le dedicó Katniss a Rue cuando murió en los Juegos—. Tras esto, los agentes de paz, encargados del orden, los llevan hacia el interior, pero no antes de que los dos vean cómo los agentes fusilan a un anciano.

Tras este episodio, le explican en privado lo sucedido a Peeta. El chico se enfada, pero participa de la farsa, llegando a hacer una proposición pública de matrimonio en la entrevista en el Capitolio. Pero nada convence a Snow, quien ofrece públicamente celebrar la boda en el Capitolio. En el banquete posterior a la entrevista, Plutarch

Heavensbee, el nuevo Vigilante jefe —el anterior, Seneca Crane, fue asesinado tras lo sucedido con las bayas—, le enseña un reloj con un sinsajo escondido y le da un críptico mensaje: “Empieza a medianoche”.

Después de la Gira de la Victoria, de nuevo en casa, Katniss atraviesa el bosque hasta el lago, dejando pistas para que Gale la siga. Cuando él aparece, le explica un plan de fuga para huir del Capitolio. Pero accidentalmente le habla de los levantamientos, lo que hace que Gale abandone la idea de la fuga por la rebelión. Al llegar de nuevo a la plaza del Distrito 12 junto a Peeta, un nuevo jefe de los agentes de la paz está azotando a Gale frente a la multitud, pues ha cometido un crimen al haber cazado ilegalmente. Katniss se interpone, recibiendo un latigazo en la cara, y Haymitch y Peeta consiguen que cese el castigo. Finalmente, el agente concluye que ha terminado y deja que se lo lleven. Cuidando de Gale tras las atenciones de su madre, curandera, Katniss decide abandonar también el plan de la huida por el de la rebelión.

Mientras se cura la herida de Katniss, Haymitch consigue aplazar la sesión de fotos con los vestidos de novia —que votarán los ciudadanos del Capitolio para elegir el favorito—. En este tiempo, los agentes de paz aumentan las medidas disciplinarias, añadiendo instrumentos de tortura en la plaza. Al llegar los vestidos para la sesión de fotos, Katniss decide huir al bosque, a pesar de la vigilancia. Pero en el lago encuentra a una mujer y a una adolescente vestidas con uniformes de agentes de paz. La mujer, Twill, le enseña rápidamente una galleta con el símbolo del sinsajo, diciéndole que están de su parte. Cuando Katniss comprende que no son una amenaza, ellas le explican que han huido del Distrito 8: tras el levantamiento, el Capitolio refrenó la rebelión volando la fábrica textil. Ambas consiguieron salir con vida, y viajan con la esperanza de encontrar algo en el Distrito 13, pues las imágenes que muestra el Capitolio de allí son siempre las mismas y la industria de ese distrito eran las armas nucleares. Tras explicarles cómo sobrevivir en el bosque, Katniss vuelve a casa y la situación en el distrito empeora, aumentando la violencia policial.

Al día siguiente, hay un programa de visionado obligatorio: la sesión de fotos de los vestidos de novia, para que se vote el ganador, pero también la lectura de la tarjeta del Vasallaje de los Veinticinco —cada veinticinco años se celebra el aniversario de los Juegos del Hambre y la rebelión de los Días Oscuros de formas dramáticas—. En la televisión, Snow lee la tarjeta correspondiente a los setenta y cinco años: como recordatorio de que ni siquiera los más fuertes podrán vencer al Capitolio, los tributos

saldrán elegidos del grupo de los vencedores. Y, como Katniss es la única mujer del Distrito 12 que ha ganado, tiene que volver a la arena.

Al comprenderlo, Katniss huye y finalmente le pide a Haymitch que tienen que intentar salvar a Peeta entre los dos, pero Haymitch le ha hecho la misma promesa a Peeta. Tras la cosecha, Peeta y Katniss vuelven a tener que competir.

De nuevo en el Capitolio, Haymitch, intenta conseguir aliados, pero ninguno de los dos quiere. Además, en la sesión privada, ambos enfadan a los Vigilantes: Peeta pinta en el suelo el cadáver de Rue, con la intención de hacerles responsables de su muerte; y Katniss ahorca un muñeco con el nombre de Seneca Crane. Como castigo, ambos reciben la máxima puntuación, 12, marcándolos como objetivos peligrosos que los demás tributos tendrán que matar primero.

Después, en la entrevista previa a los Juegos, la mayor parte de los tributos están descontentos con el Vasallaje y la vuelta a la arena, así como los habitantes del Capitolio, que han establecido un vínculo de cariño hacia los vencedores. Katniss, a quien Snow le ha obligado a llevar el vestido de novia ganador, sigue las instrucciones de Cinna y da vueltas al final de su entrevista, lo que provoca que el vestido comience a arder y deje al descubierto otro traje: un sinsajo. Por su parte, Peeta juega la última baza, diciéndole al Capitolio que Katniss y él ya se han casado por un ritual de su distrito y esperan un bebé, lo que provoca el caos entre los espectadores, encendiendo la mecha. Por último, todos los vencedores se cogen de las manos, en señal de unidad contra el Capitolio.

Una vez en la arena, Katniss comprueba por primera vez dónde está: rodeada de agua, con la cornucopia en el centro de una especie de círculo, con selva en la parte externa, y dividido en doce segmentos aparentemente iguales. Al sonar el gong inicial, Katniss se lanza al agua para conseguir un arma de la cornucopia y se encuentra con Finnick, del Distrito 4, que porta un objeto de Haymitch que le indica que es su aliado. Tras salvarla de la muerte, se lanza a rescatar a Peeta —quien no sabe nadar— y se internan en la selva. Tras avanzar por ella durante unas horas, Peeta golpea el campo de fuerza con su cuchillo, lo que provoca que salga despedido hacia atrás y se le pare el corazón. Saltándose todos los principios de los Juegos, Finnick consigue reanimarlo, consiguiendo que Katniss se calme.

Las trampas de la arena son agresivas: una niebla que daña los nervios o unos monos asesinos. Durante la huida de ambas trampas, Katniss comprueba cómo varios tributos parecen sacrificarse para salvar a Peeta. Por último, aparecen en la playa otros tres tributos: Johanna, del Distrito 7, cargando con Wiress y Beetee, expertos en electrónica

y electricidad, y Johanna dice que los salvó por Katniss, porque era la única forma de aliarse con ella, pues eran los únicos con los que Katniss entabló amistad durante el entrenamiento. Con Beetee herido tras arriesgar su vida para hacerse con una bobina de cable de la cornucopia, y Wiress conmocionada, repitiendo una y otra vez las palabras “tic, tac”, Katniss se da cuenta de que la arena es un reloj: cada hora hay una trampa en la zona correspondiente. Cuando a medianoche comprueba cómo cae un rayo en un árbol inmenso, como ha visto varias veces, recuerda las palabras de Plutarch: “Empieza a medianoche”; y comprende que era una pista.

En las horas posteriores, Katniss explica sus descubrimientos y el grupo es atacado por los profesionales, que matan a Wiress. Además, los Vigilantes giran la arena, desconcertándolos. Tras acabar otro día en la arena, Peeta le entrega en privado un medallón con fotografías de la familia de Katniss y de Gale, para convencerla de que tiene que volver a casa y dejar de luchar por salvarle. Tras este discurso, Katniss decide besarlo y se da cuenta de que siente algo por él, aunque no entienda exactamente qué.

Tras comprobar dónde se encuentran en el reloj, Beetee les informa del plan que ha estado planeando con la intención de destruir a los otros tributos: utilizar el cable, un producto de su invención, para conducir la electricidad desde el árbol donde cae el rayo hasta el agua de la playa, electrocutando a quien esté en la playa cuando ellos se vayan. Sin otro plan, comienzan a realizarlo, enrollando cable alrededor del tronco. Katniss y Peeta tienen que separarse, pues ella tiene que llevar la bobina hasta el agua junto con Johanna. En este trayecto, alguien corta el cable y, antes de darse cuenta, Johanna derrumba a Katniss y le corta en el antebrazo. Tras quedarse sola, Katniss consigue levantarse para ir a por Peeta, aunque cuando llega al árbol solo encuentra a Beetee en el suelo, herido e inconsciente. Katniss le observa, con un cuchillo atado a parte del cable, frente al campo de fuerza, lo que le hace recordar las palabras que Haymitch le dijo al despedirse: “Recuerda quién es el verdadero enemigo”. Comprendiendo, Katniss ata el cable a una flecha y lo lanza al campo de fuerza justo cuando cae el rayo, destruyendo el campo.

Prácticamente inconsciente, un aerodeslizador la saca de la arena. Tras recuperarse de sus heridas, se encuentra con Finnick, Haymitch y Plutarch, quienes le explican que había un plan para sacarlos de la arena del que Katniss y Peeta no estaban enterados, que los otros tributos se sacrificaron por Peeta para conservarla a ella, manteniéndolo a él con vida, y de que van al Distrito 13 para formar parte de la revolución que derrocará a Snow.

Con Peeta capturado por el Capitolio, junto a Johanna, Katniss acaba al borde de la locura y con la única compañía de Finnick —deprimido y asustado porque el Capitolio también ha capturado a Annie, su prometida—. Finalmente, Gale consigue hablar con ella y le informa de que el Distrito 12 ha sido bombardeado, pero que su madre y su hermana siguen vivas.

(3) *Sinsajo*

Tras ser rescatada de la arena por los rebeldes y el Distrito 13, Katniss tiene que reponerse de sus heridas físicas y, sobre todo, de las psicológicas. En el Distrito 13, los pocos refugiados que lograron salir del Distrito 12 durante el bombardeo se adaptan a la vida allí: la madre de Katniss trabaja en el hospital, mientras que Prim va a clase y está recibiendo formación para ser médico.

Tras salir del hospital, Katniss consigue que la lleven al Distrito 12 para ver los destrozos y recuperar a Buttercup, el gato de su hermana. Diagnosticada como mentalmente desorientada, sigue sufriendo recaídas, pero en el Distrito 13 insisten en que se convierta en el Sinsajo, el símbolo de la rebelión.

Mientras tanto, el presidente Snow sigue utilizando la televisión como método publicitario en la guerra, así que aprovecha el cautiverio de Peeta para entrevistarlo. El chico, que parece estar en buen estado, habla sobre la arena y sobre la ignorancia tanto de Katniss como de él sobre plan de los rebeldes, y pide un alto al fuego para evitar los desastres y la pérdida de vidas humanas que supone una guerra. En respuesta a esto, el Distrito 13 lo acusa de traidor. Katniss acepta ser el Sinsajo con la condición de que se indulte a todos los vencedores capturados por el Capitolio una vez acabe la guerra. La presidenta Coin, líder del Distrito 13 y de la rebelión, se ve obligada a declarar esta inmunidad frente a todos los habitantes del distrito.

Una vez acepta el puesto, Plutarch se encarga de entregarle el traje que Cinna diseñó para ella antes de ser detenido y morir en el interrogatorio. Después, la preparan para grabar una *propo*, un pequeño *spot* que se introduce en la programación del Capitolio para alentar la rebelión. Tras el fracaso de Katniss ante las cámaras, Haymitch recupera el mando, quien la lleva a la acción. En el Distrito 8, donde ha habido bombardeos y tienen un hospital de campaña, graban imágenes de Katniss saludando a los heridos, dándoles esperanza. Pero, al alejarse, comienzan a caer bombas sobre el hospital y, desobedeciendo órdenes directas, Gale y Katniss disparan con sus armas a los

aerodeslizadores bombarderos. Cuando caen, las cámaras han grabado lo sucedido y Katniss le dedica unas palabras, lo que da lugar a la primera *propo* decente, que montan y empiezan a emitir en la televisión.

Comienza así una serie de ataques a las ondas mediante *propo*s, que el Capitolio contesta con entrevistas a Peeta, en una de las cuales el chico consigue darles un aviso de bombardeo antes de que apaguen las cámaras y le golpeen. Con este aviso, el Distrito 13 responde ocultándose bajo tierra, salvando a todos los ciudadanos del bombardeo posterior. Finalmente, Katniss descubre, con ayuda de Finnick, que Snow está utilizando a Peeta para torturarla a ella y desequilibrarla, igual que a Finnick con Annie. Tras subir a la superficie a intentar grabar una *propo*, ambos se derrumban y son sedados y trasladados al hospital. Al despertar, Haymitch les informa de que, como Katniss no puede ser el Sinsajo en ese estado, han enviado a un equipo de rescate para recuperar a los vencedores secuestrados. Para distraer al Capitolio durante el ataque, Katniss y Finnick vuelven a la superficie y graban a Finnick contando su historia: cuando ganó sus Juegos, Snow vendió su cuerpo a todo aquel que quisiera comprarlo, con la amenaza de matar a sus seres queridos, y él decidió obtener secretos a cambio, que acaba desvelando ante las cámaras, secretos de personas influyentes en el Capitolio, pero también de Snow, quien llegó al poder envenenando a sus adversarios.

Pero, cuando el equipo de rescate vuelve con los vencedores secuestrados, Peeta intenta estrangular a Katniss. Según los médicos, ha sido “secuestrado”: lo han torturado con veneno de rastrevíspula, retorciendo sus recuerdos de Katniss y haciendo que la odie y quiera matarla. Deprimida por la situación, Katniss pide que la trasladen a algún sitio que pueda resultar útil: al Distrito 2, que están intentando tomar los rebeldes. Allí sigue grabando *propo*s con el equipo de televisión, pero acaba recibiendo un disparo. Gracias a la protección del traje, tan solo pierde el bazo y se magulla las costillas, volviendo al Distrito 13 para recuperarse.

Durante su recuperación, Finnick y Annie se casan, por lo que se celebra una fiesta y la televisan para usarla contra el Capitolio. Peeta empieza a recuperarse y pide ver a Katniss y, aunque ya no parece odiarla ni considerarla un *muto* creado por el Capitolio, se muestra frío y no es el de antes. Empiezan a dejarlo salir, pero vigilado y esposado por si tiene un ataque. Por su parte, Katniss empieza a entrenar para formarse como soldado y poder ir al Capitolio a combatir. Finalmente, Katniss es destinada a un pelotón formado por Finnick, Gale y otros soldados del 13, y liderado por Boggs, un agente del 13 cercano

a Coin. Además, llevarán equipo de televisión, pues su trabajo será ser filmados para usar las *propos*.

Una vez en el Capitolio, se dedican a grabar y hacer saltar las vainas —trampas dispuestas en las calles del Capitolio, demasiado semejantes a las trampas de la arena—, pues tienen información gracias a unos mapas robados por Plutarch al huir y que pueden consultar en un mapa holográfico (u *holo*). Cuando accidentalmente muere un miembro del equipo por un error con una vaina, la presidenta Coin manda a Peeta, lo que despierta preocupación en el equipo y confirma a Katniss que la presidenta la quiere muerta. Pero, durante una grabación, las vainas de una calle no se corresponden con lo que aparece en los mapas, y mueren varios miembros del pelotón. Antes de morir, Boggs le entrega la autorización del *holo* a Katniss, sabiendo que la intención de la chica es huir del plan establecido por Coin y asesinar a Snow. Katniss engaña a los demás, diciendo que es una misión especial autorizada por Coin, para que la sigan.

Comienzan a huir a través de los túneles, pero, durante el trayecto, Snow descubre que no han muerto y envía una trampa tras ellos: unos *mutos* que les persiguen por los túneles. Cuando consiguen salir, la mitad de ellos ha perdido la vida, entre ellos Finnick. En una casa se disfrazan para pasar desapercibidos por las calles llenas del Capitolio y acuden a la tienda de Tigris, una estilista de los Juegos caída en desgracia y con muchas alteraciones quirúrgicas para parecer un tigre. Tigris, que apoya la rebelión, los esconde en su tienda durante unos días, tiempo que aprovechan para descansar y observar la situación. El ejército rebelde avanza por el Capitolio, lo que provoca oleadas de refugiados por las calles. Tigris no puede esconderlos más y salen: Gale y Katniss se dirigen al Capitolio, con la intención de infiltrarse entre los refugiados dentro de la mansión del presidente y asesinarlo; y Peeta, comprendiendo que es un peligro, decide ir por otro lado por si tiene que montar una distracción.

Una vez en la calle, estalla el caos y Gale es atrapado por los agentes de paz. Katniss huye hacia la mansión presidencial, pero, antes de llegar, se encuentra con una jaula llena de niños que rodea, en una especie de escudo humano, todo el edificio. Los niños de la jaula reciben paracaídas con supuestos regalos, pero algunos explotan. Tras la explosión, agentes de paz y médicos de los rebeldes se acercan a socorrerlos, y después estalla el resto de las bombas. Como parte del equipo médico de los rebeldes, Prim muere en la explosión. Entre la muerte de su hermana y las llamas, Katniss queda gravemente herida.

Cuando despierta, los rebeldes han tomado el Capitolio y Coin se ha proclamado presidenta de Panem, preparando un acto público en el que Katniss tendrá que asesinar a

Snow. Paseando por la mansión, Katniss encuentra el jardín privado de Snow, lleno de rosas, y en él encuentra al antiguo presidente, quien le hace dudar sobre si fue él quien provocó la muerte de su hermana: si tenía un aerodeslizador desde el que tirar las bombas, ¿por qué no huyó? Katniss empieza a asociar la trampa que mató a su hermana con otra diseñada por Gale y Beetee. Además, Snow sugiere que la idea de Coin siempre fue que el Capitolio y los distritos se destruyeran entre sí para convertirse ella en presidenta.

Alterada por las palabras de Snow, Katniss aprovecha la ejecución pública para disparar a Coin, matándola; y, en el caos posterior, muere también Snow. Katniss intenta suicidarse, pero es retenida por guardias y recluida en una habitación durante semanas, donde deja de comer y se abandona. Cuando finalmente la dejan salir, le han absuelto por sus secuelas mentales y vuelve al Distrito 12, a su casa de la Aldea de los Vencedores, que está intacta. Una vez en el Distrito 12, sin su madre, porque no puede volver tras la muerte de Prim, y con Gale fuera porque sabe que Katniss nunca dejará de pensar si fue su bomba la que mató a su hermana, Katniss se queda sola en la casa, cuidada por una vecina. Al cabo de muchos días en los que consigue salir del entumecimiento mental, Peeta vuelve también, mentalmente más estable, y los dos van rehaciendo sus vidas, hasta que finalmente vuelven a enamorarse. En el epílogo, muchos años después y con dos hijos, se sugiere que el Distrito 12 se ha recuperado, igual que Panem, y que los Juegos del Hambre se terminaron. Aunque la estabilidad mental tanto de Katniss como de Peeta sigue alterada.

Anexo B: *El corredor del laberinto* (James Dashner, 2009 – 2011)**(1) *El corredor del laberinto***

Lo primero que recuerda Thomas es la Caja. Lo segundo, su llegada al Claro. No hay ningún recuerdo anterior a ello que pueda recordar. En el Claro, un grupo de adolescentes le dan la bienvenida a una sociedad que han conseguido construir, logrando que todo funcione, a pesar de estar encerrados en un lugar rodeado por un inmenso Laberinto de piedra, cuyas paredes se mueven cada noche, incluidas las cuatro aberturas que hacen de puertas. Y, en el interior del Laberinto, por la noche, unos monstruos a los que llaman laceradores acechan. Los clarianos —los habitantes del Claro— se dividen las tareas, y algunos de ellos se dedican a recorrer el Laberinto y apuntar sus cambios, con la esperanza de resolverlo algún día y poder salir de allí.

Al día siguiente de llegar Thomas, sucede el primer hecho extraño. La Caja —que lleva suministros una vez a la semana, siempre el mismo día; y a un chico una vez al mes, siempre el mismo día y siempre un chico— vuelve a moverse y deja en el Claro a una chica, que da un mensaje antes de desplomarse, inconsciente: “Todo va a cambiar. Ella es la última. No llegarán más”. La mente amnésica de Thomas tiene una sensación de familiaridad tanto con el Laberinto y el Claro como con la chica inconsciente, y tiene la firme convicción de que quiere ser corredor, uno de los chicos que salen todos los días a recorrer el Laberinto.

Mientras tanto, Thomas es acompañado a todas partes por un chico, el novato antes de que llegara Thomas: Chuck, un niño de unos trece años. También conoce a Alby, el líder, y a Newt, el segundo al mando, con quien empieza a desarrollar una amistad. Pero, por otro lado, al poco de llegar, Thomas es atacado por Ben, otro de los clarianos, que acaba de pasar por el Cambio —ser picado por un lacerador y salvar la vida gracias a la inyección del Suero de la Laceración, recuperando parte de sus recuerdos pasados— y que “recuerda” a Thomas, a quien considera malvado y desea matarlo. Pero Ben es abatido y condenado por su ataque: su condena, el destierro, consiste en ser expulsado del Claro al Laberinto por la noche, cuando las puertas se cierran. Además, Thomas también se gana la enemistad de Gally, otro de los chicos que ha pasado por el Cambio, que tiene aversión a Thomas y dice recordarlo de antes también.

Poco después aparece Minho, el guardián —el jefe— de los corredores, quien ha encontrado en el Laberinto a un lacerador que parece muerto. Minho y Alby salen al

Laberinto y no vuelven en todo el día, hasta segundos antes de cerrarse las puertas. Al ver que no van a poder cruzarlas a tiempo, Thomas rompe la Regla Número Uno —nunca salir al Laberinto de noche— y cruza las puertas en el último momento. Alby ha sido picado por el lacerador que parecía muerto y, mientras Minho huye asustado para esconderse de los laceradores, Thomas decide salvar la vida de Alby atándole a la pared del Laberinto con hiedras para protegerlo de los monstruos. Al ver que estos seres son capaces de subir por las paredes, huye, alejándolos del cuerpo inconsciente de Alby. Corriendo y esquivándolos, encuentra a Minho y entre los dos —a partir de la idea de Thomas de detenerse y cambiar de dirección rápido— consiguen que los laceradores que los persiguen caigan por el Precipicio, un punto del Laberinto en el que no hay nada más que una caída eterna. A la mañana siguiente, salen con vida del Laberinto y Alby es rescatado. Pasa por el Cambio y quiere hablar con Thomas, pero, al empezar a contar sus recuerdos, comienza a autoestrangularse. Consiguen salvarlo y no vuelve a intentarlo, pero llega a mencionar que la vida fuera del Laberinto es horrible y que Thomas tiene algo que ver.

Newt insiste en que quizá observar a la chica pueda despertar recuerdos en Thomas, y lo hacen. Al mirarla intensamente, la chica empieza a hablarle telepáticamente, dándole su nombre: Teresa. Aunque sigue en coma, le cuenta que la han enviado como desencadenante, que todo va a cambiar y que ella y Thomas son responsables de lo que les ocurre a los chicos del Claro.

Al final, Thomas consigue su propósito de ser corredor, y empieza a entrenar con Minho. Conoce los mapas que han ido dibujando los corredores de cada sección del Laberinto, guardados en baúles, registrados diariamente para encontrar el patrón de los cambios y así intentar resolverlo. Al salir al Laberinto de día, encuentra una placa, una de las muchas que decoran el Laberinto, en la que aparece “Catástrofe Radical: Unidad de Experimentos Letales” —muy relacionado con las cuchillas escarabajo, unos robots en forma de lagarto que los observan continuamente en todas partes, y en los que pone CRUEL—.

Teresa comenta en la mente de Thomas que ha provocado el Final. Y este comienza. Lo primero que sucede es que el cielo se vuelve gris, como un techo de cemento, y el sol “se apaga”. Thomas y Minho salen de nuevo al Laberinto y se encuentran con un lacerador, que les ignora y se introduce por el Precipicio. Extrañados, Minho y él van a comprobarlo y, tirando piedras, descubren que hay un agujero de dos metros cuadrados en la pared del fondo, oculto por una especie de ilusión óptica. Y, al volver al Claro,

Teresa ha despertado y habla con Thomas, enseñándole una de las cosas que trató de recordar antes de que todos sus recuerdos se esfumasen: en su brazo ha conseguido escribir “CRUEL es buena”.

Después, la Caja no hace su aparición semanal con las provisiones y las puertas no se cierran. Horrorizados por lo que puedan hacer los laceradores de noche sin la protección de las puertas, los clarianos se esconden en el edificio principal del Claro, la Hacienda, y, en mitad de la noche, aparece Gally, huido días atrás después de un enfrentamiento con sus compañeros, y les dice que los laceradores solo se llevarán a uno por noche, que es una de las Variables, y se entrega a ellos. Efectivamente, tras cogerlo, los laceradores desaparecen por el Laberinto hasta el Precipicio.

