

## ***IL CANTO DELLA RIVOLTA. COSTRUZIONI DISTOPICHE NELLA TRILOGIA FANTASCIENTIFICA *THE HUNGER GAMES****

Laura Truffarelli

Università degli Studi di Milano Bicocca

l.truffarelli@gmail.com

### ***Il canto della rivolta. Costruzioni distopiche nella trilogia fantascientifica *The Hunger Games* (resumen)***

Il presente contributo intende prendere in esame la trilogia fantascientifica *The Hunger Games*, scritta dall'autrice americana Suzanne Collins e pubblicata tra gli anni 2008 e 2010. All'interno di questi romanzi viene descritta una società apparentemente utopica, in cui domina un perfetto regime di controllo. Tuttavia, attraverso l'atto di un singolo individuo (Katniss Everdeen, l'eroina del romanzo) verrà svelato un mondo distopico, in cui un potere centrale impone la propria "giustizia" attraverso mezzi violenti e umilianti. Fatto ancora più aberrante, brutalità e mortificazione del sottomesso sono fatti socialmente giustificati e accettati, invece che essere condannati.

**Palabras clave:** geopolitica popolare, spazializzazione del controllo, mondo distopico, disvelamento della distopia

### ***Mockingjay. Dystopian constructions in the science-fiction trilogy *The Hunger Games* (Abstract)***

The present contribution wants to analyse the science-fiction trilogy of *The Hunger Games*, by the American author Suzanne Collins and published between the years 2008 and 2010. These novels describe a seemingly utopian society, where a perfect control regimen reigns above all the people. Nevertheless, through the act of a single individual (Katniss Everdeen, the hero of the novel) a dystopian world will be revealed. In this world, violence and humiliation are the means that the central power uses to impose its "justice". Even more terrifying is the fact that brutality and chagrin are justified and socially accepted facts, and they are never condemned.

**Keywords:** popular geopolitics, spatialization of control, dystopian world, revelation of dystopia

## Science fiction e distopia

Il genere fantascientifico ingloba al suo interno racconti dai contenuti e dalle tematiche molto eterogenee: si può pensare, a titolo d'esempio, al pionieristico lavoro di Wells *The War of the Worlds*<sup>1</sup>, in cui si narra di un'invasione extraterrestre sul pianeta Terra; al celebre romanzo di Bradbury *Fahrenheit 451*<sup>2</sup>, nel quale viene raccontato un mondo in cui i libri e la conoscenza sono stati resi illegali; al capolavoro Huxleyano *Brave New World*<sup>3</sup>, nel quale l'esistenza di ogni individuo viene prestabilita e normalizzata attraverso l'esacerbazione del modello di produzione fordista.

Nonostante queste differenze, vi sono dei tratti fondamentali che caratterizzano la maggior parte (se non tutte) le narrazioni di science fiction: in primo luogo, i romanzi fantascientifici hanno luogo solitamente in un momento diverso da quello presente, nella maggior parte dei casi in un tempo futuro. Questa particolare ambientazione temporale fa sì che essi presentino una continuità con la realtà presente, ma allo stesso tempo se ne distanzino. In secondo luogo, i racconti fantascientifici si ambientano in un mondo "altro" dal nostro. Gli scenari che fanno loro da sfondo possono essere pianeti alieni del nostro Universo, dimensioni parallele o, nei casi più interessanti, la Terra stessa. In questi casi, la configurazione spaziale attribuita alla geografia terrestre è diversa da quella nota, e il mondo a noi conosciuto assume una distribuzione spaziale differente, gestita da forze alternative.

Infine, le realtà rappresentate hanno una continuità particolare con il mondo reale, nonostante non corrispondano ad esso. In questo senso, il distacco temporale messo in atto all'interno dei racconti fantascientifici è funzionale per mantenere in vita questa continuità per tutto il corso del racconto. Per quanto riguarda la dimensione spaziale, sussiste sempre una relazione nei confronti del mondo presente. Questa può essere narrata in chiave allegorica o espressa apertamente, attraverso la dichiarazione della specifica collocazione spaziale dei fatti narrati. Le "forze alternative" che gestiscono questi spazi altri possono avere numerose fattezze, e assumere le sembianze di poteri assoluti, di sistemi sociali particolari (come nel caso del romanzo di Huxley) o, addirittura, di macchine robot, per fare alcuni esempi. Queste si spazializzano con modalità ogni volta diverse, e uno studio critico dei sistemi- mondo cui danno forma svela le relazioni che sussistono tra di esse e le tematiche sociali più attuali del tempo cui appartengono<sup>4</sup>. Gli scritti fantascientifici, quindi, esacerbano alcune caratteristiche del mondo reale al fine di costruire una riflessione critica su di esso

