


La razón será de las moscas - Andén 88

por Manuel Fontenla - Martes, Agosto 29, 2017

<http://andendigital.com.ar/2017/08/la-razon-sera-de-las-moscas-anden-88/>

The *Hunger Games* o *Los juegos del hambre* en su título lleva la misma palabra que el título de este número de *Andén*: "Juegos". Y usted podrá sospechar que por esa coincidencia hablaré de la película, pero no, esta es solo un disparador. Esta nota habla de su vida, y de la de sus hijos, y de la de sus vecinos y de la de su barrio, y de su sociedad. Por lo tanto, si no tiene ganas de ponerse a pensar en su vida y en su sociedad cierre el diario o la pestaña. Si se queda, avance y disfrute la lectura, que no es más que otro tipo de juego de los muchos que hay en su pantalla.



EL JUEGO TIENE ALGO
MARAVILLOSO, ALGO ÚNICO,
ALGO QUE NINGÚN OTRO
MECANISMO DE CONTROL
PODRÁ TENER JAMÁS, EL
JUEGO JUSTIFICA
ABSOLUTAMENTE CUALQUIER
ESTUPIDEZ, EL JUEGO
RESISTE CUALQUIER TIPO DE
IRRACIONALIDAD. EL JUEGO
LO ES TODO EN RAZÓN
DE SÍ MISMO.

Veamos, lo que me interesa de la película es la idea de que el Gran Hermano orwelliano, el gran panóptico foucaultiano, el gran Leviatán, tiene la **forma de un juego**. El juego es el gran mecanismo de control y disciplinamiento de la sociedad futurística donde se desarrolla la película. Un juego al año, un juego para todos y todas, un juego que recuerda y reactualiza el "precio de la paz", el equilibrio, el sentido de justicia. Un juego en la forma de sacrificio. Sí, sacrificio de niñas tiernas y dulces, sacrificio de abuelitas, sacrificio de adultos brillantes, sacrificio de intelectuales, sacrificio de jóvenes físicamente formidables, sacrificio también de los que se niegan a luchar, sacrificio de los débiles, nadie está exento del sacrificio, ni siquiera los hijos pródigos del poder de la gran

capital que gobierna nuestra sociedad de ficción (nuestra, la de la película, aclaro, por si se presta a la confusión).

En esta universalidad del sacrificio, reside y se asienta la universalidad de la justicia. Pero rápidamente, la película nos muestra lo que hay detrás de esa justicia universal, nos muestra que la organización de esa sociedad es brutalmente desigual: para unos, la pobreza y la explotación laboral; para otros, la abundancia y el ocio. Pero momento: “sociedad futurística”, ¿eso dije?, sacrificio y desigualdad no tienen nada de futurismo son más bien constantes históricas de la historia del hombre, sobre todo la del varón europeo, blanco, colonizador, esclavizador y explotador.

Entonces..., ¿qué nos puede interesar de la película?, ¿qué es lo que realmente constituye una visión distópica y futurística, pero capaz de arrojar una mínima pista hacia dónde va nuestra sociedad presente? Esta es mi hipótesis: **el juego es la forma superior de la futura hegemonía.**

Pensémoslo: el mundo que nos presenta la película no tiene grandes diferencias con el nuestro, en ambos, el sacrificio y la desigualdad son aspectos estructurales de su esencia. ¿Será lo diferente la explicitud de esa violencia y desigualdad?, ¿será la espectacularización del sacrificio?, tampoco. No hay que ser experto en redes sociales, ni en mas-media ni en cultura contemporánea, para saber que los medios televisivos venden “miedo”, venden terror, venden inseguridad, venden sangre y odio, venden miles de asesinatos, o uno solo repetido mil veces en canales de “noticias” 24 h al día los 365 días del año, todo el tiempo, en todos los espacios, en todas las pantallas: asesinatos, robos, muertes, asaltos, accidentes, etc. En este contexto, es donde los “Los juegos del hambre” vienen a decirnos algo nuevo: **“el terror ya fue”**, el terror ya no vende más, lo que vende ahora es el juego. En el juego, la alegría, la valentía, el compañerismo, el coraje y el amor (hasta el amor) se pueden poner al servicio de los mecanismos represivos y de control. No hace falta el miedo. Es muy explícito, es muy torpe, genera desacuerdos, en cambio, a través del juego, y de la empatía que este construye, todo sacrificio puede pasar a segundo plano. El camino de *Jackass* de los noventa a *Black Mirror* de esta década es mínimo, fue mínimo. Este es el gran plan del siglo XXI: convertir todo tipo de sacrificio y desigualdad en un juego, y la guerra es el juego por excelencia (sobran estudios sobre el impacto de los videojuegos de guerra en primera persona y el impacto que tienen en el sentido de la realidad).