Teresa tiene la idea de que el Laberinto sea un código, uno de los mensajes telepáticos que le envió a Thomas antes de despertar. Con la idea de que los movimientos del Laberinto puedan deletrear algo, cogen todos los mapas y los estudian, todas las secciones del mismo día a la vez, y así descubren letras. Thomas y Minho vuelven al Laberinto, donde las paredes no se han movido, y Newt y Teresa resuelven el código: “Emerge. Atrapa. Sangra. Muerte. Difícil. Pulsa”.

Decidido a recordar para poder salir del Laberinto, Thomas se enfrenta a los laceradores para que le piquen y pasar por el Cambio. Al recuperarse, Thomas tiene la información que necesitaba: el Laberinto no puede resolverse, es un experimento que pone a prueba las capacidades de esperanza y lucha de los chicos, que son huérfanos criados por científicos y metidos en el Laberinto, que Teresa y él ayudaban a los creadores (una variable más) y que la última prueba es escapar a través del Precipicio, por donde escapan los laceradores.

El plan entonces es ir al Laberinto por la noche, preparados para luchar, aprovechando que los laceradores solo se llevarán a uno para intentar meterse por el Agujero de los Laceradores e introducir el código en la terminal informática que hay allí, lo que debería apagar a los monstruos y abrir la salida. Muchos de los clarianos se lanzan a esta aventura y se enfrentan a los laceradores que se encuentran, que, tras sacrificarse Alby —quien no quería volver al mundo exterior—, no siguen el patrón de solo matar a uno por noche. Abren hueco para que Thomas, Teresa y Chuck —a quien Thomas ha prometido proteger y devolver a su casa sano y salvo— entren por el Agujero. Allí introducen el código y apagan el Laberinto. Los clarianos supervivientes —la mitad— cruzan el Agujero al apagarse los laceradores y cruzan la puerta, donde un tobogán los conduce abajo. Allí, unos científicos les observan fijamente mientras toman notas y una

mujer, que parece estar al mando, les agradece sus sacrificios e introduce una nueva variable: reaparece Gally, controlado por los creadores, y le lanza un cuchillo a Thomas; pero Chuck se interpone, controlado también por los creadores, muriendo en lugar de Thomas. Enfadado, este último ataca a Gally hasta dejarle medio muerto.

Un grupo armado entra en escena y mata a los científicos, llevándose a los clarianos fuera, en un autobús. Tras dejarlos en una casa vacía, les dejan cenar y dormir, pero separan a Teresa en una habitación distinta.

El epílogo del libro es un informe de CRUEL, indicando el éxito del experimento y el impacto que han tenido en los sujetos —los clarianos— la muerte de Chuck y el supuesto rescate. Información que da a entender que el experimento no ha terminado.

(2) *Las pruebas*

Tras descansar, Thomas y los clarianos encuentran que todo ha cambiado. En las ventanas hay unos individuos con aspecto animal que gritan tras los barrotes: se hacen llamar raros —aquellos que han contraído la enfermedad del Destello—. Al conseguir salir de la habitación, en encuentran en el pasillo al equipo de rescate ahorcado. Pero, al llegar a la habitación donde debería estar Teresa, un cartel en la puerta la etiqueta como “La traidora” y, al entrar, no la encuentran a ella, sino a otro chico, Aris, que dice proceder también del Laberinto, de otro grupo compuesto por chicas. Tanto él como los clarianos descubren que tienen unos tatuajes en la nuca. El de Aris indica que pertenece al grupo B y le denomina “El compañero”. El resto pertenecen al grupo A: Newt es “El pegamento”, Minho “El líder” y en el tatuaje de Thomas pone “Debe ser asesinado por el grupo B”. Mientras hablan con Aris, suena una alarma y, al salir, los cadáveres han desaparecido y las ventanas están tapiadas. Así permanecen tres días: sin comida, solo con agua, sin poder salir. Thomas intenta comunicarse con Teresa telepáticamente, pero ella no le reconoce y le amenaza antes de cortar la conexión. Al tercer día aparece comida y un individuo que les da indicaciones de lo que tienen que hacer a continuación: atravesar un transplano —un aparato tecnológico de teletransporte— y avanzar hacia el norte durante 160 kilómetros en dos semanas, hasta llegar a un refugio seguro. También les explica lo que ha sucedido con el mundo: unas erupciones solares destruyeron parte del planeta y se desató un virus que desarrolla una enfermedad llamada Destello, una enfermedad que ataca al cerebro y va eliminando la humanidad y la cordura; el resultado son individuos dementes que se mueven por instinto. La razón por la que tienen que cumplir con la

Fase 2 de las Pruebas —Fase 1: las Pruebas del Laberinto; Fase 2: las Pruebas de la Quemadura— es porque también han sido infectados con el Destello y en el refugio seguro obtendrán la cura.

Los clarianos cumplen. Atraviesan el transplano y llegan a unos túneles bajo tierra. En la oscuridad, avanzan durante kilómetros y son atacados por una tecnología extraña: unas bolas de metal que se pegan en la cabeza de sus víctimas y se endurecen hasta decapitarlos. Tras un muerto y un herido, consiguen llegar hasta el final del túnel: unas escaleras que llevan al exterior. Pero en el exterior hay un desierto con un sol que abrasa y un calor sofocante: la Quemadura, una zona desértica donde se produjo la peor parte de las erupciones solares. Cubriéndose con parte de las sábanas que utilizaban como fardos para llevar la comida, los clarianos comienzan a avanzar por el desierto hacia el norte, hacia una ciudad que parece abandonada. A pocos kilómetros de allí, en una casucha de madera, les espera una chica: Teresa. Thomas se acerca a ella y ella llora y le besa, pero se comporta de forma extraña. Al parecer, liberándose del control que parece tener alguien sobre su cuerpo, le advierte para que huyan.

En la huida, estalla una tormenta eléctrica y tienen que correr hacia la ciudad. Pierden a varios clarianos antes de llegar hasta un edificio abandonado en el que protegerse de la tormenta. Allí encuentran un grupo de raros —en fases iniciales de la enfermedad, pues aún no han perdido la cordura— y su líder accede a hablar con Thomas. Este le explica todo lo que les ha sucedido y le promete que, si les ayuda a cruzar la ciudad, intentará que también les administren la cura. El líder, Jorge, y su compañera, Brenda, traicionan al resto del grupo al llevarse a los clarianos a los túneles, donde tienen las provisiones de comida. Pero, mientras están abajo, los otros hacen estallar los túneles y Thomas se separa de sus amigos. Tiene que huir con Brenda para no ser aplastado por los escombros y comienzan a avanzar por los túneles, hacia el norte, con la esperanza de encontrarse con sus compañeros en algún momento. En los túneles encuentran a un grupo de raros en fases muy avanzadas de la enfermedad —a los que se conoce como “idos”—. Huyen de ellos y acaban matando para defenderse, por lo que deciden volver a la superficie y resguardarse en un callejón, dentro de un camión, a pasar la noche. Brenda le cuenta parte de su pasado y más detalles sobre el mundo: las erupciones solares hicieron que la gente huyera hacia el norte y hacia el sur, los gobiernos de los países se aliaron, se formó una organización llamada CRUEL...

A la mañana siguiente, Thomas despierta y, al salir del camión, encuentra un cartel en la calle parecido a los que encontró en el Laberinto. Este cartel pone “Thomas, tú eres

el auténtico líder”. Según le cuenta Brenda, esos carteles están por toda la ciudad. Aparecen tres personas y les amenazan para entrar en un local al fondo del callejón, donde son drogados y atados. Al final, los dos son rescatados por los clarianos y Jorge y salen del local, pero uno de los secuestradores acaba disparando a Thomas en el hombro. Sus amigos le sacan de la ciudad y le curan la herida de bala, pero se le infecta, por lo que es rescatado por un iceberg —una nave de alta tecnología— y curado, porque según las voces que oye en el hospital, un arma de fuego y la infección no entraban en las Variables de las Pruebas y tienen que salvarlo porque Thomas es el candidato más viable. Al final, le devuelven al mismo lugar.

Thomas vuelve a recibir un mensaje de Teresa, esta vez telepático, que le advierte que al día siguiente le van a pasar cosas horribles y va a sufrir, pero que tiene que confiar en ella. Efectivamente, al día siguiente un grupo de chicas —el grupo B— y Teresa les tienden una emboscada y se llevan a Thomas. Teresa parece muy enfadada y agresiva con él, pero entre susurros sigue diciéndole que confíe en ella. El plan de las chicas es asesinar a Thomas, pues es lo que les han dicho que tienen que hacer para superar las Pruebas y entrar en el refugio seguro. Pero Thomas consigue convencerlas de que es un error y, mientras Teresa está fuera, le liberan. La chica se marcha, enfadada, y Thomas y el grupo B continúan su avance hacia el norte. En el camino, Teresa reaparece y le pide a Thomas que le siga, llevándole a una cueva donde le dice que todo lo que ha sucedido entre ellos era una mentira, que en realidad ama a Aris —quien también aparece— y al final le hacen entrar a la fuerza en una cámara. Thomas se siente traicionado y la cámara empieza a llenarse de gas. Al final, se queda dormido y sueña, y esos sueños —como ha ido pasando desde que salió del Laberinto— son recuerdos (de su niñez, de Teresa y de él de niños, de fragmentos de su vida anterior organizando el Laberinto...). En este caso, recuerda a Aris y a Teresa —y a otra chica, Rachel, quien fue al grupo B y murió al salir del Laberinto, tal y como debería haber muerto Thomas si Chuck no se hubiera interpuesto— antes de perder la memoria y entrar en el Laberinto voluntariamente. Cuando despierta, los dolores de la paliza han desaparecido y puede salir de la cámara. Encuentra a Teresa y a Aris, afectados, y Teresa le explica que le obligaron a hacer todo eso para que se sintiera traicionado, bajo la amenaza de matarle. Pero Thomas no es capaz de perdonarla.

Los tres siguen avanzando rápidamente hacia el norte, pues el tiempo se agota, y se reúnen con los grupos A y B en el Refugio Seguro, que resulta ser una bandera en la que están escritas esas palabras. Según se acerca la hora límite, surgen unas cápsulas del suelo

y aparecen unos monstruos biotecnológicos contra los que tienen que luchar durante una tormenta eléctrica. Finalmente, aparece otro iceberg y consiguen subir a él todos los supervivientes, junto con Jorge y Brenda y, una vez arriba, un hombre armado le pide explicaciones sobre los intrusos y le obligan a elegir a uno. Con la esperanza de que sea una trampa, Thomas le dice que maten a Brenda y se la empiezan a llevar. Pero los jóvenes se enfrentan a él e impiden que la lancen por la escotilla. Al final, le amenazan para poner fin de una vez por todas a las Pruebas.

Tras darles de comer y permitirles asearse, se duermen. Dormido, Thomas escucha la voz de Brenda en su cabeza, que le advierte que las cosas se van a volver a poner mal. Al despertar, se encuentra solo en una habitación blanca y acolchada. Consigue ponerse en contacto con Teresa y esta le dice que, cuando aterrizó el iceberg, se lo llevaron diciendo que tenía el Destello muy arraigado y que han pasado varios días desde entonces. Cansado de la situación y sintiéndose aún traicionado por Teresa, la expulsa de su mente. Las últimas palabras de Teresa son, de nuevo, “CRUEL es buena”.

En el epílogo aparece un nuevo informe de Ava Paige, ministra, con un memorándum de CRUEL sobre las Pruebas. Esta vez, la Fase 2. En el memorándum, se explica que se han recogido varios patrones muy útiles y se menciona que se les devolverá la memoria a los sujetos y se les dirá si son o no son inmunes al Destello. Y también justifica todo lo sucedido y lo que les seguirán haciendo sufrir por el futuro de la humanidad: “Todas las muertes y sacrificios han merecido la pena para el resultado final”.

(3) La cura mortal

Thomas sigue encerrado en la habitación blanca: le dan de comer tres veces al día, no puede hablar con nadie y tampoco asearse. A los veintiséis días, la puerta se abre y entra el Hombre Rata —sobrenombre que los clarianos le pusieron al individuo que les explicó la Fase 2 de las Pruebas—. Y, después de todo ese tiempo pensando que la enfermedad lo está consumiendo, le dice que es inmune al Destello.

Después de asearse, es conducido a una sala donde se reencuentra con sus compañeros, y el hombre empieza a leer una lista de quién no es inmune a la enfermedad —elementos de control para que el experimento saliera adelante—, y uno de esos nombres es el de Newt. Después les ofrecen quitar el Golpe —la amnesia— para que sigan colaborando consciente y voluntariamente, pero Newt, Minho y Thomas se niegan. Al final intentan quitárselo a la fuerza, pero huyen con ayuda de Brenda —quien trabaja

como médico para CRUEL y le dice a Thomas que solo se fíe de ella y de la ministra Paige—. Con complicaciones y lucha, intentan rescatar a sus compañeros, pero estos ya han huido antes que ellos. Al final, consiguen armas y logran huir con ayuda de Jorge, que es piloto de un iceberg. Antes de irse, Newt le da una nota a Thomas y le hace prometer que solo la leerá cuando sea el momento.

Huyen hacia Denver, donde han ido Teresa y los otros, porque en esa ciudad hay un médico que les puede quitar el rastreador que llevan en el cerebro. Se introducen en Denver con pasaportes falsos, diciendo ser inmunes que buscan trabajo, y dejan a Newt en el iceberg. Al llegar, les aborda un grupo rebelde: el Brazo Derecho, con una nota firmada por Gally. Al acudir, este les explica que el Brazo Derecho es un grupo rebelde que pretende desarticular CRUEL. Después, el médico les quita los dispositivos, aunque con complicaciones en Thomas, pues su dispositivo estaba preparado para rebelarse si intentaban quitarlo controlando el cuerpo de Thomas en contra de su voluntad. Más tarde, en la ciudad, Thomas es capturado por un cazarrecompensas, quienes buscan inmunes para venderlos a un buen precio a CRUEL para iniciar de nuevo las Pruebas, pero es rescatado por Janson —el Hombre Rata— de forma remota, con un vehículo con armas dedicado a controlar y proteger la ciudad. A través de la pantalla, Janson le dice que es el Candidato Final y tiene que volver a la sede a completar las Pruebas.

Al volver al iceberg, Newt ha desaparecido, dejando una nota en la que explica que se lo han llevado con los demás raros y que es lo mejor, que no vayan a por él. Pero Thomas y los demás acuden al Palacio de los Raros más cercano, una urbanización anárquica donde llevan a todos los enfermos, custodiados por guardias inmunes. Tras encontrar a Newt, este se muestra agresivo y les dice muy enfadado, sobre todo con Thomas, que se vayan. Al final, muy a su pesar, aceptan la decisión de Newt y se van, dejándole allí. Al volver, Thomas recuerda la nota de Newt y la lee: “Mátame. Si alguna vez fuiste mi amigo, mátame”. Y Thomas entiende el enfado de Newt.

Al volver al iceberg, son detenidos y secuestrados por unos cazarrecompensas, que los llevan a una nave con más inmunes, donde se reencuentran con Teresa, Aris y los demás, capturados también. Teresa convence a Thomas de hablar en privado, y Thomas accede a pesar del rencor y la desconfianza: ella dice haber recuperado la memoria y querer huir de CRUEL voluntariamente, por no estar de acuerdo con ellos y no querer repetir las Pruebas de nuevo.

Jorge, Thomas, Brenda y Minho se enfrentan a los secuestradores y consiguen respuestas: no trabajan para CRUEL, sino para el Brazo Derecho. Al final, consiguen que

los lleven hasta el líder del Brazo Derecho, pero solo a Brenda y a Thomas. Al final, frente al Brazo Derecho, el líder les explica que han estado capturando inmunes para atacar CRUEL: fingir venderles inmunes para inutilizar sus armas y atacarlos. Tienen un dispositivo que puede anular las armas tecnológicas de CRUEL, pero para ello hay que instalarlo con una media hora de antelación. Thomas comprende que, como candidato final de CRUEL, su cometido debe ser acudir hasta allí y colocar el dispositivo, fingiendo volver a completar las Pruebas.

En el trayecto en furgoneta hasta el iceberg que le acercará a CRUEL, se encuentran con un grupo de raros y Thomas reconoce a Newt entre ellos. Tras pedirle que vaya con él, Newt le suplica que cumpla su promesa para evitar que caiga en la peor parte de la enfermedad. Al final, Thomas cumple con su palabra y le dispara en la cabeza, matándolo.

El Brazo Derecho le deja cerca de CRUEL, y Thomas recorre unos kilómetros de naturaleza y bosques, alejado y a salvo de la civilización, hasta llegar a la sede. Allí dice volver a terminar las Pruebas y pide ir al servicio, donde coloca el dispositivo. Janson y un pequeño grupo de CRUEL le explican que, para la última prueba, necesitan su cerebro, extraído en una vivisección que acabará con su vida. Thomas trata de retrasar la operación con la esperanza de que llegue el Brazo Derecho, pero al final es conducido al quirófano cuando empieza el ataque. Tras sedarle, convencido de que va a morir, despierta y no le ha sucedido nada: no están Janson ni los médicos, pero hay una nota de la ministra Paige explicándole que ella no está de acuerdo en esa última prueba ni en continuar los experimentos, pero sus compañeros no comparten su opinión, y le pide que rescate al resto de inmunes y crucen un transplano hasta un lugar donde empezar de nuevo.

Al llegar hasta el Brazo Derecho y su líder, Thomas descubre que están poniendo bombas y que no les importa la vida de los inmunes encerrados: que su líder es tan fanático como Janson. Consigue encontrar a sus compañeros y con ayuda de Minho, Teresa, Gally y los demás acuden al rescate de los inmunes, que están encerrados en el Laberinto. Es un rescate desesperado, entre los laceradores y los explosivos, pero consiguen salir de allí con gran cantidad de inmunes rescatados, aunque muchos mueren a causa de derrumbamientos por las explosiones. Al final, cuando están llegando ya al transplano, Teresa aparta a Thomas de la trayectoria de un derrumbamiento y muere aplastada. El grupo termina de cruzar el transplano y llega a una cabaña en un lugar apartado lleno de naturaleza. Por si acaso, Brenda vuela el transplano, para que nadie pueda seguirlos, y la historia termina con un beso entre Brenda y Thomas.

De nuevo hay un epílogo, un memorándum final de Ava Paige en el que considera que tienen datos suficientes para retirarse a trabajar con ellos, buscando la cura del Destello. También comenta lo beneficioso que será para la especie humana la huida de los inmunes a un nuevo lugar, alejado, donde iniciar una nueva vida y una nueva civilización en el caso de que no se pueda encontrar la cura y salvar la anterior. Por último, considera que fue un error que tienen que arreglar, pues la liberación del Destello —un virus de creación humana— no fue un accidente, sino una liberación consciente como medida de control de la población tras el caos producido tras las erupciones solares.

Anexo C: *Divergente* (Veronica Roth, 2011 – 2013)**(1) *Divergente***

Beatrice Prior vive en una ciudad cercada por una valla, una ciudad en la que la población ha sido dividida en cinco facciones para evitar guerras futuras: Abnegación, Erudición, Osadía, Verdad y Cordialidad. Cada una de estas facciones sigue una serie de pautas de vida de acuerdo con sus principios y Beatrice, criada en Abnegación, empieza a dudar de que su lugar sea el que le han enseñado. Al cumplir los dieciséis años, cada persona puede elegir a que facción desea pertenecer, aunque para evitar conflictos tienen que seguir la consigna “la facción antes que la sangre” y, si Beatrice quiere salir de Abnegación, lo tendrá que hacer abandonando a sus padres y a su hermano mayor, Caleb.

Pero antes de la elección, todos los chicos deben someterse a una prueba que indicará a qué facción pertenecen, aunque al final siempre podrán elegir. En la simulación en la que consiste la prueba, los datos de Beatrice no son concluyentes: puede pertenecer a Abnegación, pero también a Osadía y a Erudición. La encargada de su prueba falsea los resultados para indicar que ha dado Abnegación y le explica que, si cuenta lo que le sucede, conocido como divergencia, corre un peligro de muerte.

El día siguiente, Beatrice toma la decisión de abandonar Abnegación y unirse a Osadía; pero su hermano Caleb también se va, optando por Erudición, una facción que lleva años enfrentada a Abnegación —encargados del gobierno, elegidos por ser personas altruistas—, con la intención de cambiar la forma de gobierno.

Tras su decisión, Beatrice es trasladada a Osadía, donde comienza un entrenamiento en el que tiene que aprender lucha cuerpo a cuerpo y manejo de armas, pero también un entrenamiento mental y emocional. Solo después de superar esa iniciación podrá ser miembro de pleno derecho de Osadía y, si no la supera y queda por debajo de la línea de corte, se quedará sin facción y será una abandonada —los sin facción, indigentes—. Decide dejar su nombre atrás y pasar a llamarse Tris, y hace un grupo de amigos: Christina y Al, trasladados de Verdad, y Will, trasladado de Erudición; pero también de enemigos, particularmente Peter.

En el entrenamiento físico, Tris aprende a disparar y a pelear, aunque no destaca por ser la más baja y débil del grupo. Pero también empieza a acercarse a su instructor, Cuatro, un chico de dieciocho años que siempre parece estar de mal humor. Mientras tanto, los artículos publicados por Erudición criticando Abnegación se van sucediendo

con mayor frecuencia, tildándolos de corruptos. Además, el Día de la Visita —cuando los familiares de los trasladados pueden ir a visitarlos—, su madre le pide que vaya a ver a su hermano a Erudición —facción que ha prohibido la entrada a cualquier abnegado— y le diga de su parte que investigue el suero de la simulación, un producto bebible o inyectable que introduce la mente en una simulación.

Tras superar la primera fase del entrenamiento comienzan la segunda, en la que tienen que enfrentarse a sus miedos. Para ello, se les introduce en una simulación que mostrará todos sus temores. Cuatro es el encargado de supervisarlos y, al ver la forma en la que Tris manipula las simulaciones, se da cuenta de que es divergente y le advierte del peligro de que se enteren los líderes. Efectivamente, Tris supera a todos sus compañeros en esta fase y, considerándola una amenaza porque la línea de corte implica que alguien quedará fuera, Peter convence a Al de atacar a Tris, a quien secuestran y casi matan lanzándola por una caída letal, pero Cuatro la rescata. Tras esto, Al decide suicidarse al no poder lidiar con la culpa de lo que ha hecho ni con el miedo de no superar la iniciación.

Para preparar la tercera fase, superar todos sus miedos en el menor tiempo posible, Cuatro la invita a su paisaje del miedo, donde tienen que enfrentarse a todos los miedos de él: las alturas, los lugares estrechos, matar a un inocente y a su padre, quien le maltrataba. Así, Tris descubre por qué le llaman Cuatro —solo cuatro miedos, algo inaudito— y quién es en realidad: Tobias Eaton, el hijo de Marcus, el líder de Abnegación. Finalmente, ambos personajes comienzan una relación romántica.

Haciendo caso a su madre, Tris acude a ver a Caleb y le transmite el mensaje. Después es detenida, enfrentándose a la líder de Erudición, Jeanine. Pero Tris reconoce su voz, pues la oyó hablando con Eric, uno de los líderes de Osadía, sobre librarse de los divergentes, a los que consideran rebeldes. Las sospechas de que algo sucede con Erudición y Osadía aumentan: una posible guerra contra Abnegación para derrocar el gobierno.

Tras superar su examen final la primera, le inyectan un suero, un supuesto dispositivo de seguimiento por si alguien desaparece —y que ya han inyectado a toda Osadía—. Pero, tras la ceremonia de iniciación, Tris se despierta por el ruido que hacen sus compañeros al levantarse y vestirse en silencio. Al intentar hablar con ellos, se da cuenta de que están sonámbulos y de que el inyectable del día anterior era un suero de la simulación. Sabiendo que no se ve afectada por su divergencia, se une a ellos para evitar llamar la atención y comprende que Erudición le ha declarado la guerra a Abnegación, usando a Osadía como soldados sin voluntad. En el trayecto, Tris encuentra a Tobias, que

también está despierto, y, al llegar a Abnegación e intentar salvar a su familia, son interceptados por los líderes de Osadía y llevados ante Jeanine, quien les informa de que ha desarrollado un suero que también le permite controlar a los divergentes, llevándose a Tobias para comprobarlo: con este suero, a pesar de estar despierto, la simulación le hará considerar enemigos a los amigos. Tris, al estar herida, es condenada a muerte y la intentan ahogar en un tanque, pero es rescatada por su madre, quien le pide que vaya con su padre y con su hermano a un escondite. Tras confesar que era de Osadía y que también es divergente, su madre sacrifica su vida por salvarla. Además, en su huida, Tris tiene que matar a su amigo Will, pues él, controlado por la simulación, iba a matarla a ella. Cuando llega al lugar indicado por su madre, su hermano le explica que comprobó el suero de la simulación y entendió lo que se proponía Erudición, así que abandonó la iniciación.