Questi "mondi diversi" possono essere mondi utopici, in cui sono rappresentate situazioni perfette e auspicabili, o mondi distopici, in cui regnano tematiche negative. Come ben noto, un'utopia consiste in un modello, cui la società presente e i suoi governanti mirano, poiché lo ritengono la perfetta realizzazione dei più alti ideali. Ovviamente, un mondo utopico si configura in maniera differente per ogni gruppo sociale e ideologico presente. Tuttavia, si può generalmente descrivere come l'esempio della più alta impeccabilità sociale e valoriale. Una distopia è, invece, una realtà ipotetica caratterizzata da distorsioni negative del mondo reale. All'interno di un universo distopico i fantasmi dell'era presente si concretizzano, dando vita ad una dimensione regolata da valori negativi. È necessario qui precisare che una distopia non è un mero gioco letterario, volto a sperimentare le possibilità di un mondo distorto. Essa ha lo scopo di mettere in luce problematiche del tempo cui appartiene, creando un'allegoria che

---

<sup>1</sup> Wells, 2007

<sup>2</sup> Bradbury, 2003

<sup>3</sup> Huxley, 1976

<sup>4</sup> Williams, 1978

conduce una riflessione profonda in merito al destino di una società in mutamento.

In questo articolo si studia una trilogia fantascientifica ad opera di un'autrice americana, nella quale viene creato un mondo apparentemente utopico, che cela al suo interno una realtà distopica, dominata da violenza e impotenza sociale. La critica che se ne fa è volta a mettere in contatto questa distopia con il timore dell'estrema giustificazione della violenza, tema preponderante nell'epoca presente.

## **Premessa metodologica**

I mondi fantascientifici possono essere presi in considerazione da numerosi punti di vista. Il presente contributo vuole inquadrare la sua indagine nel campo di studio della geografia critica, rifacendosi alla teoria di Ó Tuathail, che definisce la geo-grafia come una scrittura del mondo<sup>5</sup>. Utile per operare una decostruzione geografica dei mondi fittizi sono anche gli studi di Elena dell'Agnese, la quale, nel testo *Geografia Politica Critica*, approfondisce il concetto di "geo-grafia" introdotto dall'autore irlandese, intendendolo come "sistema di rappresentazioni e immaginari geografici"<sup>6</sup>, e illustrandone le applicazioni nel campo di studio della geografia.

I due autori spiegano, quindi, che, se le nozioni geografiche che apprendiamo sin da bambini sono in verità rappresentazioni particolari della realtà, tali precetti non possono essere considerati una verità assoluta e universale, e che è quindi necessario sottoporli ad una analisi critica. Tale studio è volto a mettere in luce la relazione che intercorre tra la specifica rappresentazione geografica e il suo particolare contesto di produzione. Il momento e il luogo di produzione di, ad esempio, una determinata carta geografica, ne influenzano le sembianze, e su di essa possono essere rintracciati i simboli delle ideologie predominanti al tempo della sua creazione, e gli assetti politici vigenti<sup>7</sup>.

Carte geografiche e sussidiari non sono gli unici testi ai quali si può applicare uno studio critico. Nel caso di questo articolo, l'obiettivo è quello di prendere in esame i mondi letterari, nello specifico di quelli narrati dal genere fantascientifico, i quali astraggono, almeno a prima vista, dal reale. Infatti, attraverso un'analisi geo-critica dei mondi fantascientifici è possibile ricostruire le forme di continuità che questi presentano con l'attualità. All'interno di queste dimensioni fittizie sono spesso introiettate le problematiche del contesto di produzione cui i racconti nei quali sono narrate appartengono<sup>8</sup>. La decostruzione geo-critica dei mondi alternativi mette in relazione le dinamiche geopolitiche di queste narrazioni con quelle reali, consentendo "pertanto di riflettere sulla produzione di ideologie egemoniche o sulla costruzione di spazi di resistenza capaci di mettere in forse la stabilità di dati significati"<sup>9</sup>. In questo senso, le produzioni del genere della science fiction ipotizzano spazi che riflettono la realtà in modo creativo, partendo dall'intenzione di riprodurre o di criticare i credi dominanti nel contesto in cui sono create.