“LOS JUEGOS DEL HAMBRE”
VIENEN A DECIRNOS ALGO
NUEVO: “EL TERROR YA FUE”.
EL TERROR YA NO VENDE
MÁS, LO QUE VENDE AHORA
ES EL JUEGO. EN EL JUEGO,
LA ALEGRÍA, LA VALENTÍA,
EL COMPAÑERISMO, EL CORAJE
Y EL AMOR (HASTA EL AMOR)
SE PUEDEN PONER AL SERVICIO
DE LOS MECANISMOS
REPRESIVOS Y DE CONTROL.
NO HACE FALTA EL MIEDO.

Las violencias de todo tipo son un juego, se filman, se comentan, se *retweetean* y se *likean*. Todo lo que un noticiero televisivo no se permite hoy (por moral, por legalidad, por sentido de la corrección política), todo eso corre a toda velocidad por las redes sociales virtuales. El juego tiene algo maravilloso, algo único, algo que ningún otro mecanismo de control podrá tener jamás, el juego justifica absolutamente cualquier estupidez, el juego resiste cualquier tipo de irracionalidad. El juego lo es todo en razón de sí mismo. En el juego, no hay salvación, no hay utopía, no hay igualdad, el juego no restituye nada, no nos trae más justicia, más igualdad, ni menos violencia. El juego desactiva toda política, desactiva toda rebelión. El juego es todo para lo que nos prepara nuestra actual sociedad: belleza, fortaleza, recursos, insensibilidad, competitividad extrema, falta absoluta de escrúpulos, incapacidad de empatía con el otro, ansiedad, furia, justicia por mano propia... A paso lento, pero firme, estamos formando nuestros futuros participantes de los juegos del hambre. Actualmente celebramos el linchamiento de menores en la vía pública, celebramos cuando de a muchos patean y muelen a golpes a los indeseables, celebramos los exabruptos por hartazgo, celebramos a un hombre que en la vía pública detiene su auto para bajarse a insultar e increpar gratis y al por mayor todo. Sobran pruebas por todos lados, las noticias de nuevos juegos suicidas, de prácticas sexuales de transmisión de enfermedades por diversión, de ahorcamientos por diversión. Todo el tiempo se inventan nuevas experiencias que nos ponen más cerca de la muerte, sean deportivas: el salto base; sean tradicionales: la ruleta rusa; sean colectivas: el ecocidio mundial. Ahí están, **todas las violencias esperando ser canalizadas en un gran juego social.**

Este es el futuro, a medida que nuestra realidad se vuelve más insoportable e intolerable, el juego se afirmara más como el gran mecanismo de la futura hegemonía. A esa sociedad vamos y, como moscas que se arrojan a la basura y los desechos, así se arrojaran millones de

humanos a los juegos del futuro, porque el sacrificio no importa, la violencia no importa, la muerte no importa, nada importa, solo divertirse y tratar de ganar.

"Reproduzca esta información, hágala circular por los medios a su alcance: a mano, a máquina, a mimeógrafo, oralmente. Mande copia a sus amigos; nueve de cada diez las estarán esperando. Millones quieren ser informados. El Terror se basa en la incomunicación. Rompa el aislamiento. Vuelva a sentir la satisfacción moral de un acto de libertad". (Rodolfo Walsh)