Tris desarrolla un plan para detener la guerra: acudir al complejo de Osadía y destruir la simulación, que están en los ordenadores del complejo. Los supervivientes de Abnegación huyen a refugiarse a Cordialidad, cuyas granjas están tras la valla que rodea la ciudad, y Tris, su padre, su hermano Caleb y Marcus, el padre de Tobias, entran en el complejo de Osadía y se enfrentan a Peter, despierto, y este decide salvar su vida ayudándolos. Tris acepta y, dejando a Peter, a Caleb y a Marcus, ella llega al complejo tras el sacrificio de su padre por salvarla. Tras despertar a Tobias, anulan la simulación del ataque, llevándose el disco con los datos del programa. Al final, huyen junto a Caleb, Marcus y Peter hacia las granjas de Cordialidad.

(2) *Insurgente*

En Cordialidad son acogidos como refugiados, junto con los huidos de Abnegación, y tienen que seguir una serie de normas para mantenerse allí: entre ellas, evitar los enfrentamientos. Por ello, tras un enfrentamiento entre Peter y Tris por el disco duro que tiene los datos de la simulación, Tris es drogada con un suero de la paz, que es administrado a toda la población de Cordialidad a través del pan, con la finalidad de evitar conflictos, anulando el libre albedrío. Además, Tris escucha a Marcus hablar con Johanna, la representante de Cordialidad, sobre un secreto que conocía Abnegación y que es la razón del ataque contra ellos.

La política de no intervención de Cordialidad provoca que, a la llegada de Erudición y la parte de Osadía que los acompañan a la granja, buscándolos, tienen que huir del complejo —y, para evitar que caiga en sus manos, Tris destruye el disco duro con todas

las pruebas del ataque de la simulación—. Tris, Tobias y Caleb huyen y suben a un tren para volver al interior de la ciudad, pero allí encuentran un grupo de abandonados. Para evitar ser expulsados del tren o asesinados, Tobias da su nombre, sabiendo que alguien importante entre los abandonados lo está buscando: el grupo es conducido al refugio principal de los abandonados, donde les espera Evelyn, la madre de Tobias, quien, fingiendo su muerte, abandonó Abnegación y a su marido, Marcus, para huir del maltrato, dejando a su hijo con él, razón por la que Tobias le guarda rencor.

Gracias a los abandonados, el grupo conoce el estado de la guerra: Osadía se ha dividido entre los que apoyan a Erudición y los que no, que se han refugiado en Verdad. Tras el intento de Evelyn de que su hijo se una a su lucha contra el sistema de facciones, Tris y Tobias deciden ir a la sede de Verdad para conocer el estado de la situación, mientras que Caleb acude a uno de los refugios de los abandonados, donde se esconden otros miembros de Abnegación que salieron con vida del ataque. Pero, al llegar a Verdad, son detenidos, pues allí tienen pruebas visuales de lo que ocurrió con la simulación y están acusados de ser los responsables, por lo que son sometidos a un interrogatorio con el suero de la verdad, que obliga a contestar con sinceridad a todas las preguntas. Tobias defiende que su involucración en la simulación era estar sometido a otra, de la que salió con ayuda de Tris; y ella, que no se ve afectada por el suero, decide confesar ante Tobias y Christina que fue responsable de la muerte de Will, con lo que aparta a su amiga, incapaz de perdonarla —Will y Christina mantenían una relación romántica—.

Después, la mitad de Osadía que apoya a Erudición ataca la sede de Verdad, disparando con unos proyectiles que inyectan un suero en el organismo, con la finalidad de atrapar divergentes —pues no se ven influidos por las simulaciones—. Y Tris, que se encuentra inestable por la muerte de sus padres y no valora su vida, decide acudir en ayuda del resto de divergentes. Acaba detenida por Eric, líder de Osadía, y lo apuñala antes de ser rescatados por el grupo osado, rescatado por Cara, hermana de Will y traidora a Erudición. Eric sobrevive, pero es detenido en Verdad. El líder de Verdad, Jack, decide mantener un encuentro con el otro bando, al que acude Max, otro de los líderes de Osadía, hablando por Jeanine, la líder de Erudición. En este encuentro, Max le pide que les entreguen los nombres de aquellas personas que no fueron disparadas por el suero y que, además, entregue a los divergentes y a Eric.

Tras esto, lo que queda de Osadía en Verdad decide elegir nuevos líderes, entre los que salen Tori —quien le guarda rencor a Jeanine por la muerte de su hermano— y Tobias, y deciden condenar y ejecutar a Eric por sus crímenes y marcharse a su propia

sede. Una vez allí, Tobias comienza a considerar apoyar la lucha de Evelyn y los abandonados contra el sistema de facciones y Jeanine utiliza a algunas personas disparadas con el suero, que contiene transmisores de larga duración, para lanzar un mensaje a los divergentes: si uno de ellos no se entrega en su sede, seguirá obligando a la gente a suicidarse mediante la simulación. Tras conseguir el perdón de Christina, Tris decide entregarse en Erudición, donde experimentan con ella para lograr desarrollar un suero de la simulación que afecte a los divergentes. Pero Tobias se entrega también, lo que forma parte de un plan para conseguir algunos datos y ser rescatados con ayuda de los abandonados. Al no conseguir avances, Jeanine tortura a Tris para que Tobias le entregue los datos de los refugios de los abandonados, pues sabe que la población divergente entre ellos es mayor. Y, entre los ayudantes de Jeanine, Tris se encuentra con Caleb, quien no solo ha traicionado a los suyos, sino que ha entregado datos sobre la divergencia de su hermana —apta para tres facciones, no dos, que es lo normal entre los divergentes— y ha permitido que experimenten con ella por “algo de mayor importancia para todos”.

Como no consigue avanzar, Jeanine decide matar a Tris, pero en lugar de morir con el suero inyectado, se queda paralizada. Este momento lo aprovecha Peter para rescatar tanto a Tobias como a ella y huir, pues necesitaba pagar la deuda que había contraído con Tris, quien le salvó la vida durante el ataque a la sede de Cordialidad. Los tres llegan hasta el sector de Abnegación, tomado por los abnegados, los abandonados y lo que queda de la parte leal de Osadía. Allí se preparan para atacar Erudición, queriendo destruir tanto al grupo como los datos que tienen para instaurar un nuevo gobierno. Tras conseguir hablar con Marcus y que este le explique que Abnegación, como grupo encargado del gobierno, tenía unos datos que quería hacer públicos y que Jeanine inició la guerra para evitar que salieran a la luz, Tris y Christina deciden traicionar a Tobias, aliándose con Marcus para evitar la destrucción de estos datos. Los tres acuden a Cordialidad, a informar de lo que está a punto de suceder y a hablar con los refugiados eruditos para que les ayuden a rescatar los datos.

Parte del grupo de Cordialidad decide introducirse en el ataque como fuerzas de paz, intentando evitarlo. Mientras, Christina, Tris, Marcus y Cara se introducen en la sede de Erudición. Una vez dentro, buscan el ordenador del laboratorio de Jeanine, que tiene un sistema de seguridad demencial. Tras conseguir entrar en el laboratorio, ve como Tori mata a Jeanine y acusan a Tris de traición, pero ella consigue que Tobias confíe en ella.

Tras derrotar a Erudición, los abandonados toman el poder: han engañado al grupo osado para hacerse con todas las armas, y su intención es destruir el sistema de facciones e instaurar un nuevo gobierno. Pero el discurso de Evelyn es interrumpido, pues, confiando en Tris, Tobias ha obligado a Caleb a rescatar los datos que buscaban, un vídeo en el que una mujer les explica el origen de su civilización, datos que Jeanine quería destruir por miedo a la verdad. Según este vídeo, el mundo se ha visto abocado a la destrucción, por actos tanto colectivos como individuales, por la pérdida de la moral; y la sociedad introducida y el sistema de facciones son un experimento: todo el mundo ha olvidado la verdad, viviendo en ese sistema de facciones, con la intención de recuperar ese sentido de la moral. Este experimento llegará a su fin cuando aparezcan muchas personas con mentes más flexibles, los divergentes, y entonces podrán abrir la valla y salir al exterior. Para demostrar que los datos son verídicos, la mujer del vídeo añade que ella también va a formar parte del experimento, dejando todos sus recuerdos atrás, y tomando el nombre de Edith Prior, una antepasada de Tris.

(3) *Leal*

Tras todo lo ocurrido, Tris es encarcelada junto a Christina y Cara, y las tres son sometidas a un juicio, en el que Tris finge estar bajo los efectos del suero de la verdad —al que es inmune— y cuenta que pensaba que estaba trabajando para la rebelión de los abandonados. Las tres son exoneradas, pero la relación es tensa, por lo que Tobias tiene que fingir que la relación ha terminado ante su madre, Evelyn, líder de los abandonados y, ahora, de toda la ciudad. La nueva líder quiere imponer un mundo sin facciones, ignorando lo que se sabe del exterior.

En esta situación, surge un grupo rebelde a este nuevo sistema. Se hacen llamar los leales, por su lealtad tanto al sistema de facciones como a los diseñadores del experimento. Tras solicitar su presencia en una reunión, se descubre que las líderes de este grupo son Cara y Johanna Reyes, la antigua portavoz de la facción de Cordialidad. El plan de los leales es doble: por un lado, mandar gente al exterior para comprobar cuál es la verdad; por otro, destituir a Evelyn y recuperar la forma de vida de la ciudad. A la primera misión irán Cara, Tris, Tobias, Christina, Peter, Tori y Uriah, un amigo de Tris de Osadía; mientras que Johanna se quedará para realizar la segunda misión.

Antes de salir, Tobias utiliza su influencia en el gobierno de su madre para rescatar a Caleb, quien ha sido condenado a muerte por ayudar a Jeanine en la guerra. En la huida,

Tori muere por una emboscada antes de que puedan cruzar, pero el resto consigue salir. En el exterior son recogidos por dos personas: Zoe y Amar —el instructor de Tobias, que fingió su muerte porque se le descubrió como divergente—. Zoe le entrega a Tris una fotografía, demostrando que la conoce, en la que aparece la madre de Tris. Después, son conducidos a un complejo llamado Departamento de Bienestar Genético. Allí les explican la verdad sobre el mundo: cientos de años atrás, se modificó genéticamente a algunos humanos con el fin de erradicar los genes de la cobardía, la ignorancia, la mentira, el egoísmo y la agresividad, pero esto provocó personas defectuosas, pues la falta de estos elementos generó gente sin compasión, sin motivación y sin sentido de conservación, dependiendo del gen extirpado. Estas alteraciones genéticas desembocaron en una guerra civil que enfrentó a la gente con genes defectuosos con el Gobierno y la gente con genes puros: la Guerra de la Pureza. Al final de la guerra, se formaron los experimentos con población con genes defectuosos, buscando la forma de restaurar la pureza genética de la humanidad: la divergencia implica que los genes de esa persona se han recuperado, que son puros. Por tanto, la ciudad —Chicago— no es más que uno de los muchos experimentos que están en marcha, aunque el sistema de facciones sí fue una novedad. Además, se les suministró distintos sueros para controlar el sistema: el del miedo, en manos de Osadía; el de la verdad, en manos de Verdad; el de la paz, en manos de Cordialidad; el de la muerte, en manos de Erudición; y el de la memoria, en manos de Abnegación —este último provoca un reinicio, un borrado de memoria, como al que sometieron a todos los sujetos del experimento al comenzar—.

Por su parte, Tris conoce también la historia de su madre, la razón por la que aparece en la fotografía, y recibe sus diarios: procedía del exterior, de una familia de genes defectuosos, aunque sus genes eran puros; y fue rescatada de adolescente e introducida en el complejo, educada para trabajar en el experimento desde fuera, pero cuando empezaron a asesinar a los divergentes, se introdujo voluntariamente —con la memoria intacta— para infiltrarse y rescatarlos. Pero, aunque siguió haciendo su trabajo, decidió entrar en Abnegación y casarse con el hombre del que se había enamorado: Andrew, el padre de Tris.

En el Departamento, Tris y Tobias son sometidos a un examen de sus genes, para comprobar sus divergencias. En el resultado comprueban que, aunque Tris sí es divergente, la resistencia a las simulaciones de Tobias no implicaba su divergencia, por lo que es clasificado como genéticamente defectuoso. Tras ello, Nita, una auxiliar del laboratorio —y también genéticamente defectuosa, GD— le pide que se reúna con ella y

otras personas de su misma condición. Tobias acepta y descubre un complot contra la idea de la pureza genética y los GP —genéticamente puros—. Él y Tris acuden a una reunión, donde Nita les enseña pruebas de que el mundo no es cómo los GP y el Gobierno les ha enseñado, que los GD no son los causantes de las maldades y las guerras, porque hay fotografías de guerras anteriores a la modificación genética. Nita le pide a Tobias que participe en un asalto al Departamento para robar el suero de la memoria antes de que lo utilicen en el experimento de Chicago, y Tris se niega porque no confía en ellos. Hablando con Matthew, un técnico GP que ayuda a Nita, descubre que el plan real es robar el suero de la muerte y utilizarlo contra los GP, pues ni siquiera ellos son inmunes a este suero. En medio del ataque, Tris consigue impedir el robo para que eso no suceda, salvando la vida de David, el jefe del Departamento; aunque Uriah sale herido de gravedad y acaba en coma.

Pero una de las revelaciones de Nita provoca que Tris dude no solo de la idea de lo genéticamente defectuoso —pues su novio y sus amigos son clasificados así y ella no está de acuerdo—, sino del experimento y el Departamento: en los laboratorios hay un suero que coincide con el suero de la simulación empleado por Jeanine para el ataque a Abnegación, lo que prueba que se produjo de allí y que, por tanto, el Departamento está detrás de las muertes de los abnegados para evitar que saliera a la luz la verdad y el experimento se viera comprometido. Tris aprovecha que, al salvar la vida de David, sumado a la relación entre él y su madre y su propia pureza genética, la confianza en ella hace que David le ofrezca un puesto en la vida del Departamento, como aprendiz de consejera. Así, Tris se infiltra en el gobierno del Departamento mientras planea con sus amigos una forma de desvelar la verdad de lo ocurrido a todos los que trabajan allí.

En la ciudad, la rebelión de los leales comienza a complicarse. Por un lado, Johanna acepta la ayuda de Marcus, pues su influencia pondrá a gran parte de la población de su parte; por otro, Evelyn está dispuesta a liberar el suero de la muerte de las instalaciones de Erudición con tal de no volver al sistema de facciones. Ante esta inminente guerra y pérdida de vidas humanas —junto con el miedo de que otro fracaso en los experimentos provoque que el Gobierno los clausure—, el Departamento decide reiniciar el experimento, esto es, inocular en la ciudad el suero de la memoria como un virus y borrar la memoria de todos sus habitantes. Con estos nuevos datos, el plan cambia: en vez de un suero de la verdad, liberarán por el complejo el suero de la memoria, para evitar el borrado de memoria de la ciudad y, de paso, la idea de lo genéticamente defectuoso. Mientras, la situación de Uriah empeora y los médicos quieren desconectarlo, por lo que Tobias y

Christina deciden introducirse en la ciudad para vacunar a la familia de ella y a la de Uriah contra el suero, para que puedan despedirse de él en el Departamento. Y, dentro del Departamento Tris, Caleb, Cara y Matthew intentan liberar el suero de la memoria. Tris perdona a Caleb por su traición, quien ha decidido sacrificarse para liberar el suero —pues está en el interior del laboratorio de David, protegido por el suero de la muerte—. Finalmente, Tris comprende que, aunque quiere vivir, prefiere sacrificarse por su hermano y que él no muera, así que toma sus cosas y vuela las puertas del laboratorio, liberando el suero de la muerte. Se enfrenta a él y lo supera, tal como ha conseguido ser inmune al resto de sueros, pero al llegar al interior del laboratorio se encuentra con David. Tris consigue liberar el suero de la memoria antes de que los disparos de David la maten.

Por su parte, Tobias se había introducido en la ciudad también con otro propósito: finalizar la guerra entre las dos facciones o, lo que es lo mismo, entre sus padres, aunque para ello tuviera que reiniciar la memoria de uno de los dos. Se decanta por su madre, aunque al final decide no reiniciarla, sino apelar a la unión con ella y al perdón, con lo que consigue que se reúna con Marcus y Johanna y entregue las armas, aunque con la petición de que el mundo de después no se base únicamente en facciones, que el gobierno sea elegido democráticamente y que Marcus no se presente a él; Johanna y Marcus acceden, pero piden el exilio de Evelyn. Después, Tobias encuentra a la familia de Uriah y son conducidos al Departamento, pero al llegar Christina y él se enteran de la muerte de Tris. El resto del Departamento ha sido reiniciado, haciéndoles creer que ha sido un accidente y que estaban a punto de terminar con el experimento y presentar al Gobierno un plan de igualdad entre los GD y los GP, es decir, extirpar la creencia de la genética defectuosa.

En el epílogo, situado dos años después, Tobias, Christina y sus amigos han sido capaces de superar la muerte de Tris y deciden esparcir sus cenizas. Tobias, además, empieza a recuperar la relación de su madre y Chicago es una ciudad normal, en la que la gente vive sin facciones, con trabajos normales, y no creen en la deficiencia genética. Por otro lado, Tobias trabaja como ayudante de la representante de la ciudad, Johanna.

Anexo D: *Delirium* (Lauren Oliver, 2011 – 2013)**(1) *Delirium***

Lena vive en Portland, Estados Unidos, en el siglo XXII, donde el Gobierno considera el amor como una enfermedad, los *deliria nervosa de amor*, y ha perfeccionado una intervención quirúrgica para curarlo, obligatoria a partir de los dieciocho años.

Lena cuenta los días hasta su operación, nerviosa, deseando librarse de esa enfermedad que se llevó a su madre, quien, incapaz de curarse a pesar de varias intervenciones, terminó suicidándose, por lo que Lena vive con su tía Carol y sus primas Jenny y Grace. Desde entonces, Lena tiene miedo a infectarse. Dicen que lo lleva en la sangre, sobre todo desde que a su hermana Rachel tuvieron que intervenirla a la fuerza después de contraer la enfermedad.

A pocos meses de cumplir los dieciocho, Lena tiene que someterse a una evaluación, según la cual todos los habitantes serán asignados a una carrera y a un oficio, y emparejados para formar matrimonios y tener descendencia. Pero, durante las evaluaciones de ese día, irrumpe en el laboratorio una estampida de vacas, en un acto de protesta de los simpatizantes y los inválidos —aquellos que viven tras las fronteras y luchan por el fin de la intervención que anula los sentimientos humanos—. Durante la estampida, Lena ve a un chico riéndose en la plataforma superior del laboratorio. Tras anularse las evaluaciones y que el Gobierno finja que ha sido un error —pues los inválidos teóricamente no existen, se extinguieron con el bombardeo de la Tierra Salvaje, la tierra más allá de las fronteras—, la evaluación de Lena es retrasada durante un tiempo. Pero, corriendo con Hana, su mejor amiga, llegan hasta los laboratorios y Lena se deja arrastrar y cruzar con ella una valla de prohibido el paso, a pesar de su reticencia a incumplir las normas. Una vez allí, se encuentran con un chico, Álex, el mismo que vio Lena en el laboratorio. Como guardia de los laboratorios, no puede permitirles pasar, pero deja que vean las vistas de la puesta de sol. Antes de irse, Álex se inclina para decirle algo a Lena: haciendo referencia a una situación sucedida durante la evaluación, Álex la cita al día siguiente en una playa. Al día siguiente, Lena acude a la cita, arriesgándose a llegar más tarde del toque de queda impuesto a los incurados, pero no llega a ver a Álex.

Más adelante, en casa de Hana, esta le cuenta que ha encontrado páginas en internet con mensajes en contra de la cura y del Gobierno, pero también información sobre fiestas ilegales. Hana le invita a ir a una, pero Lena no quiere incumplir la ley. A pesar de todo,

acaba yendo para demostrarle a Hana que no es una cobarde, pero allí se encuentra con Álex. Él le cuenta una razón aceptable para haber estado en los laboratorios y finalmente vuelven a quedar, pues él, con la marca de la intervención, no supone ningún peligro. Pero, cuando vuelven a quedar, Álex le confiesa que la cicatriz está falsificada, pues en realidad nació en la Tierra Salvaje y nunca le operaron, por lo que es un inválido. Y Lena, asustada, huye de él.

El curso finaliza y Hana y Lena se distancian por las fiestas ilegales. Lena trabaja en el supermercado de su tío, vuelve a someterse a la evaluación contestando correctamente y es emparejada con Brian Scharff, con quien se casará cuando termine la carrera. Pero, un día, se reencuentra con Hana y esta le habla de otra fiesta para esa noche. Tras rechazar la invitación, Lena cena en casa con su familia y comienza una redada: los reguladores acuden de casa en casa comprobando la validez de los documentos y asegurándose de que nadie incumple la ley ni el toque de queda, abusando de su poder. Cuando se van, Lena, asustada por Hana, viola el toque de queda para ir a la fiesta y avisar a su amiga de la redada, pero llega tarde y tiene que huir de los reguladores. Tras recibir un mordisco de un perro en la pierna, Lena es rescatada por Álex, quien la esconde hasta que pasa la redada. Tras curarle la herida, Álex le confiesa su historia: nació en la Tierra Salvaje, perdió a sus padres y fue criado por la comunidad, pero se trasladó a la ciudad para formar parte de la Resistencia con una identidad falsa. Tras ello, la besa y ella le corresponde, comenzando a dudar de todo lo que creía hasta el momento.

Al día siguiente, en el almacén del supermercado en el que ha quedado con Álex, aparece Hana. Cuando Álex llega, Lena le explica a Hana todo lo sucedido y ella guarda el secreto, dejándose utilizar como tapadera para el tiempo que pasan juntos. Se ven en una casa abandonada, donde nadie les molesta, y va pasando el verano. Otro día, Álex le propone enseñarle la Tierra Salvaje, por lo que cruzan la valla —que solo está electrificada a tramos y hay simpatizantes que facilitan la tarea, a pesar del peligro— y Lena conoce un exterior sin fronteras en el que no tienen que ocultarse. Finalmente, Álex le propone huir de Portland e ir juntos a la Tierra Salvaje, pero Lena no se siente preparada.

Tras contarle la historia de su madre, quien siente que la abandonó por el amor que sentía hacia su marido muerto, un detalle de la narración, la mención a una insignia, hace que Álex reaccione y le diga que cree que está viva. Al día siguiente, la lleva a las Criptas, la cárcel y el manicomio de Portland, donde consiguen entrar con una serie de engaños. Una vez allí, en el pabellón donde están los presos políticos condenados a cadena perpetua, ven la celda de su madre: la insignia que reconoció Álex en el suelo y las paredes

grabadas por todas partes con la palabra “amor”, una de ellas tan grande y tan profunda que logró hacer un túnel en la pared por la que huyó meses antes. Destrozada por la revelación de que su madre no se suicidó, sino que fue encarcelada, Lena decide huir con Álex a la Tierra Salvaje, pues prefiere morir antes que someterse a la operación y vivir sin sentimientos.

Mientras hacen los preparativos, son interceptados por unos reguladores, aunque Álex consigue huir. Y en su casa, encerrada y atada por su familia, le comunican a Lena que han adelantado su operación y, con dos días de margen, Hana avisa a Álex de lo sucedido. Grace, su prima de seis años a la que todos desprecian menos Lena, la ayuda a desatarse mientras Álex llega hasta allí en una moto. Lena sale por la ventana y ambos huyen en dirección a la alambrada mientras son perseguidos. Pero, como han electrificado toda la valla, Álex decide estrellar la moto contra ella, creando un cortocircuito para poder cruzarla en los treinta segundos siguientes. Y, en el último momento, cuando Lena ya ha conseguido cruzar, descubre que Álex se ha quedado al otro lado, sacrificándose para que ella pudiera huir. En lugar de quedarse a ayudarlo, hace lo que le ha prometido que haría: huir hacia la Tierra Salvaje sin mirar atrás.

(2) *Pandemonium*

Tras escapar de Portland y cruzar la valla, Lena deja atrás a Álex, dándolo por muerto. Corre por la Tierra Salvaje, sin rumbo y herida, hasta que se queda sin fuerzas y la encuentra un grupo que cuida de ella. Lena se va recuperando gracias a Raven, una chica poco mayor que ella que parece estar al mando del hogar —el asentamiento— y, aunque termina recuperándose de sus heridas, psicológicamente está muy afectada por lo sucedido con Álex, por lo que apenas es capaz de ayudar con las tareas del hogar. Cuando se acerca el invierno, Raven le da un ultimátum: o colabora y se pone en forma para el traslado —no pueden quedarse en ese hogar en el invierno por las heladas—, o se queda sola y probablemente muera. Lena empieza a luchar para recuperarse, volviendo a entrenar y aceptando la muerte de Álex, el sacrificio que hizo para que ella fuera libre.

Para realizar el traslado, tiene que partir primero un grupo de seis exploradores, que irán dividiéndose y enterrando las provisiones en pequeños campamentos durante los más de trescientos kilómetros que supone el viaje; e irán volviendo en grupos de dos al hogar. Cuando han vuelto ya cuatro de los seis, pues solo los dos últimos harían el viaje completo, Lena revisa los nidos —una forma de comunicarse con los simpatizantes y la

Resistencia del interior de Rochester, la ciudad cercana quienes les envían provisiones a través del río— y recibe el mensaje que significa “huye”. Lena corre hacia el hogar mientras empiezan a caer las bombas y finalmente consiguen huir casi todos, corriendo por el bosque hacia el nuevo hogar, pero sin las provisiones necesarias.

El camino por el bosque, en pleno invierno y sin apenas provisiones, es muy duro, lo que supone alguna muerte en el grupo. Además, son atacados por unos carroñeros—inválidos también, que viven fuera de la sociedad, pero sin más interés que matar o robar—, pero al final son rescatados por Tack y Hunter, los últimos dos exploradores, y consiguen terminar el viaje y llegar al hogar de invierno.

Tras esto, Lena decide unirse a la Resistencia y le hacen la falsa cicatriz para poder pasar por curada dentro de los muros, y se infiltra con Tack y Raven en Nueva York con una misión de la Resistencia. Allí, Lena finge estar curada mientras asiste a la escuela. En realidad, la misión de Lena para la Resistencia es vigilar la ASD —una asociación partidaria de aplicar la cura a todo el mundo a pesar de los riesgos, adelantando la edad, llamada América Sin Deliria— y a Julián Finegan, el símbolo del movimiento: un joven que quiere someterse a la operación a pesar del riesgo de muerte, pues su cerebro ha sido operado en más ocasiones por un tumor cerebral.

En un acto multitudinario de la ASD, que coincidirá con la fecha de la operación de Julián, Raven le da la misión de controlar de cerca a Julián, aunque no le explica por qué. Cuando está comenzando la manifestación, un grupo de carroñeros provoca el caos. Los guardaespaldas se llevan a Julián a los túneles del Metro para ponerle a salvo y, para cumplir su misión, Lena les sigue. Al llegar a los túneles del Metro, encuentra a los guardaespaldas de Julián muertos y, antes de poder reaccionar, es atacada por los carroñeros y encerrada con Julián. Durante un encierro de varios días, los carroñeros interrogan a Julián, dándole una paliza. Lena le ayuda y le cura, y finalmente le acaba confesando que es una inválida. Julián se distancia y se asusta por miedo a la enfermedad y porque no encuentra diferencia entre los carroñeros que le han secuestrado y la Resistencia. Mientras, Lena encuentra entre sus pertenencias un mensaje cifrado de Tack que le lleva hasta su paraguas, en cuyo interior hay un cuchillo. Lena planea y lleva a cabo una forma de salir del encierro, amordazando a uno de los carroñeros y saliendo de la celda junto con Julián, quien, a pesar de su reticencia, huye con ella para salvar su vida.

Tras conseguir provisiones y armas de un almacén de los carroñeros, donde tienen que enfrentarse con dos, matando para salir con vida, siguen avanzando por los túneles durante días, heridos, buscando una salida. Mientras los carroñeros los persiguen, Lena y

Julián se van acercando, confiando más el uno en el otro, y, cuando los carroñeros están a punto de encontrarlos, son rescatados por la gente del subsuelo: personas con problemas y malformaciones que no son aceptadas en la superficie y que ha hecho su vida en los túneles. Tras curarlos, los conducen a la superficie, cerca de un hogar. Ambos se refugian allí, buscando la forma de ponerse en contacto con la Resistencia, y Lena acepta que se está enamorando de Julián, quien empieza a dudar de todo lo que ha aprendido, renegando de la cura.

Al día siguiente, los reguladores organizan una redada y los detienen. Son separados y Lena es conducida por una falsa reguladora hasta un nuevo refugio de la Resistencia. Allí, Raven y Tack le confiesan que todo estaba preparado y que Lena no corría ningún peligro: los carroñeros estaban comprados por la Resistencia para atacar la manifestación y secuestrar a ambos, que confiaban en que pudieran escapar y que Julián fuera encontrado, aparentemente infectado por los *deliria*. Además, la Resistencia ha decidido utilizar a Julián como símbolo para hundir la causa de la ASD: no quiere ser intervenido, por lo que será condenado a muerte mediante una inyección letal. Enfadada por la traición, Lena huye de nuevo hacia Nueva York con la intención de rescatar a Julián. En el hospital donde va a realizarse la ejecución, en una plataforma de observación desde la que no puede hacer nada, ve cómo el acto es interrumpido por Raven, quien consigue rescatar a Julián y huyen los tres. De nuevo en el refugio, cuando Lena está a punto de aceptar haberse enamorado de Julián y piensa que puede vivir una nueva aventura con él, reaparece Álex, encarcelado y fugado de las Criptas.

(3) *Requiem*

El libro alterna la narración desde la perspectiva de Lena con la narración desde la perspectiva de Hana, ya curada y a punto de casarse con Fred Hargrove, el futuro alcalde de Portland, que tomará posesión del cargo después de la muerte de su padre. Por un lado, tras el rescate de Julián, Lena se reúne de nuevo con su antiguo grupo, con algunas nuevas incorporaciones, entre ellos Álex, que se comporta de manera airada, sin hablar con Lena. En cierto momento, Álex cuenta lo que le pasó: fue encarcelado en las Criptas tras la huida de Lena, donde fue torturado hasta que consiguió huir; y, cuando logró huir, encontró que Lena había rehecho su vida y se había vuelto a enamorar. Enfadado y traicionado, sin entender que Lena le creía muerto, llega a decirle que nunca la amó, iniciándose entre ellos una relación muy tensa. Incómoda con la situación, Lena se

distancia también de Julián. El grupo sigue viajando por la Tierra Salvaje, buscando un nuevo lugar al que ir. Finalmente deciden ir hacia Waterbury, donde hay un gran grupo de inválidos, una especie de bastión de la Resistencia, pero por el camino encuentran a dos mujeres heridas, atacadas por unos carroñeros —contratados por los válidos—, de las que solo sobrevive Coral, una chica joven con la que Álex enseguida traba cierta amistad, despertando celos en Lena.

Por su parte, Hana está preparándose para su boda. Volviendo de probarse vestidos de novia, su coche casi atropella a una niña: Jenny, una de las primas de Lena. Esto despierta algunos sentimientos en Hana, a pesar de la cura. Preocupada por el estado en que vio a Jenny, Hana decide ir a ver cómo está la familia de Lena, pero tras el escándalo han sido trasladados a un barrio viejo y abandonado, a donde están enviando a todos aquellos que pueden ocasionar problemas. Al llegar al nuevo barrio de la familia, Hana ve a Grace y, tras ver el estado en el que se encuentra, decide llevarle algunas provisiones, que Grace va guardando en un refugio subterráneo de su nuevo jardín.

Respecto a Lena, en el trayecto hacia Waterbury son asaltados por reguladores, quienes están barriendo la Tierra Salvaje. En el enfrentamiento, el grupo pierde sus pertenencias y parte del grupo, por lo que acaban llegando hasta Waterbury sin nada. Allí, en un campamento al lado de una ciudad que ha sido prácticamente tomada y evacuada, se reúnen más de dos mil inválidos, pero las circunstancias en las que se encuentran no son las que ellos esperaban: caos, violencia, falta de orden, hambre, suciedad... Finalmente, tras avanzar por el campamento en busca de alguien que les pueda ayudar, encuentran a Pippa, del viejo hogar. Pippa tiene un lugar protegido del resto y algunos aliados y permite que se queden con ella, coman y descansen. Al día siguiente, descubren que el río del que obtenía agua el campamento ha dejado de fluir: los válidos han construido una presa para dejarles sin agua, y deciden organizar un plan para volar la presa. Por un lado, Raven, Tack, Julián y otros irán a volar la presa; y otros dos grupos crearán distracciones: el grupo de Álex irá por un lado, y Lena y Coral por otro, con el plan de lanzar un explosivo casero contra el muro para hacer saltar las alarmas y apartar los reguladores de la presa. Pero el explosivo falla y Lena decide entrar a activar la alarma a mano y, en el último momento, cuando ha conseguido activarla, Coral la sigue. Las dos se introducen en la ciudad para salir de ella, pero se encuentran con Lu —del grupo principal, que iba a volar la presa—, quien confiesa que ha sido curada meses atrás y les ha traicionado, entregándoles. Antes de huir, Lena consigue la información de que van a atacar el campamento de Waterbury. Coral y Lena vuelven al campamento con la

información, y Pippa decide que se vayan a un hogar a esperar a la Resistencia, mientras ella intenta sacar del campamento a todo el que pueda.

Dentro de Portland, Hana tiene que actuar como la futura esposa del alcalde. Acude a la toma de posesión de su prometido, se relaciona con él y se va dando cuenta de su cara oculta: Fred habla de castigar sin electricidad a aquellos que no obedezcan, convirtiéndose en un tirano. Además, al descubrir que Hana ha estado yendo al barrio abandonado, llega a agredirla, amenazándola si no se comporta como espera de ella: una sombra que le apoye en todo y haga lo que él le diga. Hana empieza a sospechar que a la primera mujer de Fred, Cassandra, le sucedió algo que él no quiere que se sepa: se dice que se divorciaron, pero los datos de ella han sido invalidados y, además, Fred comenta que “hacía demasiadas preguntas”. La investigación de Hana sobre Cassandra la lleva hasta las Criptas, donde ha sido encerrada supuestamente por problemas mentales. A base de mentiras, Hana consigue hablar con ella para saber qué le pasó y así no repetirlo, pero Cassandra le dice que Fred es malvado: que envenenaba gatos cuando era niño, que la envenenó a ella solo para darle un aviso, y que al final la encerró allí haciéndola pasar por loca. Y que, además, se puso de acuerdo con la ASD para el atentado de las Criptas, provocando la muerte de su padre y así tomar el poder con unas medidas más estrictas.

En la Tierra Salvaje, el grupo de Lena llega hasta el hogar que les indicó Pippa, donde retoman fuerzas mientras esperan a la Resistencia. Al despertarse, Lena descubre que Julián y Álex no están: han ido al bosque porque Julián quería aprender a pelear. Cuando Lena les encuentra, empiezan a pelearse de forma muy agresiva, teniendo que separarles Raven y Tack, y Álex deja a Julián malherido. Después, tras disculparse con Lena, se va del hogar, dejando únicamente una nota para ella haciendo mención a la historia de Salomón para disculpar su actitud —aunque la historia que conoce Lena termina con el niño partido por la mitad para contentar a ambas madres, así que ella no termina de comprenderlo—. A los pocos días, aparecen en el hogar tres personas de la Resistencia, entre ellas Bee, una mujer a la que Lena enseguida reconoce como su madre. Tras discutir, finalmente se reconcilian, empezando a conocerse de nuevo.

El grupo, junto con los tres miembros de la Resistencia, pone rumbo a Portland, donde dicen que va a haber un movimiento importante de la Resistencia. Por el camino, se encuentran con Pippa y un grupo de cuatrocientos inválidos que consiguió sacar del campamento antes de que lo destruyeran. Se juntan, compartiendo la causa de la Resistencia, y acaban llegando al exterior de Portland. Allí, un miembro de la Resistencia les informa que el movimiento tendrá lugar al día siguiente, aprovechando un

acontecimiento importante de la ciudad, y harán saltar los muros y ciertos lugares importantes para sembrar el caos. La noche anterior a la ejecución del plan, en el campamento, Lena habla con Coral, quien le dice que Álex sigue enamorado de ella. Además, su madre le explica la verdadera historia de Salomón, y de la madre que decidió sacrificarse y dejar a su hijo con la otra antes de que este fuera partido en dos. Lena comprende entonces que Álex ha vuelto a sacrificarse por ella y que sigue amándola, y que además ella le corresponde. Esto termina de distanciarla de Julián.

El acto importante del que hablaba la Resistencia es la boda de Hana y Fred, con una cobertura total de los medios al ser un acontecimiento simbólico. Justo al final de la ceremonia, estallan las alarmas, lo que quiere decir que la Resistencia ha entrado en Portland, y Fred manda que lleven a Hana a su casa. Lena está escalando el muro para entrar en Portland, una maniobra casi suicida en la que muere mucha gente: entre ellas, Raven, que muere al salvar a Pippa, quien lleva una bomba que ha de colocarse en un lugar estratégico. Tack se queda con el cadáver de Raven, su pareja, y no se vuelve a saber de él, por lo que seguramente también muere.

Lena consigue cruzar e inicia su propia misión: encontrar a Grace. Al salir de su antiguo barrio, es atropellada por el coche de Hana y la atrapan, llevándola hasta la casa del alcalde, donde vive ahora Hana. A pesar de la cura y de sentir de forma amortiguada, Hana se disculpa con Lena por algo que lleva atormentándola todo este tiempo: que fue ella quien delató a Lena y a Álex, provocando que les atraparan, porque tenía celos de lo que tenían. Por Hana también, Lena descubre que Álex está en Portland. Por su antigua amistad, Hana la ayuda a escapar, indicándole dónde encontrar a Grace, y Lena responde avisando a Hana de que hay una bomba en la casa antes de irse. Hana decide utilizar esta información para matar a su marido mientras ella huye de allí.

Al final, Lena consigue encontrar la nueva casa de su familia y a Grace, escondida en el almacén del sótano, abandonada por su familia mientras el barrio ardía. Tras rescatar a su prima, se reencuentra con Álex, se disculpan por lo sucedido y retoman su relación. Por último, Grace y Lena se unen al resto de la Resistencia, que está derribando los muros.

Anexo E: *Juntos* (Ally Condie, 2011 – 2012)**(1) *Juntos***

En la Sociedad, un país que se enorgullece de mantener a sus individuos sanos y con una media de vida alta gracias a un rígido sistema de normas, el gobierno lo decide todo por sus ciudadanos: qué deben comer y cuándo, qué ropa deben vestir, dónde deben trabajar, qué deben hacer y, sobre todo, con quién deben casarse y cuándo deben tener los dos hijos que puede llegar a tener cada pareja.

Cassia, una chica de diecisiete años, acude a su banquete de emparejamiento, en el que conocerá a su pareja perfecta. Sorprendentemente, de todas las personas de las provincias de la Sociedad, su pareja perfecta es Xander, su mejor amigo, a quien conoce desde siempre. Pero, tras llegar a casa y conseguir cierta intimidad para consultar la microficha que la Sociedad le ha dado sobre su pareja, un error informático provoca que la fotografía de Xander desaparezca y sea sustituida por la de otro chico, otro amigo suyo del mismo distrito, Ky. Una funcionaria acude a ver a Cassia poco después para comunicarle el error en la microficha: Ky no debía entrar en el sistema de emparejamientos, ya que está clasificado como aberrante por una infracción de su padre biológico, por lo que no tiene derecho ni a ser emparejado ni a poseer las pastillas que debe tener todo el mundo —una verde, que calma; una azul, que nutre; y una roja, que nadie sabe lo que hace pero que solo se debe tomar cuando un funcionario lo ordena—.

Por otro lado, el abuelo de Cassia va a cumplir ochenta años y está a punto de celebrarse su cena final, por lo que morirá antes de la medianoche de ese día. En el banquete final, los funcionarios acuden y le dan una microficha con la historia de su vida, que ven todos juntos, y un recipiente para muestras de tejido, que tendrá que llevar su hijo —el padre de Cassia— al centro correspondiente al día siguiente, pues es la única forma de conservar el ADN por si en el futuro la Sociedad encuentra la forma de revivir a los muertos. Antes de morir, el abuelo quiere hablar con todos: en el turno de Cassia, en el que ella le entrega una carta compuesta mediante fragmentos —en la Sociedad nadie sabe crear, solo componer a partir de lo que otros han creado y la Sociedad ha decidido conservar—, su abuelo le pide que confíe en sus propias palabras. Además, abre la polvera que le ha regalado a Cassia —una reliquia catalogada por la Sociedad y que pertenecía a su madre— y saca un papel antiguo en el que hay unas palabras escritas: su último regalo para Cassia. Puntualmente, antes de llegar a la medianoche, el abuelo muere.

A partir del error con la microficha, Cassia empieza a fijarse más en Ky, a quien ve de vez en cuando en sus horas programadas para el ocio. Además, Cassia y Ky eligen las excursiones como actividad de ocio durante el verano, en las que primero tienen que subir continuamente una colina. Sabiendo que está cometiendo una infracción, Cassia aprovecha la primera excursión para esconderse y leer las palabras del papel que le entregó su abuelo: un poema de Dylan Thomas titulado «No entres dócil», no incluido entre los Cien Poemas aceptados por la Sociedad y, por tanto, prohibido. Tras correr para llegar a la cima de la colina, encuentra que Ky ha llegado antes que ella y que no está previsto que llegue nadie más hasta pasados unos minutos. Cassia se sienta a su lado y, al hablar con él, se entera de su secreto: Ky sabe escribir con las manos, algo que nadie en la Sociedad sabe ni debe hacer. Él le promete que le enseñará a escribir, guardando también el secreto de ella, pues la ha visto leyendo el poema en el bosque.

Sabiendo el peligro que supone, Cassia destruye el trozo de papel y Ky aprovecha los minutos que están Cassia y él a solas en la cima de la colina para enseñarle a trazar las letras de su nombre, entregándole también servilletas con fragmentos de su historia, palabras y dibujos: la sensación de tener dos vidas, la pérdida de sus padres, un bombardeo... Por otro lado, los funcionarios registran la casa de Cassia, pues su padre no ha entregado la muestra de tejido del abuelo y dice haberla perdido —después Cassia sabrá que la ha destruido a propósito, cumpliendo la petición del abuelo de elegir morir a su manera—.

Por otro lado, Cassia le presta a su amiga Em su reliquia, la polvera, para que la lleve a su banquete. Em se la devuelve a Ky, pues piensa que será quien vea antes a Cassia por las excursiones. Pero en vez de la polvera, Ky le entrega otra reliquia, una suya: una brújula; y le pide que se la quede durante un tiempo. Lamentablemente, las autoridades han visto a Em con una reliquia en el banquete, cuando ella no posee ninguna legalmente, por lo que la Sociedad decide requisar las reliquias puesto que “acentúan las desigualdades sociales”. Xander se ofrece a salvar la reliquia de Cassia, para que ella finja que la ha perdido, y él la esconderá para que no la encuentren; pero Cassia decide que la reliquia que tiene que salvar es la de Ky, y Xander entierra la brújula en el jardín de Ky.

Las excursiones dan lugar a otra actividad: trepar la Loma, una colina más grande, y señalizarla para que puedan desbrozarla y asfaltarla. Cassia y Ky son emparejados para esta tarea, lo que les permite más tiempo a solas, que dedican a hablar libremente y a que ella aprenda a escribir. Se van enamorando poco a poco, memorizan juntos el poema «No entres dócil» y se permiten pensar durante un tiempo que su relación es posible. Pero la

funcionaria vuelve a hablar con Cassia para decirle que sabe lo que está sucediendo con Ky y que debe parar. Como regalo de cumpleaños atrasado, Ky le regala un poema prohibido, que ha conseguido a través de los archiveros, un grupo ilegal que ha conservado obras prohibidas y que vende a precios altos, junto con información y contactos. Cassia también se entera de que a Ky le informaron del error en el sistema de emparejamientos, le enseñaron su fotografía y también le han llamado la atención. El último día, el instructor les dice que tienen que quitar las señalizaciones de la Loma y que se acaban las excursiones. En el bosque, Cassia le regala a Ky el retal de su vestido para el banquete —los vestidos se prestan, solo para ocasiones especiales, y cada persona que lo lleva recibe un retal de ellos— y deciden subir juntos a la cima, donde terminan besándose. Ky le entrega una última servilleta y le pide que la lea cuando llegue el momento; y también le entrega la brújula, pues le ayudará a encontrarle si él desaparece.

Por otro lado, Cassia trabaja como clasificadora, un trabajo esencial para la Sociedad, pues todo en ella funciona por probabilidades y estadísticas. Tras superar una prueba y recibir una buena calificación, es conducida al lugar donde trabaja Ky —una planta de residuos, donde tienen que limpiar los envases de los alimentos— para que clasifique a los trabajadores en lo que es su examen final. Tiene que separarlos en dos grupos: los más eficientes y los menos eficientes. Sabe que los más eficientes serán conducidos a un trabajo mejor, por lo que finalmente coloca a Ky en ese grupo, sabiendo que la gente que trabaja en la planta vive menos que los demás y comprendiendo por qué: se envenena la comida para que los ancianos mueran justo a los ochenta años.

Al día siguiente de la última excursión, por la mañana, Ky es detenido y llevado por los funcionarios a lo que supuestamente es su nuevo trabajo. Pero va esposado y Cassia, nerviosa, comienza a correr hacia él —saltándose la norma de no correr en público—, diciéndose con la mirada que no van a rendirse. Los tíos de Ky —quienes lo adoptaron tras la muerte de sus padres en las provincias exteriores— dicen que se lo llevan a combatir, que la Sociedad está perdiendo la guerra en las provincias exteriores y que necesitan soldados. Tras la desaparición de Ky, los funcionarios les piden a todos que se tomen la pastilla roja, y Cassia comprende para qué sirve: hace olvidar las últimas doce horas. Finalmente, tras un continuo avance hacia la rebelión a partir del poema de su abuelo y del enamoramiento de Cassia y Ky, ella se niega a tomar la pastilla: la tira al suelo y la hace desaparecer, fingiendo que la ha tomado.

Pero no ha engañado a la funcionaria asignada a su caso, quien se reúne con ella y le explica que todo ha formado parte de un experimento: el error que mostró a Ky en la

microficha, la equivocación al introducirlo en el sistema de emparejamientos e informárselo, mostrándose su foto. E incluso que fueran emparejados en las excursiones, proporcionándoles tiempo juntos. La funcionaria le ofrece un buen futuro a cambio de la información de lo sucedido, para las estadísticas de la Sociedad, pero Cassia se niega a dársela. Después de ser informados de que su familia va a ser trasladada a una provincia agrícola por el trabajo de su madre, Cassia acude al museo y allí se detiene a contemplar el mapa de su país, donde sabe que se le acercarán los archiveros. Al final decide no vender su poema a cambio de información sobre el paradero de Ky, pues ve en el mapa un río llamado Sísifo, una posible pista de dónde han enviado a Ky, por una historia que él le contó. Al llegar a casa, Xander la está esperando —a quien le ha contado semanas antes lo de su enamoramiento de Ky— y le entrega un paquete con pastillas azules, pues sabe que va a necesitarlas cuando vaya a buscar a Ky. También le dice que recuerda lo sucedido, pues tras una experiencia de niño con Ky ambos se dieron cuenta de que no les afectaban las pastillas rojas, y le explica cómo usar la brújula de Ky para encontrarle.

Finalmente, los padres de Cassia comprenden que Cassia se ha enamorado de Ky y que va a ir a buscarle, y la ayudan, destinándola a un campo de castigo supuestamente por tener conductas rebeldes, pero realmente porque se encuentra cerca de las provincias exteriores junto al río Sísifo. En la carta final, Ky le decía que su vida real es la que comparte con ella, en una despedida en la que parecía conocer cuál iba a ser su destino.

(2) *Caminos cruzados*

La historia, narrada desde la perspectiva de ambos, nos cuenta que Ky ha sido trasladado a las provincias exteriores, donde sobrevive a continuos ataques aéreos junto a Vick, un compañero que lleva tanto tiempo como él y con el que entabla amistad. Ninguno de los demás vive mucho: son utilizados como señuelos en la guerra, para hacer creer al enemigo que las provincias exteriores aún están habitadas, por lo que solo les dan algo de comida y agua y una pistola de fogeo. Estos señuelos son aberrantes a los que han prometido una condena de seis meses y que, cuando se cumpla, volverán a la Sociedad como ciudadanos. Pero ninguno dura tanto, muriendo en los ataques. Ky y Vick, además, se han rebelado: en vez de dejar los cuerpos sin más, entierran a sus compañeros.

Por otro lado, Cassia sigue en los campos de trabajo, en los que ha estado rotando. Sigue sin tener noticias de Ky, pero recibe una visita de Xander, puesto que a los cinco meses del emparejamiento todas las parejas tienen su primera cita oficial. Cassia

aprovecha esta cita para ir al museo de esa zona, con la esperanza de que haya archivistas. Tras encontrarlos, intenta comprar información sobre a dónde se llevan los aberrantes recitando uno de los poemas de su abuelo: no el que comparte con Ky, sino otro, que habla de un Piloto. Al no tener el papel, no pueden verificar su autenticidad, así que tiene que intercambiar la información por otra de sus pertenencias: la brújula de Ky. Sin embargo, la información que recibe no es la que esperaba, sino un relato que habla de la figura del Piloto, líder de un grupo rebelde llamado el Alzamiento.

En las provincias exteriores, Ky, Vick y los señuelos nuevos son destinados a un pueblo nuevo, el pueblo natal de Ky, cerca de la Talla —una formación rocosa con cañones—. Aprovechando un ataque aéreo, Ky y Vick huyen hacia la Talla, llevándose con ellos a Eli, un niño que llegó con los últimos señuelos. Mientras, Cassia aprovecha un nuevo movimiento de los funcionarios para intentar llegar hasta Ky: se están llevando a algunas de las chicas del campo de trabajo. Junto con una compañera del campo, Indie, una aberrante, Cassia es conducida en una aeronave hasta las provincias exteriores, donde les dan la información de que servirán como parte de la estrategia contra el enemigo, haciendo creer que estas zonas están habitadas. Al llegar, pregunta por Ky, y uno de ellos le informa de que huyó del pueblo anterior hacia la Talla, que está a unos cuarenta kilómetros. Cassia, Indie y el chico deciden escaparse del pueblo por la noche para correr hacia la Talla y, aunque cansados, consiguen llegar. A cambio, Cassia comparte con el chico parte de su botín, las pastillas azules, aunque él parece recelar y al final coge dos antes de irse por otro cañón.

Ky, Vick y Eli avanzan por los cañones, con la esperanza de sobrevivir, pero también de encontrar a los labradores, un pueblo que decidió alejarse de la Sociedad cuando esta se constituyó, considerados anómalos por las clasificaciones de la Sociedad. Este pueblo vive en los cañones de la Talla y poseen libros y otros elementos prohibidos por la Sociedad, con los que pueden hacer intercambios. Finalmente, llegan a un caserío —el pueblo de los labradores—, pero está vacío, y en sus cuevas encuentran papeles y libros viejos, además de provisiones. La intención de Ky es conseguir papeles para intercambiarlos y volver a la Sociedad para enviarle un mensaje a Cassia, pues no sabe que ella ya está allí, buscándolo.

Cassia e Indie siguen avanzando por los cañones, buscando a Ky. Indie le cuenta su historia a Cassia: que fue reclasificada como aberrante porque su madre construyó una barca e intentó marcharse, y que también sabe de la existencia del Alzamiento y del Piloto, por las historias que le contaba su madre. Sin saberlo, escribiendo en los árboles y tallando

piedras, Ky va dejando pistas a Cassia; y ella encuentra su nombre grabado en un árbol junto al caserío, aunque los otros chicos ya lo han dejado atrás, internándose en la llanura. Cerca encuentran al chico que las acompañó hasta allí, muerto, y a un grupo de labradores, también muertos e incinerados. Desesperada por el hambre, Cassia decide usar una de sus pastillas, aunque en vez de saciarla provoca que cada vez esté más cansada y enferma. Indie se asusta cuando se entera, pues las pastillas azules en realidad son veneno que provocan que la persona que la ingiere pierda energía hasta que al final deja de moverse, pero Cassia nunca se detiene, esperando encontrar a Ky, venciendo al veneno.

Por otro lado, Ky, Vick y Eli han llegado hasta el final de la Talla y se internan en la llanura, siguiendo un río en el que pueden pescar. De las conversaciones de Ky y Vick comprendemos que Vick sabe de la existencia del Alzamiento, y que fue reclasificado porque se enamoró de una anómala, Laney, y decidió casarse con ella por sus rituales. Pero Vick muere al acercarse por la noche al río, donde caen bombas con la intención de cegar y envenenarlo. Finalmente, Cassia e Indie llegan al final de la Talla y allí se reencuentran con Ky.

Los cuatro —Cassia, Ky, Indie y Eli— deciden volver al caserío para que ellas consigan cosas para intercambiar, y porque Ky cree que vio una luz en una de las casas. Observando, el grupo se da cuenta de que hay un hombre cavando una tumba para una niña y, cuando termina, se acercan a él para preguntarle qué ha sucedido con los labradores. Él les cuenta que unos fueron a atacar las aeronaves que la Sociedad envió y otros huyeron. Y que él se quedó porque su hija Sarah estaba enferma —la niña a la que estaba enterrando—. El hombre, Hunter, les ofrece información sobre el Alzamiento a cambio de que le expliquen qué hay en un lugar al que llama la Caverna, oculta tras una puerta artificial en la roca. Dentro, Cassia y Ky se dan cuenta de que allí guardan muestras de tejidos de los ciudadanos de la Sociedad —y solo de los ciudadanos—, pero no solo de los muertos. Hunter, comprendiendo que la Sociedad los ha matado por un sueño de inmortalidad, pierde los nervios y empieza a romper los tubos, desatando una alarma silenciosa. Los chicos huyen de allí, incapaces de llevárselo con ellos por su estado.

Una vez de vuelta en el caserío, continúan buscando entre los papeles de los labradores, con la esperanza de encontrar algo útil, ya que no pueden avanzar debido a una tormenta que puede hacer crecer el río. Indie se muestra reservada, pero intenta llamar la atención de Ky, quien la sigue hasta una de las casas para comprobar qué quiere. Allí se da cuenta de que ella tiene un miniterminal —tecnología de la Sociedad— y que está mirando la microficha de Xander, que le robó a Cassia en el campo de trabajo. Además,

Xander escondió papeles sobre su microficha entre las pastillas que le regaló a Cassia, aunque incluyó otro que ella nunca llegó a ver, pero Indie y Ky sí, sobre un secreto que quiere contarle. Por último, Indie le enseña a Ky un mapa que ha encontrado para llegar al Alzamiento, pero está cifrado, aunque Ky lo descifra enseguida. Además, conocemos que la que construyó una barca en realidad fue Indie, no su madre, y que el secreto de Xander —que conoce Ky— es que fue reclutado por el Alzamiento. Indie también piensa que Ky puede ser el Piloto, y que al escuchar a Cassia preguntando por Ky en el campamento y que el chico recordaba que recitaba unos versos que hablaban de un Piloto a los muertos, decidió seguirla. Pero Ky, desencantado con la idea de los rebeldes y del Alzamiento por la historia de su padre —un aspirante a Piloto que organizó a su pueblo para rebelarse, lo que desembocó en la muerte de todos en un ataque aéreo—, decide quemar el mapa.

Hunter recupera la cordura y vuelve, sabiendo que le debe a Cassia información sobre cómo encontrar a los rebeldes, a los que quiere unirse para poder tener un futuro con Ky. Al no encontrar el mapa, van a buscar a Indie y a Ky y les encuentran antes de que el mapa se consuma. Cassia consigue salvar el mapa y discute con Ky, quien no se siente capaz de acompañarla hasta el Alzamiento. A pesar de todo, Ky consigue una barca entre las cosas de los labradores y se encaminan hacia las llanuras, siguiendo el río: allí, los que quieran ir hasta el Alzamiento avanzarán por el río, y los que no, correrán por la llanura hasta encontrar a los labradores. Finalmente, al llegar al río, Eli decide continuar con Hunter, y Ky acompañar a Cassia y a Indie al Alzamiento. Como en la barca solo caben dos, Cassia tiene que decantarse por Indie, pues sabe pilotar, y Ky va andando por el borde del río, tardando más tiempo. En un peligroso viaje en barca, Indie y Cassia llegan hasta el Alzamiento, donde las separan para interrogarlas, y deciden guardar silencio sobre Eli, Hunter y los labradores.

El Alzamiento es un sistema que se aprovecha de la Sociedad, por lo que también clasifican, y destinan a Cassia como infiltrada a Central, la capital de la Sociedad. Por su parte, Ky avanza por el borde del río y, antes de llegar al Alzamiento, esconde los papeles que salvaron Cassia y él de la cueva de los labradores, pero también dos muestras de tejidos que se llevaron de la Caverna: Cassia cogió la de su abuelo, y Ky recibió de Eli la de Vick. Cuando llega al Alzamiento, Indie le informa de que Cassia ya ha tenido que irse a su destino, y él irá junto a Indie a otra provincia para ser piloto de aeronaves. Por último, Ky consigue encontrar a un viejo archivero que le envíe los documentos a Cassia.

(3) Liberación

Unos meses después de que Cassia y Ky se unieran al Alzamiento, Xander —esta novela incorpora también su punto de vista— está en la provincia de Camas, trabajando como funcionario médico, pero como infiltrado del Alzamiento: su trabajo es cambiar las vacunas de los recién nacidos, dándoles otra del Alzamiento que les inmunizará contra una enfermedad llamada la Plaga y los efectos de la pastilla roja. Por su parte, Ky está con Indie en Camas también, adiestrándose ambos para ser pilotos de transporte. Y Cassia ha sido destinada a Central, donde trabaja para el Alzamiento como infiltrada, clasificando datos, pero también hace intercambios con los archivistas.

Cuando se inicia el Alzamiento —el descontrol de la Plaga y la aparición de este grupo como la salvación—, Xander empieza a trabajar como médico administrando la cura a los enfermos, cuyo síntoma principal es un agarrotamiento que termina con el enfermo completamente inerte, aunque vivo. Ky tiene que formar equipo con Indie y otro chico, Caleb, para llevar las curas hasta los enfermos —aunque Caleb vuelve siempre con un extraño maletín—; y Cassia debe hacer una clasificación errónea para el Alzamiento, que provocará el fracaso del banquete de emparejamiento de ese mes. Además, descubre que sus papeles —el botín que intercambia con los archiveros— han desaparecido de su escondite, en el lago, donde también encuentra peces muertos.

Mientras Ky e Indie siguen llevando curas y Xander tratando a los enfermos, Cassia comienza a trabajar como colaboradora de los archivistas, con el fin de ahorrar para conseguir un intercambio que la lleve a Camas. Pero, al final, acaba creando un lugar junto a otros ciudadanos al que llaman la Galería, donde exponen sus creaciones: poemas, esculturas, relatos, ropa, canciones... Los meses van pasando y la enfermedad muta, provocando síntomas más graves, y esta mutación no se contrarresta con la cura. Xander y su equipo son recluidos en el pabellón con los enfermos, aunque muchos no son inmunes a esta mutación, ya que la evidencia de la inmunidad es haber contraído la enfermedad al principio, vacunados o no, y tener una marca en la espalda, producto de la enfermedad. Xander tiene esa marca, pero su compañera Lei no. Cuando esta cae enferma, Xander se queda con ella hasta que queda inerte, quien le habla de la existencia de las Tierras Ignotas, más allá de las provincias exteriores, los pueblos de las piedras —pueblos de anómalos alejados de la Sociedad— y las tierras del enemigo.

Por otro lado, mientras siguen llevando curas, Caleb cae enfermo de esta mutación y, con la posibilidad de que Indie y Ky la hayan contraído, son puestos en cuarentena.

Antes de quedar inerte, Caleb habla sobre el Piloto y su misión anterior de llevar a la gente hasta las Tierras Ignoras, o al menos hasta los pueblos de las piedras, para que emprendiesen el camino hasta allí. También les cuenta que en los maletines sospechosos llevaba tubos de muestras de tejidos. En Central, los archivistas han huido por miedo a la mutación y, después de descubrir que quien la ha robado es la archivista mayor, Cassia recibe un “regalo” de ella: un pasaje a Camas. Alguien irá a buscarla a la Galería, a donde ella se encamina. Allí la recoge Indie, y después van a buscar a Xander y a Ky. Cuando están los tres juntos —y Ky parece enfermo, aunque tanto Xander como Cassia tienen la marca de la inmunidad—, el encargado del viaje es el Piloto. Está fuera de control por el descontrol de la Plaga, pensando que los tres tienen algo que ver por los hechos sospechosos que los rodean, pero finalmente le convencen de que no son responsables de lo sucedido. Tras informar a Cassia de que sus padres están enfermos, lleva a los tres a la Última Piedra, el último pueblo de las piedras, en la frontera, donde tienen que ayudar a encontrar una cura, pues los anómalos que viven fuera de la Sociedad son inmunes a la Plaga y a la mutación.

Una vez en el pueblo, Ky finalmente cae inerte por la enfermedad. Xander empieza a trabajar para Oker, un anciano médico que trabajó para desarrollar tanto la Plaga como la cura y que ahora está buscando la cura a la mutación. Y Cassia trabaja clasificando datos para encontrar los ingredientes de la cura, buscando variables que hayan podido provocar la inmunidad de los anómalos. A la Última Piedra también han llegado los labradores de la Talla, con Hunter y Eli, y su líder: Anna, a quien Cassia pide que le dibuje los elementos que está clasificando, pues no los conoce, empezando por las flores. Pasa el tiempo mientras buscan la cura, y Oker muere antes de recoger el nuevo ingrediente, aunque deja un extraño dibujo en el suelo. Xander es encarcelado por destruir la posible cura, una anterior que Oker le mandó destruir, y Cassia se queda junto a Ky porque Hunter ha estado desconectando a los enfermos del suero porque la Sociedad tuvo medicinas y no las compartieron y su hija Sarah murió por una enfermedad, y acaba siendo encarcelado.

Anna le entrega sus dibujos a Cassia, que enseguida comprende que hay uno que le resulta familiar del dibujo de Oker, pero también de un papel enviado por su familia y doblado por su madre en forma de flor: el lirio mariposa o azucena. Deciden intentar encontrar la cura con esta nueva planta, que Xander desarrolla en la cárcel. Cassia se la administra a Ky mientras hay una votación en el pueblo sobre qué hacer con Hunter y Xander: Hunter es exiliado, pero una aeronave aterriza en el pueblo antes de que se realice

la de Xander. Es el Piloto, pues la Plaga se ha descontrolado demasiado y necesitan la cura. Cassia afirma que la han encontrado y, efectivamente, cuando llegan ante Ky, el chico ha despertado. El Piloto también les informa de que Indie contrajo la enfermedad y voló lejos, hasta quedarse sin combustible y morir cuando la nave se estrelló en las tierras del enemigo; además de los problemas que están sucediendo con el Alzamiento: que al principio tenían una buena misión, pero que con el tiempo dejaron de ejecutarla, dejando morir a los anómalos y a los aberrantes, esperando el momento correcto; que el Alzamiento se infiltró en la Sociedad, pero que la Sociedad también se infiltró en el Alzamiento, empezando a desdibujarse sus diferencias; que el lago envenenado en Central fue provocado por un grupo partidario al Alzamiento para provocar el inicio de la rebelión; que los tubos de tejidos siempre fueron para controlar a los vivos, no para resucitar a los muertos; y que el ascenso al poder del Alzamiento es prácticamente un cambio controlado por la Sociedad para seguir al mando. Aunque el Piloto tiene partidarios, fieles a él más que al Alzamiento, que son los encargados de la cuestión de la cura.

Los tres son trasladados de nuevo a Camas, donde se queda Xander trabajando y Ky recuperándose. Xander empieza a elaborar la cura y a explicarla para que todos sepan hacerla. Establecen un grupo de control para comprobar su eficacia, aunque Xander se lo salta y se la administra también a Lei, que se recupera. Por su parte, Cassia es conducida hasta donde viven sus padres, reencontrándose con su hermano, ya que el Piloto ha aceptado que se administre la cura a su madre porque recuerda dónde vio un campo de azucenas, necesario para seguir con la cura. Pero, cuando llega, su hermano Bram le cuenta que los dos cayeron enfermos, que su padre murió y que él ha estado trabajando para los archiveros reconociendo muertos. Tras curar a su madre, ella les da la información necesaria para continuar con las curas.

Cassia también se da cuenta de que Lei, de quien se ha estado enamorando Xander, es en realidad Laney, la anómala de la que se enamoró Vick, a quien sus padres introdujeron clandestinamente en la Sociedad, y Xander decide ir con ella hasta la Última Piedra. Por su parte, Cassia y Ky se quedan en la Sociedad, buscando a los tíos de él. Finalmente, en el país se han planteado unas elecciones en las que la gente podrá votar por primera vez si quieren ser gobernados por la Sociedad, por el Alzamiento o si tomarán como líder a Anna. Tanto Cassia como Ky votan a Anna, aunque la historia queda abierta, sin conocer el resultado de las elecciones.

Anexo F: *Legend* (Marie Lu, 2011 – 2014)**(1) *Legend***

La historia comienza presentando a Day, un chico de quince años que sobrevive en la calle junto a su amiga Tess, mientras sabotea los planes bélicos de la República, que está en guerra con el país vecino, las Colonias, convirtiéndose en el rebelde más buscado del país, una leyenda que nadie sabe qué aspecto tiene. Desde la distancia, Day observa la casa de su familia —que le da por muerto tras suspender la Prueba obligatoria con diez años— mientras un equipo antipeste de la República revisa el distrito de Lake, un distrito pobre, en busca de nuevos casos de peste. Al llegar a la casa de la familia de Day, tardan mucho más de lo acostumbrado en salir y, en lugar de marcar la puerta con una X —signo que indica que en la casa hay un caso de peste—, la marcan con una X de tres aspas, pues se trata de una cepa extraña de la enfermedad.

Por otro lado, se presenta a June Iparis: de familia rica, con quince años, está en la universidad formándose para entrar en el ejército de la República, tras haber sido la única niña en haber superado su Prueba con una nota perfecta —1.500 puntos—, considerándola una niña prodigio. Huérfana de padres, Metias, su hermano mayor, ha cuidado de ella desde entonces. Como capitán del Ejército, Metias acude a una misión en la que tiene que vigilar un cargamento que llega al hospital, donde coincidirá con Day, quien, desesperado por la extraña X que marca la puerta de su familia, se cuelga en el hospital para robar vacunas para la peste. Al no encontrar ninguna, se lleva medicinas amortiguadoras y huye saltando del edificio a varios pisos de altura. Es perseguido por Metias y, para huir de él, Day le lanza un cuchillo y le acierta en el hombro. Huye por las alcantarillas, herido, hasta llegar a Tess, que se encarga de encontrar cobijo donde que Day se recupere de sus heridas.

Thomas, el ayudante de Metias, acude a por June después del incidente porque Metias ha aparecido muerto, con un cuchillo clavado en el corazón. La comandante Jameson, la superior de su hermano, le encarga la misión de capturar a Day, a quien se considera el culpable de la muerte de Metias. June solo tiene dos pistas: las vacunas que quería robar Day y un colgante que han encontrado en la escena del robo. Idea un plan y hace correr el rumor de que alguien tiene vacunas que solo le venderá a él, citándole en un lugar específico. Pero, en lugar de presentarse, Day utiliza los megáfonos de la calle

para comunicarse, mientras que June está disfrazada, pareciendo un hombre, aunque un nudo militar de la capa la descubre ante Day como alguien del Gobierno.

Después de enterrar a Metias, June decide infiltrarse como mendiga en el distrito de Lake, al haber descubierto, por la forma de hablar de Day, que es de allí. Pero se ve envuelta en una pelea ilegal —conocidas como *skiz*— y, tras ser apuñalada por su contrincante y vencerla, decide irse, violando las reglas del *skiz*: si te eligen, peleas, y si ganas, sigues peleando hasta que te venzan. Al haber apuestas en juego, el público se enfada y la atacan, pero Day, que estaba allí con Tess haciendo apuestas para ganar dinero y comprar las vacunas, la salva porque su intervención libró a Tess de luchar. June, sin saber quién es su salvador —en ningún momento intercambian nombres—, decide quedarse con ellos hasta recuperarse de su herida y seguir buscando a Day. Con el paso de los días, la atracción entre ellos empieza a aumentar y acaban besándose llevados por el alcohol. Y entonces June le descubre, al darse cuenta de un gesto inconsciente de Day: llevarse la mano a un colgante que no tiene en el cuello, pues está en el bolsillo de June.

Day deja a sus compañeras durmiendo para ir a comprobar cómo está su familia. Es Eden quien está enfermo, el hermano pequeño. Day solo se comunica con John, su hermano mayor, el único que sabe que sigue vivo. Pero June, que ya sabe quién es su salvador, le sigue y entiende lo que sucede. Llama a sus superiores y les indica que la única forma de atrapar a Day es ir a por su familia y, a la mañana siguiente, un furgón médico acude hasta su casa, por lo que June le engaña diciéndole que le siguió por curiosidad y que oyó a unos soldados decir que ese furgón iba a ir a esa casa, que se iban a llevar al enfermo al laboratorio —algo que ya se pretendía hacer antes de que se descubriera que era la familia de Day—. Day acude corriendo a su casa, llegando antes que el furgón, y se presenta ante su familia, descubriendo ante su madre que sigue vivo, haciéndoles esconderse bajo los cimientos de la casa. Sale para distraer a los soldados, dándose cuenta de que hay más de los que debería, y desde el tejado oye cómo encuentran a su familia. Tras ver a June con ellos, el chico se da cuenta de que era una trampa. Los soldados intentan negociar con él, pero al final la comandante da la orden de que Thomas —ahora capitán, el puesto de Metias— dispare y mate a su madre. Horrorizado, Day salta y es capturado.

Tras el asesinato de la madre de Day, June comienza a plantearse las órdenes de sus superiores, pero sigue considerando a Day el asesino de su hermano. Le interroga, pero Day insiste en que lanzó ese cuchillo al hombro. June sigue investigando sobre Day, ya que conoce al fin su nombre real: Daniel Altan Wing. Los datos indican que fue llevado

a un campo de trabajo tras suspender la Prueba, y allí murió de viruela. Pero la nota de Day en la Prueba es excesivamente baja, lo que llama la atención de June, que piratea la base de datos y encuentra los resultados de Day: a pesar del número, el examen es tan perfecto como el suyo, por lo que también sacó la nota máxima. June comienza a sospechar y se lo comenta a Day, quien no sabe nada de su puntuación, pero le dice que no hay campos de trabajo, sino que los niños que suspendían eran trasladados al hospital, donde experimentaban con ellos: tejido ocular —por ello Day tiene una imperfección en un ojo—, tejido de la rodilla —por lo que tiene una lesión y cojea— y medicamentos para ralentizar el corazón y comprobar su aguante —tras lo que se le dio por muerto, aunque despertó en medio de los cadáveres y huyó—. Day también le comenta que sospecha que los casos de peste pueden estar dirigidos por el Gobierno, que no sea algo accidental. Inicialmente, June se niega a creerle, fiel a la República.

Day es acusado y condenado a muerte: será fusilado públicamente, como ejemplo ante los ciudadanos. Pero hay manifestaciones del pueblo a favor de Day y, en una concentración donde va a producirse el fusilamiento, en lugar de dispersar a los manifestantes, la comandante da la orden —que Thomas sigue ciegamente— de disparar a discreción contra ellos, causando muchas muertes. Incómoda ante ese abuso de poder y asesinatos sin sentido, June sigue investigando la muerte de su hermano, en cuyo informe falta un trabajo riguroso de pruebas documentales, pero en las fotografías puede ver una posible herida en el hombro de Metias y lo que parece grasa de fusil en el cuchillo —lo que apunta a Thomas, pues tenía manchas de grasa de fusil en la cara cuando le comunicó la muerte de Metias—. Además, June recuerda que Metias quería decirle algo antes de morir. Revisando sus diarios, encuentra una pista que la lleva a una página web donde encuentra cartas de Metias. En ellas, su hermano le explica que encontró algo sospechoso en la muerte de sus padres: su padre trabajaba en un laboratorio de la peste y, tras descubrir que experimentaban con la población, pidió un traslado, pero poco después murió. Metias comenzó a investigar, descubrió un informe militar sobre la muerte de sus padres que aludía a una muerte para silenciarle, y poco después de encontrar esa información, murió. También le cuenta la verdad sobre la peste: que son enfermedades del ganado, mutadas para infectar a los humanos, y que se crea una vacuna contra estas cepas, se vacuna a la población rica y privilegiada, y se lleva a los barrios pobres, donde se contagia de forma controlada para comprobar su mortalidad y su forma de transmisión. Así, la República no solo disminuye la población con peor genética —los barrios

pobres—, sino que prueban esta enfermedad para usarla como arma biológica contra las Colonias.

Horrorizada por la información obtenida y comprendiendo que la muerte de Metias no fue provocada por Day, sino por Thomas siguiendo órdenes, June decide ayudar a Day a escapar. Se reúne con Kaede —con quien se enfrentó en la pelea de *skiz* y que trabaja para los Patriotas, un grupo rebelde— para pedir ayuda. Tess está con ella, ya que se ha unido a los Patriotas tras la detención de Day. June entrega a Kaede dinero y una bomba electromagnética que anula las armas militares durante unos minutos y le explica el plan para rescatar a Day —a quien los Patriotas consideran importante, aunque nunca haya querido unirse a ellos—. Adelantan el día de la ejecución, haciendo que June tenga que cambiar los planes, y además Thomas la considera sospechosa de la desaparición de la bomba. Pero esta explota y June huye, atacándole y llegando hasta Day y su hermano John, ayudados por Patriotas disfrazados de soldados. Como no les da tiempo a escapar antes de que termine el efecto de la bomba, debido a las heridas de Day, John, aprovechando el parecido entre ambos, decide sacrificarse fingiendo ser él y entregándose. Así, June y Day pueden escapar, y los Patriotas les dejan a unos kilómetros de Los Ángeles.

Tras saber lo que ha sucedido con la huida, los dos están en busca y captura. Day decide ir a Vegas, donde iban los Patriotas, a comprobar si Tess está bien con ellos; y después ir a rescatar a su hermano Eden, quien está en los laboratorios de la República por la peste. Y June, que ha abandonado todo en lo que creía, decide acompañarle.

(2) *Prodigy*

La herida de Day, quien sufrió un disparo en la pierna durante su detención, está empeorando y necesita atención médica, por lo que ambos se encaminan a Vegas en busca de los Patriotas. Al llegar, se hacen pasar por un soldado y una acompañante, aunque llevan la señal convenida para que los Patriotas los reconozcan: trece luces que tintinean entre las joyas de June. Kaede los encuentra y los lleva al cuartel general de los Patriotas, un apartamento lujoso propio de un oficial, donde Day se reencuentra con Tess, a quien están formando para ser médico de los Patriotas. El líder de los Patriotas, Razor, decide curar a Day y ayudarlo a encontrar a su hermano Eden a cambio de que June y él les juren lealtad y les ayuden a matar al nuevo Elector, Anden, quien acaba de ascender al poder tras la muerte de su padre. Ellos aceptan, pues es la única salida que tienen y Day está

muy enfermo, por lo que operan a Day y le implantan una prótesis que no solo cura su herida actual, sino la lesión en la rodilla causada cuando experimentaron con él. Razor confirma que está al mando de los Patriotas, pero que también es un oficial de la República: Andrew DeSoto.

Tras la operación de Day, les informan del plan que tienen que seguir para asesinar a Anden, el nuevo Elector. Para ello, June tendrá que dejar ser detenida y llevada hasta el Elector, aprovechando la admiración que siente él por ella, para decirle que los Patriotas quieren atentar contra su vida y, cuando confíe en ella, conducirla al verdadero atentado. Por su parte, Day tiene que llamar la atención, demostrar que sigue vivo y asesinar al Elector mientras los Patriotas graban el asesinato y lo difunden por toda la República. Siguiendo el plan, June se entrega y es arrestada por Thomas, quien le confirma que le encargaron el asesinato de Metias, a quien apuñaló, a pesar de que Metias estaba enamorado de él. June es interrogada y, siguiendo los planes de los Patriotas, dice haber escapado de ellos y tener información importante que solo le dará al Elector. Consigue ser conducida ante él y le informa del falso atentado: que deberá cambiar su ruta, porque parte de su guardia personal va a atentar contra él. June es sometida a un detector de mentiras, que consigue superar gracias a su entrenamiento militar, y Anden confía en ella. Por su parte, Day colabora con los Patriotas y atacan el tren en el que iba a viajar el Elector, haciendo la historia de June más creíble. Pero en esta misión, Day encuentra un niño en un vagón, enfermo por la peste e introducido en un tubo, al que intenta salvar, pero que acaba dejando atrás para huir a tiempo. El niño, de la edad de su hermano Eden, también tiene la peste, aunque latente en su sangre, y es transportado por ciudades fronterizas, donde le sacan sangre: Day deduce que le utilizan como arma biológica contra las Colonias.

June sigue prisionera, pero Anden parece interesado por ella. Acude a hablar con ella en las habitaciones en las que la han encerrado y le cuenta que necesita su ayuda y la de Day, que necesita ganarse al pueblo, que quiere cambiar la República desde dentro, empezando por eliminar la Prueba y soltar a los niños con peste que están utilizando como armas biológicas en el frente. June le cree y, disimuladamente, a través de las cámaras que están utilizando los Patriotas para comprobar su estado y su misión, le hace una señal a Day para que le ayude a detener el plan. June mantiene su idea de detener el atentado, así que cuando la llevan al jugado para indultarla, aprovecha un malestar real para fingir encontrarse peor y desmayarse, para así ser conducida al hospital y cambiar la ruta por la que va a pasar el Elector y le tenderán la emboscada. Pero, a pesar de su intento, siguen

la ruta establecida, así que al llegar a la calle donde están los Patriotas, June salta de su coche y hace señas desesperadas a Day para que aborte el plan. Él la hace caso, protege al Elector del atentado y huye con June de allí, ayudados por Kaede. Esta última queda atrás y Tess decide no acompañarlos, dolida con Day por no corresponderla románticamente, quedándose con los rebeldes. Day y June continúan su huida por los túneles que usan los Patriotas hasta uno de sus búnkeres, donde se encierran a descansar, pues June se encuentra cada vez peor.

A través de los túneles consiguen llegar hasta las Colonias, pero no es la tierra prometida que ambos pensaban. Por los anuncios, entienden que están incitando a sus ciudadanos a consumir continuamente, que todo está movido por el dinero, pues las Colonias están formadas por cuatro grandes corporaciones. A pesar de todo, como June está muy enferma, Day consigue que le presten atención médica, pues él es famoso allí, aunque oculta la identidad de ella. Pero Kaede les ha seguido y quiere hablar con él, por lo que Day sale del hospital y Kaede le explica la verdad: sobre las Colonias, que la gente de a pie, la clase trabajadora, vive igual de mal que en la República; y sobre los Patriotas, que Razor les tendió una trampa, que no estaban financiados por las Colonias, sino por la propia República, pues el Senado quería asesinar al nuevo Elector, un joven progresista e idealista, y colocar a Razor en su lugar, utilizando a Day para provocar una revolución en el pueblo, pero que en el fondo todo continuara igual.

Los soldados de las Colonias descubren la verdadera identidad de June e intentan apresarla para interrogarla, pero Day y Kaede llegan a tiempo de rescatarla y los tres huyen en un avión militar rumbo a la República. Day decide mostrar su apoyo público al nuevo Elector, al comprender que no quiere destruir la República ni que las Colonias la invadan, sino cambiar el país —pues una de las noticias que ha visto en las Colonias, sobre la República, era que el Elector había liberado a su hermano—. Kaede consigue entrar con el avión en Denver, la capital, aunque muere en el proceso, y June y Day se encaminan hacia la Torre del Capitolio, donde él trepa hasta situarse junto al balcón donde el nuevo Elector está intentando pronunciar su discurso. Utilizando el cableado que los Patriotas habían colocado para retransmitir el asesinato de Anden, se dirige a toda la República para expresar su apoyo al nuevo Elector, pues quiere proponer cambios que ayuden a todos a cambiar la República.

Al final, tanto June como Day son llevados al hospital, pero en las pruebas de control, el médico descubre que los experimentos que hicieron con Day tras suspender la Prueba le han pasado factura: tiene un tumor cerebral y se está muriendo. June recupera

su apartamento y su rango, pero el Elector le ofrece la posibilidad entrar en política para ser propuesta como Príncipe del Senado, un puesto solo superado por el Elector, desde donde podría cambiar las cosas desde dentro. A Day también le asignan un apartamento y dinero, donde puede vivir con su hermano Eden, que ha perdido gran parte de la visión por la peste. Tras obtener el alta, Day acude a ver a June y le dice que acepte el puesto, que su relación no tiene futuro y que será lo mejor, pero no le cuenta nada sobre su enfermedad. Y June, que está enamorada de él, acepta su decisión.

(3) *Champion*

Ocho meses después de enterarse de su diagnóstico, Day vive en San Francisco con Eden para poder estar en tratamiento para su enfermedad. Por su parte, June es candidata a Príncipe de la República e intenta integrarse en la política del país. En estos meses, forzados por las Naciones Unidas, la República y las Colonias avanzan en un tratado de paz, pero las Colonias amenazan con echarse atrás, pues se ha desatado una epidemia de peste en su país y consideran que la República es responsable de ella, por lo que les exigen una vacuna. Pero la República no tiene el tratamiento para la enfermedad, aunque el país vecino no les crea, y las Colonias amenazan con invadirles con ayuda de África, su país aliado. Con miedo por las amenazas bélicas, los científicos de la República han investigado y han encontrado una posibilidad para desarrollar la vacuna: la sangre de Eden.

June llama a Day para que acuda a una fiesta en Denver, la capital, donde habrá una reunión de emergencia con Anden, el Elector, los otros candidatos a Príncipe, Day y ella. Allí, le comentan lo que sucede y le piden que les deje investigar a Eden para encontrar la vacuna. Pero Day, queriendo proteger a su hermano, se niega. Por otro lado, la comandante Jameson y Thomas son condenados a muerte por traición a la República, por haber atentado contra la vida del Elector y por otros crímenes, como el asesinato de Metias y el de la madre de Day. A pesar de los intentos de la prensa de restarle importancia a la situación, Day empeora y tienen que llevarle al hospital de urgencia, por lo que corren rumores sobre su precario estado de salud y June se entera de su enfermedad. Tras este nuevo episodio, los médicos informan a Day de que le quedan uno o dos meses de vida. June acude a verlo para que le explique lo que sucede, pero después de su conversación estalla la guerra, muchos días antes de que termine el plazo que les habían dado las Colonias para darles la vacuna. Las Colonias invaden Denver y Thomas y la comandante

Jameson escapan de la prisión —ambos hechos están relacionados, pues la comandante ha pasado a trabajar para las Colonias, vendiendo secretos de Estado—.

June, Day, Eden y Anden se refugian en un búnker desde el cual sale un tren que evacúa a la gente hasta Los Ángeles. Allí se encuentran de nuevo con Tess y lo que queda de los Patriotas, un grupo muy pequeño, que han vuelto para ayudar con la guerra y por la preocupación de Tess por el estado de salud de Day. Ambos se reconcilian y Day decide intervenir en la guerra con ayuda de los Patriotas, inutilizando sus aviones de combate. Por su parte, June viaja con el Elector y el resto de los candidatos a Príncipe hasta la Antártida, su país aliado, en busca de ayuda. Pero la Antártida se niega a prestarles ayuda a no ser que den muestras de avanzar con la vacuna o les cedan territorios. Además, van a cerrar las fronteras tanto de la República como de las Colonias, temiendo una pandemia.

Tras conseguir huir del atentado contra los cazas de las Colonias, con una baja en el equipo de los Patriotas —y la intervención de Thomas, fiel a la República, que se sacrifica para salvarles—, Day es llevado a Los Ángeles y hospitalizado de nuevo por su enfermedad, donde también detectan en Tess un brote de la nueva cepa de peste que asedia las Colonias. Temiendo por la vida de su amiga, Day acepta las insistencias de su hermano Eden para que le deje ayudar, y permite que experimenten con él para obtener una vacuna. Mientras tanto, Denver, la capital de la República, ha caído en manos de las Colonias y Day recibe una llamada del canciller de las Colonias, que, conociendo su popularidad, le pide que utilice su influencia para que el pueblo se rinda ante las Colonias, a cambio de un tratamiento tanto para él como para la ceguera de su hermano, además de perdonarle la vida a June —que sería ejecutada tras la conquista como parte del Gobierno del país derrotado—. Day teme por la vida de June, pero no quiere entregar la República a las Colonias. Finalmente, Day y June se reencuentran, mostrando sus sentimientos: el amor que sienten el uno por el otro, a pesar del miedo que tiene Day de morir. Pero, además, June comprende que él se siente culpable de amarla, pues ella es en parte responsable de las desgracias de su familia: la muerte de su hermano mayor, John, y de su madre.

Aprovechando la tregua de tres días que el canciller ha permitido para que Day considere su propuesta, a Day se le ocurre una idea: fingir la rendición de la República y aprovechar el mensaje que Day tiene que dar al pueblo en favor de las Colonias para que el pueblo se levante contra ellas. Por otro lado, la vacuna extraída de los anticuerpos de Eden no funciona, pues el virus original ha sido alterado, por lo que las Colonias están realmente detrás de la epidemia, que dispersaron para culpar a la República. Los

científicos han podido rastrear el inicio de la epidemia hasta Tribune, la ciudad fronteriza por la que cruzaron Day y June cuando llegaron a las Colonias unos meses atrás, y June, recordando lo enferma que estaba durante aquel viaje y su posterior ingreso en un hospital de las Colonias, comprende que aprovecharon para mutar el virus en su cuerpo. Así que se ofrece para que experimenten con ella y encuentren la pieza que faltaba para conseguir la vacuna.

Anden anuncia la rendición de la República y Day acude a pronunciar el supuesto discurso de apoyo a las Colonias al dirigible del canciller, con una grabadora para que el pueblo escuche todas las palabras de su conversación, consiguiendo la confesión de que la situación de los ciudadanos no mejoraría con la conquista. Cuando está pronunciando el discurso, hace un llamamiento a las armas antes de saltar del dirigible y llegar con vida a tierra casi de milagro, donde le esperan los Patriotas, que están haciendo estallar los dirigibles después de haber minado las torres de aterrizaje. Por otro lado, entran en el hospital tropas de las Colonias, con intención de llevarse tanto a Eden como a June, pero ella se enfrenta a ellos. Al final, reducen a la patrulla y evacuan el hospital, que va a ser atacado por las tropas de las Colonias, y Day llega hasta allí durante la evacuación. Dándose cuenta de que están atacando a los evacuados desde los tejados, June decide subir a reducirlos, donde encuentra a la comandante Jameson disparando con la intención de matar a Day. Ambas se enfrentan en un combate cuerpo a cuerpo en el que la comandante acaba muerta. Mientras tanto, Anden ha renegociado con la Antártida y ha conseguido que envíen tropas para terminar con la guerra. De nuevo en el suelo, June encuentra a Day herido y al borde de la muerte, por lo que se encomienda a todo en lo que cree y pide que Day sobreviva a cambio de lo que sea. Al final, Day es hospitalizado y operado también del tumor cerebral y, tras cinco meses en coma, despierta, pero los médicos descubren que padece amnesia y no recuerda los últimos dos años —y, por tanto, no recuerda a June—, y ella comprende que, para que él sea feliz y no se sienta culpable por amarla a pesar de lo que le hizo a su familia, debe dejarle ir.

Cuando las fronteras se abren, Eden es invitado por la Antártida a estudiar Ingeniería, pues conocen sus cualidades, y Day le acompaña. En el epílogo, ambientado diez años después, tanto Day como su hermano vuelven a Los Ángeles porque Eden aspira a un puesto importante como ingeniero de la República. June y Day se reencuentran y él, a pesar de la amnesia, parece empezar a recordarla. Con las heridas sentimentales cerradas, se deja abierta la posibilidad de que ambos personajes reanuden su relación romántica.

Anexo G: *Mentes poderosas* (Alexandra Bracken, 2012 – 2014)**(1) *Mentes poderosas***

En un futuro cercano, Estados Unidos se ve asolado por una extraña enfermedad: la ENIAA —la enfermedad neurodegenerativa idiopática aguda en adolescentes—, por la cual muchos niños mueren sin razón alrededor de los diez años. Tras la muerte de la mayor parte de los niños de su clase, los padres de Ruby tienen una fuerte discusión acerca de cómo deben tratar a su hija y su enfrentamiento con la muerte. Horas después, cuando Ruby se acerca a ellos por la noche, sucede algo extraño con su cerebro, por lo que al día siguiente, el día de su décimo cumpleaños, sus padres no se acuerdan de ella y la entregan a las FEP, las Fuerzas Especiales Psi, quienes la ingresan en Thurmond, un campamento de rehabilitación para los niños a los que la ENIAA no ha matado, pues ha hecho algo mucho peor con ellos: les ha otorgado poderes mentales.

El día de su ingreso en Thurmond, Ruby conoce a Sam, una niña de su edad que acaba destinada con ella a la misma cabaña. Asustada por lo que sabe de los niños calificados como Naranjas —con control mental—, utiliza inconscientemente sus poderes para hacerse pasar por Verde —de inteligencia superior—. Siempre con miedo a ser descubierta, nunca se defiende de los constantes abusos de los soldados de las FEP en el campamento, aunque Sam siempre sale en su defensa. Pero, un día, tras un fuerte castigo para Sam causado por defender a Ruby, ella se introduce sin querer en su cerebro, provocando lo mismo que hizo con sus padres: que no la recuerde.

Aunque se cuentan todos estos fragmentos de historia al principio o a lo largo del libro, la acción principal comienza cuando Ruby, ocho meses después de haber perdido a Sam y seis años después de haber entrado en Thurmond, se ve afectada gravemente por el Ruido Blanco —o Control Calmante, un mecanismo que utiliza sonidos que solo pueden oír los psi, los niños con poderes, usado para inhabilitarlos—, lo que desemboca en una visita a la Enfermería. Allí, una mujer que finge trabajar para el campamento, le informa que la han descubierto como Naranja y que la matarán si no sale de allí. Asustada y sola, Ruby accede a tomarse las pastillas con las que la doctora ha ideado la fuga, y esta consigue sacarla del campamento junto con otro chico, Martin, también Naranja, quien utiliza sus poderes con maldad.

La mujer, Cate, trabaja con la Liga de los Niños, un grupo organizado que busca derrocar al presidente Gray, con un poder dictatorial y tiránico, y el sistema de

campamentos, que no rehabilitan a los niños. Su intención es que tanto Martin como ella se unan a la causa, pero Ruby se asusta cuando conoce a Rob, otro miembro de la Liga y pareja de Cate: accidentalmente accede a los recuerdos de este, comprobando que mató a los dos chicos que tenía que sacar del campamento, quizá porque no quisieron unirse a la causa. Negándose a que la conviertan en un arma, Ruby escapa de ellos en una gasolinera abandonada, donde encuentra a una niña, Zu, y la persigue buscando ayuda, que finalmente consigue, pues ambas se esconden en un monovolumen junto a otros dos chicos, Liam y Chubs. Cuando empiezan a perseguirlos, Ruby quiere bajarse para no ponerlos en peligro, pero finalmente consiguen huir y es acogida en Black Betty, el monovolumen.

Liam, Chubs y Zu han huido hace dos semanas de un pequeño campamento en Caledonia, y desde entonces huyen de los rastreadores —personas que se dedican a capturar niños para entregarlos a las FEP por unas altas recompensas, situación provocada por la gran crisis económica que asola el país—, sobre todo de una muy insistente a la que apodan Lady Jane. También buscan la forma de hacer llegar la carta de Jack a su padre, un compañero que no consiguió salir con vida, por lo que van tras East River, un campamento de niños organizado por el Huidizo, un lugar seguro y un personaje que les ayudaría a localizar a sus padres y al de Jack. A pesar de que el plan de Ruby es encontrar a su abuela, se ve seducida por la idea de que el Huidizo, un Naranja, pueda ayudarla a controlar sus poderes.

En un centro comercial abandonado en el que se detienen, encuentran una tribu de Azules —con poderes telequinéticos—, un grupo de chicos violentos a los que finalmente convencen para pasar la noche allí. Finalmente, Ruby descubre el significado de la pista que siguen Liam, Chubs y Zu para encontrar East River: EDO, 540, una frecuencia de radio en la que se indica la situación del campamento. De nuevo en marcha, Ruby y Liam comienzan a acercarse de forma romántica, pero el grupo se encuentra con Lady Jane, dispuesta a entregarles a ellos y al campamento entero de East River, por lo que Ruby al final se ve forzada a usar sus poderes, obligando a la rastreadora a irse y olvidar todo lo que sabe de ellos y de East River, y se desmaya. Sintiendo un monstruo por lo que puede hacer con sus poderes, Ruby piensa que la van a abandonar, pero acaba comprendiendo que nadie la odia ni la teme por ser Naranja, y por fin Ruby puede permitirse ser ella misma con sus amigos y sobre todo con Liam, de quien se está enamorando.

En East River encuentran una comunidad de varios centenares de niños, vestidos con prendas negras —la ausencia de color, como rebelión ante el sistema de clasificación—, donde son conducidos ante el Huidizo: Clancy Gray, el hijo del presidente, supuestamente el primer rehabilitado en Thurmond —donde hicieron experimentos cerebrales a los primeros niños por si podían encontrar las razones de sus capacidades—, pero que en realidad ha huido y hasta su padre le tiene miedo. El grupo es aceptado en East River y Clancy se ofrece enseñarle a Ruby a controlar sus capacidades para no temerlas. Por su parte, Liam es destinado a labores de vigilancia, Zu tiene que acudir a clase y Chubs se aísla. Ruby empieza a aprender cómo manejar sus poderes gracias a Clancy, con quien va estableciendo una extraña amistad. Pero, un día, Zu, quien ha encontrado a su prima Hina en el campamento, decide irse con ella y otro grupo, formando una tribu, con la esperanza de encontrar a sus tíos. Después, Clancy se aprovecha de sus poderes para forzar a Ruby, inmovilizándola e introduciendo emociones en ella. Cuando despierta, horas después, recuerda lo sucedido y huye de su habitación, encontrándose con Liam en el bosque. Incapaz de expresar lo que le sucede, Ruby termina besando a Liam y el contacto provoca que él vea sus recuerdos de lo sucedido, por lo que toman la decisión de irse los tres de allí. Pero son interceptados por Clancy y Hayes, su segundo al mando, que no permiten que se vayan. Clancy maneja mentalmente a todo el grupo menos a Chubs, quien no se ve afectado por su influencia, e inmoviliza a Liam y provoca que Hayes le dé una paliza. Después reconduce al grupo hasta su cabaña, donde curan a Liam.

Pero Olivia, una de las personas de confianza de Clancy, acude a ella corriendo, diciendo que está herido y la necesita. Sin creerlo, sabiendo que Clancy habrá introducido esos pensamientos en Olivia, Ruby va tras ella pensando vengarse de lo sucedido con Liam, creyendo que puede con él. Aunque, tras una discusión, Clancy la inmoviliza y aparecen las FEP en el campamento. Ruby descubre que Clancy ha entregado a los niños, con la esperanza de que llevaran el ejército de Rojos —con control del fuego— que ha preparado: el proyecto Jamboree, que ha conseguido crear influyendo en su padre, un experimento en el que los niños Rojos han sido reacondicionados para utilizarlos como armas. Pero estos no aparecen. Gracias a la distracción, Chubs salva a Ruby de Clancy y huyen, volviendo horas después al campamento vacío. Con el ordenador de Clancy, que ha dejado intencionadamente para Ruby, consultan los datos del padre de Jack y Chubs se pone en contacto con su familia. Tras reaparecer Liam, aún herido, los tres se ponen en marcha para darle al padre de Jack la nota, pero cuando este la lee se muestra violento

con Chubs, disparándole: en realidad, en la nota le llamaba monstruo. Ruby y Liam consiguen sacar a Chubs de allí, gravemente herido, pero, sabiendo que no encontrarán rápidamente un hospital y negándose a la posibilidad de que Chubs muera, Ruby hace lo único que puede hacer para salvarlo: utiliza el botón del pánico que le dio Cate, un aparato que transmite su posición a la Liga al activarlo, por lo que esta aparece y Liam y Ruby se ofrecen a quedarse con la Liga si consiguen salvar a Chubs, a quien mandan al hospital.

Una vez en el refugio de la Liga, Ruby se entera de que podrían matarla si escapa de ellos de nuevo o se niega a seguir sus planes. Sabiendo que Liam ya huyó de ellos con anterioridad, Ruby demuestra sus poderes ante Cate destrozando la mente de Martin y consigue un acuerdo con ella: ella se queda, pero dejan que Liam se marche. Finalmente, para evitar que él vuelva a buscarla, borra voluntariamente todos los recuerdos que Liam tiene de ella, convirtiéndose en una extraña para él, y él acaba yéndose.

(2) *Nunca olvidan*

Tras borrar los recuerdos de Liam y entregarse a la Liga a cambio de la libertad de él, Ruby es conducida al Cuartel General de la Liga de los Niños, en Los Ángeles. Allí se reúne con el equipo de niños que están bajo el cuidado de Cate: Jude, un dulce chico Amarillo —con control de la electricidad— de catorce años; Vida, una adolescente Azul con muy mal carácter; y Nico, un chico Verde bastante delicado, a quien sacaron de unos experimentos de Leda Corporation —una empresa médica que investiga las causas de la ENIAA—. Cate la nombra líder del grupo, algo que Vida se toma realmente mal por su inexperiencia. Y, como Naranja, John Alban —líder de la Liga de los Niños y antiguo amigo del presidente Gray— le asigna un trabajo de alta seguridad: utilizar sus habilidades para interrogar a los presos. Mientras tanto, Ruby cuenta el tiempo para darle tiempo a Liam a ponerse a salvo y salir ella de la Liga e ir en busca de sus amigos.

Tras seis meses de duro entrenamiento, la Liga empieza a sacar a Ruby a hacer operaciones de la Liga. En una de ellas tienen que recuperar a un agente secuestrado por las FEP, misión en la que Ruby y Vida están a cargo de Rob, un desagradable y violento agente de la Liga, quien les hace esperar durante la misión junto a una escalera que vuelan en pedazos. Ruby, como líder, obliga a Vida a salir de allí y las dos ven cómo se llevan a varios rehenes. Pudiendo ser uno de ellos el objetivo, ignoran las órdenes y los rescatan. Lo que Ruby no sabía era que el agente que tenían que rescatar era Cole Stewart, el hermano mayor de Liam.

Tras el rescate, de vuelta en la base, Alban le hace rebuscar en los recuerdos de Cole, pues su misión se vio interceptada por las FEP, perdiendo la documentación que había recabado en la misión. Pero, cuando Ruby encuentra lo sucedido en sus recuerdos, miente, pues la persona vinculada a todo lo ocurrido es Liam. Tras esto, Cole consigue hablar con Ruby en privado para explicarle lo sucedido: su misión era robar una investigación de Leda, que había guardado en un USB cosido al forro de su chaqueta; pero se vio con Liam y este se llevó sin querer su chaqueta cuando huyó de las FEP que iban tras él y que cogieron a Cole. También le da una misión: encontrar a Liam y ponerle a salvo tanto a él como al USB.

Por otro lado, Nico y Jude le explican a Ruby que escucharon sin querer una conversación entre algunos agentes radicales de la Liga, entre ellos Rob, que odian a los niños psi. Cuando vuelve su amigo Blake muerto y Nico encuentra la grabación de lo sucedido, en la que aparece un agente disparando y matando a Blake, las sospechas de ambos se confirman. Ruby abandona su idea de huir por la de proteger a esos niños, y piensa que la información del USB, sobre las causas de la ENIAA, puede tener tanta importancia para Alban como para que ahogue las ideas radicales que se están imponiendo en la Liga. Pero, cuando llega la misión que le permitirá escapar e ir en busca de Liam, está asignada junto con Jude al cuidado de Rob. Ruby consigue huir de la Liga de nuevo, llevándose a Jude con ella para protegerlo. Los dos se ponen en marcha en dirección a la casa de los padres de Liam, donde empezar a buscar, pero la encuentran vacía. Vida acaba interceptándoles, diciéndoles que la envía Cole para ayudarlos en la misión. Además, en la casa aparece Chubs, buscando también a Liam, pero allí no hay ninguna información.

Ruby acaba descubriendo que Vida se comunica en secreto con Cate, quien ha organizado toda la misión con Cole, con un intercomunicador que solo permite mensajes de texto cortos. A través del intercomunicador, Cate comunica que se ha visto a Liam cerca de Nashville, donde hay una tribu hostil de Azules. Tomando esa dirección, son secuestrados por la tribu mencionada, quienes los llevan ante el Huidizo, pero no se trata de Clancy, sino de un impostor: Knox; y las condiciones de este campamento son tan crueles que muchos de los chicos están gravemente enfermos por el hambre o el frío. Allí encuentran a Olivia, quien ayudaba a dirigir East River, que responde por ellos y los lleva a la Tienda Blanca —donde está intentando ayudar a los enfermos—, en la que se encuentra Liam, gravemente enfermo con una neumonía. Tras ver el terrible estado en el que se encuentra el chico, Ruby intenta acceder a Knox, pero solo puede hacer uso de sus

poderes si establece contacto físico. Fallando, Vida y ella son encerradas hasta la iniciación de esa noche.

En la iniciación, frente a todo el campamento, Knox y sus lugartenientes, Vida y Ruby tienen que enfrentarse a Mason, o Crispado, un chico Rojo —con control del fuego— mentalmente muy inestable por el reacondicionamiento del proyecto Jamboree. Mason no responde a nada, sino que ataca, intentando matarlas; hasta que, temiendo por Vida, Ruby consigue romper el último obstáculo de sus poderes: sin llegar a tocarlo, establece contacto con la mente de Mason y trata de recomponerlo, pero el chico reacciona ante el horror de su vida golpeándose a sí mismo en la cabeza, muriendo finalmente por un tiro de Knox. Ruby aprovecha el avance de sus poderes para interceptar a Knox, a quien obliga a marcharse. Después, Olivia y ella intentan convencer al resto de que eso no era East River y de que las cosas pueden funcionar de otro modo. Los lugartenientes de Knox, negándose a esta nueva idea, se marchan tras él con intención de vengarse. Tras recuperar sus cosas, entre ellas el comunicador, piden ayuda a Cate para saber dónde encontrar suministros y medicación para curar a los enfermos, y ella les da la localización de un hangar próximo.

Ruby y Olivia se llevan a un grupo para la misión, entre ellos a Jude para inutilizar las cerraduras electrónicas, hasta el hangar. Allí encuentran suministros, que en realidad son raciones humanitarias que enviaron otros países y que el presidente Gray ocultó, y las medicinas que le pidió Chubs —quien tiene formación médica gracias a su padre—. Pero aparecen los lugartenientes de Knox para vengarse, hiriendo gravemente con un cuchillo en la espalda a Ruby. Hacen saltar las alarmas sin querer y son rodeados por un grupo de las FEP. Para conseguir salir con vida de allí, Jude usa sus habilidades para cargarse de electricidad y electrocutar a los agentes gracias a la lluvia, y se ayudan de los Azules para atacar al resto. Se separan y salen huyendo, con Brett, un Azul, cargando a un Jude inconsciente, pero Ruby no puede llegar muy lejos debido a la herida de su espalda. Se desmaya en el bosque y la encuentra un rastreador que la entrega a Rob, quien quiere vengarse de ella encerrándola en Thurmond con sus compañeros. Pero, una vez en el coche, Ruby hace uso de sus poderes para atormentar a Rob con las imágenes de los chicos a los que asesinó, provocando un accidente en el que el hombre muere. Después, es rescatada por sus amigos, que la estaban buscando, y Chubs le cura las lesiones.

Cuando Ruby despierta varios días después, han dejado el campamento y está de nuevo con Chubs, Vida y Jude en el bosque. Pero también está Liam, recuperándose gracias a la medicación que encontraron en el hangar. Liam, confuso por lo que hizo Ruby

en su cerebro, se comporta de forma extraña con ella, rozando el odio cuando se entera de que ella, Vida y Jude pertenecen a la Liga, desapareciendo con la intención de irse con Chubs. Ruby consigue interceptarlo y Liam le explica los extraños sentimientos que tiene hacia ella: la quiere, pero no sabe por qué. Finalmente se besan y de alguna forma Ruby deshace inconscientemente lo que hizo en su mente, por lo que Liam recuerda lo sucedido, enfadándose con ella. Ruby le explica sus razones, pero Liam no es capaz de perdonarla de momento, por lo que se sumen en una incómoda relación que se va suavizando poco a poco.

Mientras, sus compañeros han recibido un mensaje de Cate que los cita en Colorado, a donde se encaminan. Pero, en lugar de Cate, encuentran a Clancy, que ha interceptado la comunicación gracias a Nico, a quien conoce desde los experimentos iniciales en Thurmond. Clancy les explica que quiere avisarles de lo sucedido con la Liga: unos agentes se han sublevado y han asesinado a Alban, encerrado al resto de los agentes, y que tienen la intención de llevar a cabo su plan de utilizar a los niños para volar los campamentos con explosivos. Ruby reduce a Clancy y se lo llevan como rehén al Cuartel General. Mientras van a buscar a los niños, a los que encuentran esperando a los agentes no hostiles para ser rescatados, Ruby se da cuenta de que Clancy ha desaparecido y que todo era una trampa para entrar en el Cuartel General. Ruby encuentra a Clancy en el despacho de Alban, intentando deshacerse de unos documentos, pero Ruby consigue salvar parte antes de que ambos sean interceptados por los agentes y reducidos con Ruido Blanco. Finalmente, aparece Cole para salvarlos, utilizando unos poderes que, a pesar de superar al resto de niños psi en edad y teóricamente no tener que estar afectado por la ENIAA, lo identifican como Rojo.

Tras ponerse a salvo gracias a Cole y recuperar los papeles que intentaba destruir Clancy, Cate y Cole le explican lo sucedido a Ruby: los agentes que no se han rendido han muerto, y han puesto a salvo a los niños. Tras saber que Cole es un Rojo y que esa información solo la tienen ella y Cate, prohibiéndole decírselo a Liam, Ruby entrega la memoria USB y se entera de que Cate va a buscar la forma de trasladarlos a todos al Rancho, la antigua sede de la Liga, y empezar de nuevo el grupo rebelde con otro nombre. Finalmente, reunida de nuevo con sus amigos, ven a través de la televisión un atentado contra el presidente Gray por parte de un Azul. Y, justo después de la noticia, un pulso electromagnético funde toda la electricidad de Los Ángeles y empiezan los bombardeos de la ciudad. El búnker también es atacado, y en la explosión mueren la mitad de los que se encontraban allí. Utilizan los túneles por los que han entrado para salir mientras todo

se derrumba, pero Jude no lo consigue, muriendo en un derrumbamiento del túnel. Clancy, que sigue con vida, sugiere que su padre pueda estar detrás del atentado para tener una excusa para el bombardeo y se mofa de que han destruido la investigación de su madre sobre la cura de la ENIAA: los papeles que intentó destruir en el despacho de Alban y que Ruby consiguió rescatar y llevarse consigo. Esta información le da esperanza a Ruby, quien anhela deshacerse de sus poderes y volver a la normalidad.

(3) Una luz incierta

Tras el bombardeo de Los Ángeles, las fuerzas militares cierran la ciudad, intentando evitar que nadie salga. El bombardeo también ha tratado de eliminar a la Coalición Federal, un grupo de exsenadores que tratan de derrocar al presidente Gray, aunque Cole consigue rescatar a la senadora Cruz. Por su parte, Ruby descubre, de la mente de un soldado, la forma de salir de Los Ángeles, aprovechando los puntos ciegos de los militares. Pero, además, Ruby termina conociendo los planes de los otros agentes de la Liga, que planean entregar a los niños e intercambiarlos por dinero y armas para derrocar al presidente. Tras comunicárselo a Cole, mantienen el secreto para evitar levantar sospechas y Ruby influencia sus mentes para que decidan irse a otro cuartel distinto al Rancho. Así se libran de los agentes en la salida de Los Ángeles, trasladando en diferentes coches a los niños supervivientes y a la senadora. El grupo principal, Cole, Ruby, Vida, Chubs y Liam, trasladando a Clancy, tienen problemas con unos rastreadores, y en el ataque Cole revela sin querer ante Clancy su condición como Rojo. En el camino, comprobando las señales marcadas por los chicos fugitivos —una serie de señales que indican caminos y zonas seguras—, Ruby se arriesga a seguirlas pensando en la posibilidad de encontrar a Zu, a quien encuentran junto con un gran grupo de chicos, quienes se unen al grupo.

Una vez en el Rancho, al enterarse de lo ocurrido, Cate se enfada y decide ir a buscar a los agentes para convencerlos de quedarse. Por tanto, quedan Cole y Ruby liderando al grupo de jóvenes psi, con Clancy escondido y encerrado en una celda, desvinculándose de la Liga de los Niños. Partiendo de la idea de liberar los campos, plantean estrategias entre todos, aunque finalmente Cole se decide por la que planteó Ruby en su estancia con la Liga, que a su vez se basaba en las ideas que Liam ideó en East River. Mientras, la relación entre Ruby y Liam vuelve a tensarse cuando él decide arriesgarse con unos compañeros para ir a por provisiones sin avisar y Cole, enfadado, le

castiga a limpiar y vaciar el garaje, un inmenso espacio utilizado como almacén, tarea a la que se suman otros chicos. Ruby, con problemas de estrés y ansiedad, decide desahogarse entrenando junto a Cole, otro detalle que pone a Liam en tensión por los problemas que tiene con su hermano. Y, además, aunque han conseguido mantener los papeles rescatados de la investigación de la cura, el lápiz de memoria se borró con el pulso electromagnético, por lo que las esperanzas quedan muy mermadas.

Con la intención de conseguir reunir más chicos, Ruby se reúne con Clancy, quien le permite la entrada a su servidor de internet, donde guarda documentos sobre los experimentos de Thurmond, sobre los chicos fugitivos gracias a las redes de las FEP y de los rastreadores, y sobre las tribus que abandonaron East River antes de que él decidiera entregarlo, con lo que consiguen aumentar su número. Pero, cuando Cate es capturada por las FEP, tanto Ruby como Cole pierden los nervios y terminan con sus entrenamientos después de una mala experiencia. Las esperanzas quedan en encontrar a Lillian Gray, la madre de Clancy y una de las investigadoras de la cura y las causas de la ENIAA, quien puede resultar útil para la causa o para intercambiarla por Cate. Ruby consigue extraer la información del paradero de Lillian de la mente de Clancy, y Vida y Chubs van a rescatarla. Mientras, la senadora Cruz accede a conseguir armas gracias a sus contactos con Canadá a cambio de la liberación del campo Oasis, un pequeño campo en el que están los hijos de la Coalición Federal y, por tanto, su propia hija. Organizando el asalto, Cole aparta a su hermano y Liam se enfada y desaparece. Cuando llega el momento del asalto, el grupo lo pone en marcha y se internan en el campo, reduciendo a las FEP y llegando a los chicos, pero Liam aparece junto con una reportera de Amplify —un grupo de periodistas que actúan contra Gray—, con la intención de registrar la información y enseñársela a los civiles. Aunque el asalto termina bien y los niños son liberados y llevados al Rancho, la relación entre Liam y Ruby se fragmenta por todo lo sucedido.

Vida y Chubs vuelven con una Lillian Gray con la mente completamente desestructurada por obra de su hijo —quien quería evitar la implantación de la cura—, por lo que las esperanzas en el plan de Cole y Ruby de conseguir información sobre la cura y seguir liberando los campos se ve truncada, ganando votos la estrategia de Liam: involucrar a la prensa organizando una ofensiva mediática. En esto, Alice, la reportera, organiza una serie de entrevistas a los chicos para poner la información en circulación. Zu decide ser entrevistada, y por fin recupera su voz: había decidido dejar de hablar por las experiencias traumáticas de su vida. Esta entrevista y otras son montadas y publicadas en la red.

Por otro lado, con ayuda de Chubs, Ruby consigue reestructurar la mente de Lillian Gray, a quien su hijo había alterado los sistemas de habla. Mientras, Harry Stewart —el padrastro de Liam y Cole, exmilitar, con quien Cole se ha puesto en contacto porque ha reunido un equipo militar para ayudar a la causa— consigue liberar a los agentes de la Liga, entre ellos Cate; además de haberles proporcionado fotografías de satélite de Thurmond para planificar el golpe. Lillian Gray se recupera y consiguen información sobre la causa de la ENIAA y la cura: tras un ataque bioterrorista que contaminó el agua de Estados Unidos, el Gobierno y Leda Corporation desarrollaron un producto, el Agente Ambrosía, que anulaba los contaminantes, pero que a la larga provocó mutaciones en los fetos, lo que provocó muertes de los niños en la pubertad y el desarrollo de las distintas habilidades psi. Además, la cura desarrollada por Lillian en realidad es un implante que convierte la electricidad de los cerebros psi en una electricidad normal, neutralizando las capacidades, pero no curando la ENIAA. Toda esta información provoca mucho desencanto en el grupo, sobre todo en Ruby, quien vive aterrorizada por sus poderes.

Tras enterarse de que Cole es Rojo, Liam se altera y busca a Ruby para pedirle explicaciones. Tras discutir y disculparse mutuamente por demasiadas cosas, se reconcilian. Además, ambos comprenden la necesidad de la estrategia del otro: la ofensiva mediática es crucial para que los padres sepan lo sucedido y acepten a sus hijos; pero la liberación de Thurmond tiene que producirse por las armas. Por otro lado, Cole ha estado pasando mucho tiempo con Clancy, quien le ha estado explicando cómo funcionan los campamentos de Rojos, programas de reacondicionamiento que convierten a los chicos en una especie de ejército al servicio del presidente Gray. Cole decide ir a comprobar uno de los campos y hacer fotografías que utilizar en los medios, y Liam lo acompaña. Pero, mientras están allí, Cole es asesinado por las FEP del interior del campamento y Liam huye, alterado, incapaz de volver aún a la base.

Por otro lado, Lillian exige ver a su hijo, a quien quiere implantar la cura y quitarle los poderes para que vuelva a ser normal, aunque no comprende que los experimentos lo convirtieron en un sociópata peligroso. Clancy descubre la presencia de su madre y utiliza a Ruby para intentar matarla. Finalmente, Ruby se da cuenta de lo que ha estado sucediendo: lo que achacaba al estrés y la ansiedad era en realidad Clancy influenciando su mente, controlando su cuerpo para espiar conversaciones, planificar un plan de huida y enviar información desde los ordenadores. Comprendiendo lo sucedido, pide a los chicos que se vayan y se oculten, y el plan de Clancy se pone en marcha, pues ha revelado la localización del Rancho a las FEP para ser liberado, ya que puede manipularlos y huir.

Pero cuando Ruby llega hasta Clancy, Nico está discutiendo con él. Además, Lillian Gray no se ha ido, sino que vuelve a por su hijo, disparándolo para inhabilitarlo y poder llevárselo para implantar la cura. Comprendiendo que no va a poder salir antes de que lleguen las FEP, Ruby coge la memoria USB de Nico —tiene un programa que hay que instalar en Thurmond desde dentro para inutilizar el sistema antes del asalto—, lo encierra ocultándolo de las FEP y se entrega, dando una última información a Nico sobre el día del asalto.

Tras ser atrapada de nuevo, Ruby es devuelta a Thurmond, donde tiene que fingir e influenciar a los soldados para ser reclasificada de nuevo como Verde y mantener consigo el USB. Es conducida a su antigua cabaña, con sus compañeras, y se rencuentra con Sam, liberando sus recuerdos. Finalmente, cuando llega el día señalado, pone en marcha el plan: manipula a los agentes para hacerse pasar por un soldado y acceder a la sala de control, donde ejecuta el virus de Nico. Pero, tras hacerlo, es interceptada y atacada por un soldado, quien la tortura y le fractura la pierna, provocándole heridas graves. Ruby consigue librarse de los agentes y es rescatada por Liam y Harry. El asalto al campo termina saliendo bien, y los medios han publicado los nombres de los niños y la zona de encuentro con ellos. Cuando consiguen salir de Thurmond, los soldados de las FEP terminan rindiéndose ante los padres y los niños que se reúnen, y Ruby es trasladada a un hospital, con muchas lesiones.

Cuando despierta, Ruby se reencuentra con su abuela y con sus padres, a quienes hace recuperar sus recuerdos. Tras el asalto a Thurmond, las cosas han cambiado: ayuda internacional, la desaparición del presidente, restauraciones políticas... Tras salir del hospital, Ruby se reencuentra con sus amigos para asistir a la conferencia de la senadora Cruz, quien está a cargo de la reestructuración política con un comité, y a la que está invitado Chubs como representante de los jóvenes psi. Tras un planteamiento inicial de la implantación de la cura obligatoria a menores de dieciocho años y el envío de todo aquel que no se cure a una comunidad obligatoria, Chubs consigue abrir una brecha junto a Lillian Gray para la implantación de la cura como algo extraordinario y la libertad de los jóvenes psi. La reestructuración política y la forma de vida a partir de entonces queda abierta, pero con posibilidades positivas. Por último, Ruby se reencuentra con Clancy, curado y frustrado por la pérdida de sus capacidades, y decide manipular sus recuerdos para liberarlo de la carga de todo lo que ha vivido y hecho. La historia termina con un último viaje del grupo —Liam, Ruby, Chubs, Vida y Zu— por la carretera, un último recuerdo de su antigua libertad.

Anexo H: Enclave (Ann Aguirre, 2012 – 2013)**(1) Enclave**

Dos vive en un enclave subterráneo, un asentamiento en los túneles, ya que la vida en la superficie es imposible. En este enclave, como la esperanza de vida es de poco más de veinticinco años y las personas que llegan a esa edad están enfermas y arrugadas, son los más mayores, conocidos como los ancianos, los que se dedican a dirigir el enclave. Y, como la muerte es tan común en su población, las personas solo reciben un nombre si llegan a los quince años.

Cuando Dos llega a esa edad, se somete a un ritual por el cual recibe su nombre y las marcas que la convierten en Cazadora, uno de los tres posibles trabajos en el enclave Escuela. En el ritual, recibe seis cortes en los antebrazos y su sangre gotea sobre algunos objetos antiguos: así recibe su nombre, Dos, al caer su sangre sobre el naipe de un dos de picas. A partir de este momento, deja de ser una niña y su nuevo trabajo como Cazadora es salir a los túneles que rodean el enclave en busca de comida, carne que cae en sus trampas, y protegerlo de los Engendros, unos seres monstruosos que recuerdan en apariencia a los humanos, pero con garras, caracterizados por el hedor que los acompaña y su falta de inteligencia. En la patrulla, es emparejada con Van, otro Cazador, quien no nació en el enclave, ya que lo encontraron en los túneles años antes y le permitieron quedarse por su destreza luchando. En su primera misión, comprobando el estado de las vías traseras, se desvían de su misión al acudir a una llamada de auxilio: un niño ciego, procedente del enclave más cercano, Nassau, que pide hablar con sus ancianos. Dos y Van llevan al niño de vuelta al enclave, quien informa de que los Engendros están sitiando Nassau. Tras dar la información, los ancianos se deshacen de él, pues resulta inútil.

Como castigo ante la insubordinación de rescatar al niño, les dan la misión de acercarse hasta el enclave de Nassau para comprobar el terreno, a unos tres días de camino. En esta misión casi suicida, Dos y Van descubren que todo el enclave ha caído, atacado por los Engendros, en lo que parece un ataque inteligente. En su huida, se encuentran con una sala llena de artilugios del pasado, como libros y papeles, que Dos decide llevarse como contribución a la cultura de su enclave. Pero, mientras están volviendo a Escuela, son interceptados por otra tribu —a los que Dos bautiza como los Excavadores, pues viven en el interior de las paredes y han construido sus propios

túneles— que les informa de que la inteligencia de los Engendros está aumentando: algunos de ellos los estaban siguiendo para localizar su enclave.

A la vuelta, dan toda esta información a los ancianos, pero nadie les cree. Dos recibe la orden directa de su supervisora, Seda, de no hablar de ello, ni siquiera a sus amigos, Dedal y Guijarro, y entrega todos los libros y papeles que ha encontrado al Guardián de las Palabras, un anciano que se encarga de custodiar todos los elementos de valor para conocer las historias del pasado. Van le presenta a Bandera, una amiga que le ha fabricado un ungüento con el que curar las heridas, y recibe la promesa de recibir ella también un bote. Días después, Bandera le pide que la acompañe hasta su cubículo, donde Dos descubre que guarda otros artículos, saltándose una de las reglas principales, pues puede ser acusada de apropiación indebida y exiliada. Arraigada a la forma de vida de su enclave, Dos huye de ella porque no quiere saber nada de posibles rebeldes, y se va. Bandera queda muy afectada, asustada por lo que pueda contar Dos de ella a los ancianos, y Van la busca para que se disculpe con ella y le asegure que no va a informar a nadie de lo que ha visto. Pero la encuentran muerta en el baño, con las muñecas rasgadas en un aparente suicidio. Los rumores que corren por el enclave es que se ha suicidado por haberse saltado otra de las normas, no procrear si no se es Criador, pero las marcas de sus muñecas son irregulares, señal de que no ha sido un suicidio, sino un asesinato.

En una discusión, Dos le asegura a Van no tener nada que ver con esa muerte, jurándolo con su sangre. Como disculpa ante su comportamiento, el chico la besa, aunque es algo prohibido. Dos empieza a cuestionar las decisiones de los ancianos y las estrictas reglas a las que están sometidos y, poco después, su amigo Guijarro es acusado de apropiación indebida: los ancianos aseguran haber encontrado uno de los libros que entregó Dos al Guardián bajo su almohada. Pero Dos comprende que su amigo nunca hubiera hecho algo así y se da cuenta de que esas acusaciones habituales de apropiación son un montaje de los ancianos para mantener su poder. Sacrificándose por él, Dos asegura que ella es responsable del robo, y Van también se autoinculpa, asegurando que él fue quien lo colocó en el espacio de Guijarro por celos por su amistad con Dos. Como consecuencia de esta autoinculpación pública, ambos son expulsados del enclave.

Incapaces de sobrevivir solos en los túneles, Van decide volver a la Superficie, de donde procede —antes de perder a su padre y perderse en los túneles, donde le encontraron los del enclave—. A pesar de su terror a las historias de la Superficie, Dos le sigue, pues no le queda otra opción. Y, al salir, descubre que las historias de los ancianos no son ciertas: no muere carbonizada por el sol ni por la lluvia ácida; y se pregunta cuántas

mentiras más contaban los ancianos. Pero en la Superficie sí que hay peligros, de los que huía Van cuando era niño: las bandas, que habitan en las ruinas de la ciudad, reclamando territorios para sí. Ambos tropiezan con una banda, los Lobos, y tras luchar contra un grupo y vencerlo, reciben una emboscada poco después. Son atacados, secuestrados y separados, y Dos es llevada con otra chica, Tegan, encargada de lavarla y prepararla para la única función que tienen las mujeres en las bandas: la procreación. Tras conseguir liberarse de la cuerda que ata sus muñecas, Tegan promete no avisar a los Lobos si la lleva con ella —también ha sido secuestrada hace dos años, tras la muerte de su madre, y violada repetitivamente, sufriendo dos abortos—. Dos no lo piensa y acepta llevársela, entregándole una de sus armas. Ambas buscan a Van, a quien los Lobos van a cazar: tras herirle para debilitarle y hacerle más fácil de rastrear, le dan ventaja y lo persiguen para matarlo, como entrenamiento para los lobeznos. Van se encuentra con ellas y los tres tienden una emboscada a los Lobos. Tras librarse de ellos, huyen de allí.

La siguiente parada en la Superficie es la casa de una antigua amiga de Van, Perla, cuyo padre poseía mapas, con los que quieren encontrar la biblioteca para poder obtener respuestas de lo sucedido. Tras consultar los mapas, los tres llegan a la biblioteca, en la que encuentran algunos papeles que hablan sobre una enfermedad y una evacuación. Pero, más tarde, les sorprende el aullido de los Lobos: Stalker, el líder, los ha seguido hasta allí, secuestrando a Perla. Aunque, antes de producirse el enfrentamiento, aparecen los Engendros, que han conseguido salir a la Superficie. Dos y Van se enfrentan a los monstruos, y Stalker y los Lobos hacen lo mismo. Pero, aunque consiguen vencerlos, los cuatro compañeros de Stalker han muerto, al igual que Perla. Comprendiendo que si los Engendros están en la Superficie es porque probablemente el enclave y la gente del subsuelo ha caído, al igual que las bandas de la ciudad, Dos y Van, junto a Tegan, deciden irse, buscando el paraíso del que hablaba el padre de Van: al norte, tierras verdes donde plantar comida, lejos de los Engendros. Stalker, asumiendo que su única opción de supervivencia es unirse a ellos, deja atrás las antiguas rencillas y se une al grupo.

En su camino hacia el norte, el grupo debe hacer una parada de varios meses, hasta que pase el invierno y así evitar la muerte por congelamiento: en un refugio con posible caza alrededor. Van y Dos se distancian, por la culpabilidad de Van por la muerte de Perla y el acercamiento de Dos a Stalker, a quien ella enseña a leer y del que aprende nuevas tácticas de lucha. Además, Van parece sentir algo por Dos, aunque no se lo dice claramente, y Dos no comprende lo que siente por él; y, tras ponerse de nuevo en marcha,

en una partida de caza, Dos rechaza románticamente a Stalker, prefiriendo la compañía de Van.

Pero, en su avance hacia el norte, el grupo tropieza con un pueblo arrasado por unos Engendros de apariencia inteligente. Deciden rodearlo para evitarlos, pero los monstruos les siguen. Se enfrentan a ellos y Tegan y Dos acaban heridas. Cuando consideran que se han alejado lo suficiente, se detienen y establecen un campamento en el que sanar las heridas. Al desmayarse por el dolor, Dos ve a Seda, su antigua instructora, quien le dice que está muerta, que el enclave ha caído y que es la última Cazadora, y que procure que el fuego no se apague. Como Tegan no mejora y su pierna empieza a presentar signos de infección, y Dos también tarda en recuperarse, se quedan unos días allí, impidiendo que el fuego se apague, y finalmente la petición de Seda en la alucinación de Dos cobra sentido. Aparece un hombre, mucho mayor que los ancianos del enclave, pero con una vejez distinta: dice llamarse Hank —apodado Improbable— y tener cuarenta y dos años. Improbable es comerciante y vive en un asentamiento llamado Salvación, protegido por unas murallas de los Engendros —a quien él llama Mutantes—, y lleva a los chicos con él hasta el pueblo. En Salvación, dejan a Tegan con el sanador y son acogidos por Mamá Robles, una mujer de la edad de Improbable, quien no les cree cuando le dicen que vienen de la ciudad. Al entregarle una prueba, un libro de la biblioteca en el que pone que es propiedad de la Biblioteca de Nueva York, comprende que es cierto y que deben informar de ello al concilio.

(2) Refugio

Dos y sus compañeros llevan dos meses en Salvación, amoldándose a las costumbres del pueblo y a la comodidad de tener un hogar. Dos ha sido acogida por Mamá Robles y Edmund; Tegan por el doctor Tuttle; Stalker por el herrero, el señor Smith; y Van por el señor Jensen, a quien ayuda con los animales. Pero tanto Van como Tegan se han distanciado de ella, y solo le queda la compañía de Stalker, con quien se escapa a entrenar por las noches. Además, las normas de Salvación no tienen sentido para Dos: no puede luchar por ser una mujer, sino que debe dedicarse a cocinar o coser y, por su edad, ir al colegio; y ninguna de las tres cosas le gusta. También se escapa para visitar a Improbable, el anciano que los rescató, quien hace guardia en la muralla disparando a los Mutantes que se acercan demasiado a Salvación.

Para poder sobrellevar esta nueva vida, Dos decide intentar alistarse en las patrullas de verano, que deberán acompañar a los sembradores a los campos que están fuera de las murallas y protegerlos de los Mutantes. Para demostrar su valía, lucha contra uno de los guardias, vencién-dole rápidamente: así se gana algunos admiradores, pero también detractores. Van y Stalker se apuntan también a estas patrullas, y Dos consigue hablar con Van, aclarando su situación: Van pensaba que Dos estaba con Stalker y decidió alejarse, pero Dos quiere estar con Van y se convierten en pareja. Cuando las patrullas de verano comienzan, tras sembrar los campos, los Mutantes les tienden una emboscada, por lo que pierden a cuatro hombres. A la siguiente salida, tiempo después para cuidar de la siembra, el pueblo encuentra el campo destrozado y una advertencia de los Mutantes: las cuatro cabezas de los hombres perdidos clavadas en estacas sobre los campos. Esto da muestras de la nueva inteligencia de los Engendros, pues hasta entonces no habían comprendido el uso de los campos. Dos, Van y Stalker se ofrecen voluntarios para la solución a este nuevo problema: una guardia permanente junto a los campos, para evitar que sean destrozados de nuevo, dirigida por Improbable.

En el campamento, Dos se gana la enemistad de algunos guardias, sobre todo de Gary Miles, un hombre mayor que no acepta la valía de Dos porque no es el lugar de una mujer. Una noche, Dos se despierta y ve lo que cree que es un Engendro alejarse sigilosamente del campamento con una rama ardiendo, fuego robado de la fogata del campamento. Aunque nadie la cree, se lo cuenta a Improbable, junto a sus sospechas del aumento de la inteligencia de los Mutantes. Ignorando las normas del campamento, Dos, Van y Stalker van a investigar al bosque, donde encuentran una aldea de Engendros: con rudimentarias cabañas, con hogueras y con lo que parecen cachorros. Una muestra de que están reuniéndose, que interactúan entre ellos y que están aprendiendo de los humanos. Al volver, dan la información a Improbable, pero él prefiere no divulgarla, pues no tienen hombres suficientes para atacar la aldea y su misión sigue siendo proteger los campos.

Una noche cerca del final del verano, Van y su compañero de tienda, Frank, desaparecen. Por la sangre y el olor, Dos comprende que han sido raptados por los Engendros, y decide ir a buscarlos. Con ayuda de Stalker, reúne la ayuda de Miles y otro guardia, Ellis. Por su antigua identidad como Lobo, Stalker consigue seguir el rastro, adentrándose los cuatro en el bosque. Pero, durante el ataque de un grupo de Mutantes, Miles ataca a Dos, con la intención de violarla y matarla. Dos se defiende, matando al hombre en defensa propia, y vuelve en busca de Stalker, quien está herido después de luchar contra los Engendros, ya que perdió a Ellis. Dos le cura y, con Stalker débil,

vuelven a buscar el rastro, que los lleva a una especie de ciudad con miles de Engendros. Sabiendo que probablemente sea una misión suicida, Dos deja a Stalker fuera, con la misión de regresar al campamento al amanecer para informar a Improbable de la existencia de la ciudad. Dos disfraza su olor utilizando sangre y tripas de los Engendros muertos y se infiltra en la ciudad. Los gemidos humanos le conducen a una especie de corrales donde los Mutantes han encerrado y atado a los humanos, en una práctica que se asemeja a la de los humanos con los animales. Liberando a los humanos con los que se cruza en el corral, Dos encuentra a Van y aprovechan el caos para huir. Llegan hasta donde se encuentra Stalker y consiguen regresar al campamento. Van cuenta lo sucedido tras el secuestro, solo en presencia de Improbable y Dos: ser atado y amordazado por los Engendros, la muerte de Frank, el traslado a los corrales y ser golpeado para enternecer su carne. Por esta traumática experiencia, se aleja de Dos y del contacto físico.

Van y Stalker vuelven a Salvación para curar sus heridas y Dos se queda en la guardia de los campos. La situación se vuelve más problemática, por lo que deciden recoger los campos, aunque tengan que abandonar algunos productos en ellos. Tras dos días de recogida, intentan volver a Salvación, pero son atacados por una horda de Engendros. Para poner la siembra y a los sembradores a salvo, los guardias se enfrentan a los Mutantes, perdiendo muchas vidas, entre ellas la de Improbable, que se sacrifica para que el resto pueda salvarse. Una vez dentro de las murallas de Salvación, Dos sucumbe a sus heridas y es trasladada a la consulta del doctor Tuttle. Despierta dos días después en su habitación de la casa de los Robles, magullada y con heridas, pero viva; y Van —quien ahora también vive con los Robles y aprende el oficio de zapatero con Edmund, pues abandonó al señor Jensen después de que Dos descubriera que lo había estado torturando— le pide que le deje ir, pues ahora mismo no es lo que ella necesita.

Por último, Dos es reclamada por el señor Bigwater, el alcalde, quien le dice que Improbable le legó todos sus bienes, entre ellos su casa. Allí descubre los mapas de los asentamientos cercanos, pues Improbable se dedicaba a comerciar con ellos. Mientras, los Engendros han sitiado Salvación, y los guardias y la munición apenas sirve para mantenerlos alejados. Además, Dos teme que pronto comprendan que pueden quemar las murallas de madera con el fuego. Vestida con lo que en Salvación consideran ropa masculina, Dos se sube a la muralla con su rifle y se dedica a disparar a los Mutantes desde allí, pero un grupo de personas de Salvación, encabezadas por Caroline, la mujer del alcalde, la acusan de ser la causa de sus desgracias: todo comenzó a empeorar tras su llegada, por culpa de que ella no cumpla su rol como mujer, portando armas y ropa

asociada a los hombres, pues las escrituras con las que comenzó Salvación dicen que, si eso sucede, les invadirán de nuevo las plagas de la soberbia, causa de todos los males y de los Mutantes. Para arreglar ambos problemas, el alcalde decide darle una misión a Dos: con los mapas de Improbable, tiene que salir en busca de ayuda, misión a la que se unen sus amigos; y salen de Salvación a través de un túnel que comunica la casa del alcalde con el exterior, lejos de las murallas.

(3) Horda

Tras el asedio de la horda de Engendros a Salvación, Dos, Van, Stalker y Tegan se encaminan a Soldier's Pond, el asentamiento más cercano, en busca de ayuda. Al llegar allí, son recibidos por la coronel y sus consejeros, quienes toman la decisión de enviar tropas en ayuda a Salvación. Pero, al llegar allí, los Mutantes han prendido fuego a las murallas y el pueblo está ardiendo. Muy pocos supervivientes logran cruzar el túnel y salir —entre ellos, la familia de Dos—. Al llegar a Soldier's Pond, los supervivientes de Salvación son acogidos como refugiados: tras un mes de recuperación, se les concederá la ciudadanía si cada familia puede prestar a un soldado al Ejército. Dos intenta alistarse por parte de su familia, pero es desestimada por su edad. Sin embargo, los Robles son acogidos en Soldier's Pond como ciudadanos por su oficio como zapateros.

Mientras los heridos se recuperan en manos de Tegan y Dos, Stalker se distancia de ella para aclarar sus sentimientos y Van sigue sin estar accesible debido a su trauma con los Engendros. Pero la coronel Park llama a Van y a Dos y les obliga a ir a una misión especial secreta: desplazarse hasta Winterville y encontrar al doctor Wilson, un científico que ha pasado su vida estudiando a los Mutantes. Winterville es un pueblo casi abandonado y destartalado, y el doctor Wilson les explica que la solución que les ha mandado a buscar la coronel es la causa del desastre de ese lugar: ha destilado las feromonas de un Engendro y ha cubierto el pueblo con ellas, para así evitar que los Mutantes se acerquen al oler como ellos; pero estas feromonas han provocado que algunos humanos enloquezcan, volviéndose salvajes, a quienes han encerrado en la parte sur del pueblo mientras buscan una cura. Además, Wilson les da más información sobre las razones del estado del mundo: una guerra con armas biológicas y un virus llamado Metanoia provocó una enfermedad y mutaciones en los humanos, la causa de la existencia tanto de los Engendros como de otro pueblo subterráneo, los Gulgur —los hombres pequeños y brillantes que ayudaron a Van y Dos a salir de los túneles—. También

comparte con ellos sus sospechas sobre por qué se están volviendo más inteligentes: posiblemente tengan memoria genética y compartan los recuerdos de sus antepasados.

Van y Dos vuelven a Soldier's Pond y le dan la información requerida a la coronel, quien comprende que no puede usar ese método. A cambio de esta misión, permite que Dos hable ante sus hombres, contando su historia y pidiendo voluntarios para formar un ejército que luche contra los Mutantes. Lamentablemente, su llamada a filas solo es escuchada por sus amigos, Stalker, Tegan y Van; pero también de otros soldados: Thronton, Morrow, Tully y Spence, y otros cuatro hombres llegados de Winterville. Así, el grupo se encamina de pueblo en pueblo llamando a filas, pero sin resultado. En uno de los pueblos, Otterburn, reciben una extraña noticia: allí están a salvo de ataques de los Mutantes a cambio de un tributo, la entrega de un hombre, muerto o no, una vez al mes.

Al final, se rinden en su búsqueda de aliados, pero no en su misión: se afincan en un bosque cercano a Soldier's Pond y lo protegen. Tras un tiempo y muchas batallas ganadas, en las que Tegan aprende a luchar con un cayado gracias a Morrow, aparece un comerciante llamado John Kelly, interesado por saber por qué los Mutantes evitan esa zona del bosque. Con él como testigo, el grupo recibe a un Engendro sin intención de luchar, sino de dialogar —les sorprende su conocimiento de la lengua humana—, quien les pide un acuerdo de paz, el reconocimiento del bosque como suyo, y les informa de que su grupo no está con la horda que ha asaltado Appleton, otro pueblo cercano. Contentos por esta victoria y sabiendo que no pueden sobrevivir al invierno en el bosque, el grupo vuelve a Soldier's Pond y son recibidos como héroes, por lo que más soldados se unen a lo que llaman la Unidad D —en honor a Dos—. Durante el invierno, los nuevos reclutados se entrenan, Van empieza a recuperarse de su trauma y a buscar el contacto con Dos y Mamá Robles teje una bandera para la Unidad D, bordando el símbolo de Dos. Portando la bandera, la Unidad D —con más hombres— acude a una petición de auxilio de Winterville, pues los humanos salvajes se han descontrolado. Al llegar allí, tienen que matar a esos humanos salvajes que han atacado a los habitantes, pero en la fiesta posterior al funeral por los caídos, con un grupo de comerciantes armados, tienen que proteger al pueblo de un ataque de los Mutantes, perdiendo varios hombres. Finalmente, Dos acepta a un niño huérfano en sus filas, Gavin, quien ha luchado en la batalla con un fusil. Por otro lado, Stalker se disculpa con Dos por su comportamiento y pide recuperar su amistad.

La Unidad D decide que es esencial para su causa proteger las carretas de los comerciantes en sus viajes entre los pueblos, y les acompañan hasta su siguiente parada: Lorraine. Pero, en una embestida de los Engendros a las carretas, Stalker decide

sacrificarse para salvar la vida de Tegan. En Lorraine, donde entierran a su amigo, son recibidos como héroes y, tras dar su discurso, se alistán muchos ciudadanos, doblando el número del ejército. Los comerciantes comienzan a correr la voz y la Unidad D realiza una guerra de guerrillas contra los Mutantes, hasta que finalmente vuelven a retirarse en Soldier's Pond. Poco a poco, con las noticias de los comerciantes, se van uniendo más hombres a la causa, y Dos consigue que Morrow le cuente de dónde viene: de Rosemere, un asentamiento en la isla Evergreen, a salvo de los Mutantes porque estos no saben nadar. La Unidad D vuelve a partir, de nuevo hacia la guerra, mucho más decididos. Aprovechando esta nueva debilidad conocida, deciden acercarse a la horda hacia el río que rodea Evergreen, pero finalmente tienen que huir al estar en inferioridad de condiciones. Tras cruzar el río, deciden quedarse unos días allí para recuperarse y organizarse.

Pero en Evergreen, Dos descubre que sus amigos del enclave, Guijarro y Dedal, han sobrevivido y viven allí, con un niño pequeño llamado Robin —hijo de Guijarro y adoptado por Dedal, pues ahora los dos son pareja—. Les cuentan su historia a Dos y a Van: tras su exilio, algunos miembros del enclave se rebelaron contra los ancianos y, antes de ser atacados por los Engendros, Dedal y Guijarro consiguieron huir, llevándose a Robin; tras esconderse en un refugio próximo a la Superficie, en el que se alimentaron de latas en conserva hasta que se acabaron, salieron, encontraron un mapa que los condujo a la costa, donde encontraron a un pescador que los llevó a Evergreen. Por otro lado, Dos es interceptada durante la noche por un Engendro en actitud amistosa, con la intención de hablar. Se presenta como Szarok, El Que Sueña, procedente de una tribu llamada los Uroch. Dice que son jóvenes y que no comparten las ideas de sus ancianos, y sueñan con la paz con los humanos. Pues, aunque tienen memoria genética y comprenden el horror vivido por sus ancestros, también han recibido cosas buenas. Szarok le ofrece a Dos un recuerdo al tocarla: un Engendro, el padre de Szarok, siendo rescatado y salvado por una niña a las afueras de Otterburn.

A pesar de las reticencias de Rex —el hermano mayor de Dos, hijo biológico del matrimonio Robles—, quien ha seguido a Dos en la noche y ha escuchado la historia, finalmente los dos son conducidos al campamento de los Uroch y comprueban que dice la verdad. Szarok propone una alianza: los Uroch se unirán a la lucha con la Unidad D y los Gulgur, para así vencer a la horda y lograr la paz. Cuando Dos y Rex vuelven al pueblo, Dos cuenta las noticias sobre los Uroch y las oportunidades de ganar aliándose con ellos. Al día siguiente, cruzan el río y, mediante una señal, se sincronizan con los Uroch para atacar a la horda. Pero, cuando piensan que van a perder, aparecen más

soldados desde Soldier's Pond, consiguiendo ganar la guerra y derrotar a la horda. Tras muchas muertes, entre ellas las de Thronton y Tully, Dos consigue encontrar al resto de sus amigos: Tegan, Rex y Gavin están bien, pero Van y Morrow están muy heridos. Tegan se encarga de Morrow, mientras Dos vuelve a Rosemere con Van, a quien cuida en casa de Guijarro y Dedal hasta que termina de recuperarse. Por su parte, Morrow también se está recuperando, aunque más despacio.

A pesar de que Van no está totalmente recuperado, Dos considera que tiene una última misión que cumplir. Le pide a Rex que lleve a Van y a Spence —quien está tan afectado por la muerte de Tully, su pareja, que ha intentado suicidarse— a Soldier's Pond, donde ella irá cuando termine. Así, junto a Gavin, va recorriendo pueblo a pueblo informando personalmente a las familias de los caídos. Además, busca a la niña de Otterburn de los recuerdos compartidos por Szarok para darle las gracias por la victoria. Por último, vuelve a Soldier's Pond, donde es recibida como una heroína. Firman un tratado de paz y de comercio con los Uroch, creándose una nueva política de paz y una reestructuración del mundo.

Allí también se reencuentra con su familia y con Van y, tras un tiempo de descanso, informa a su familia de que todos se van a mudar y van a vivir en Rosemere. Juntos —Mamá Robles y Edmund, Gavin, Rex, Spence, Van y Dos—, toman rumbo a Evergreen. Son acogidos por el gobernador de Rosemere, el padre de Morrow, quien permite que se queden y abran sus negocios. Además, Edmund hace que Van y Dos pronuncien sus votos, casándolos y dándoles su bendición. La pareja construye su casa en un terreno y, finalmente, cuelgan las armas. Por su parte, Tegan decide ir con el doctor Wilson a seguir estudiando y, cuando Morrow se recupera, escribe el libro en el que ha estado trabajando: la historia de Van y Dos y la guerra contra los Mutantes, titulado *Razorland*⁵⁶. Por último, en el epílogo —aparentemente escrito por Morrow— se nos informa de que Dos y Van han envejecido juntos y felices, han tenido familia y el mundo ha seguido viviendo en la paz conseguida tras la derrota de la horda.

⁵⁶ *Razorland*, que puede traducirse como 'Tierra de chuchillas', es el título original de la trilogía.