Gli scritti fantascientifici fanno parte di quell'insieme di narrazioni, che sono volte all'intrattenimento di un'audience di riferimento, e non hanno particolari scopi didattici.

---

<sup>5</sup> Ó Tuathail, 1996

<sup>6</sup> dell'Agnese, 2005

<sup>7</sup> Ó Tuathail, 1996

<sup>8</sup> Picone, 2011

<sup>9</sup> dell'Agnese, 2009, p. 3

Questo tipo di produzioni sono definiti “prodotti popolari”<sup>10</sup>, e importanti sono le riflessioni condotte in merito a questi dalla già citata Elena dell’Agnese<sup>11</sup> e dagli autori Marco Picone<sup>12</sup> e Jason Dittmer<sup>13</sup>, i quali sono stati presi come modello nel condurre lo studio oggetto del presente elaborato. Questi autori prendono in esame serie Tv<sup>14</sup>, romanzi<sup>15</sup> o fumetti<sup>16</sup>, allo scopo di mettere in luce la struttura geopolitica costruita al loro interno e di metterla in relazione con il contesto di produzione specifico. Il fine ultimo di questo tipo di analisi è quello di porre la realtà “data per scontata”<sup>17</sup> in una luce diversa, in modo tale da mettere in dubbio le concezioni e i valori che l’ideologia dominante trasmette come assoluti.

Il presente articolo prende spunto da un’analisi precedentemente condotta nell’ambito della tesi conclusiva del ciclo di laurea triennale in Comunicazione Interculturale presso la Facoltà di scienze della formazione dell’Università Bicocca di Milano<sup>18</sup>. In tale testo si prende in esame un romanzo fantascientifico di recente pubblicazione (*The Hunger Games*) nel quale viene tratteggiato un mondo futuristico caratterizzato da un ordine sociale perfetto. La riflessione condotta in questa ricerca era volta a ricostruire il modello di rivoluzione sociale proposto all’interno della saga, e alla ricerca di eventuali punti di contatto con le recenti sedizioni politico- sociali avvenute nell’arco degli ultimi cinque anni all’interno del mondo arabo, note come “Primavere Arabe”.

In questo scritto si riprendono solo alcuni degli argomenti esplorati nello studio precedentemente condotto in merito a *The Hunger Games*. Si ripercorre la già studiata cosmologia dell’universo di Panem, il mondo fittizio in cui si ambienta la narrazione, allo scopo di illustrarne le caratteristiche utopiche. Questa lettura spaziale viene analizzata alla luce della struttura del Panopticon, ideata da Bentham negli anni ’80 del XVIII secolo e pubblicata in una prima bozza in alcuni scritti del 1791<sup>19</sup>. Per condurre questo esame ci si è rifatti alle considerazioni espresse da Foucault in merito a tale opera architettonica nel testo *Discipline and Punish. The Birth of the Prison*<sup>20</sup>.

---

<sup>x</sup> Si usa qui l’appellativo di “prodotti popolari” per definire romanzi, fumetti, film, serie televisive e tutte quelle produzioni rivolte all’intrattenimento di un’audience, e che non sono volte a raggiungere obiettivi didattici.

<sup>11</sup> Si fa riferimento soprattutto a *Schermi Americani. Geografia e Geopolitica degli Stati Uniti nelle Serie Televisive*, volume a cura dell’autrice, pubblicato per Unicopli nel 2014

<sup>12</sup> I lavori di Picone citati sono, nello specifico, *L’albero e l’anello. Natura e geografia nel Signore degli Anelli* (Picone, 2011), che analizzano, appunto, la famigerata trilogia fantasy *Il Signore degli Anelli* dello scrittore J.R.R. Tolkien, e *Nazionalismo o cosmopolitismo?: il profeta padano e la geopolitica popolare* (Picone, 2012), in cui l’autore esamina il film *Barbarossa*.

<sup>13</sup> I lavori di Jason Dittmer menzionati sono *Popular Geopolitics Past and Future: Fandom, Identities and Audiences*, in cui si parla della costruzione del significato geografico attraverso i media (Dittmer e Dodds, 2008), e le pubblicazioni *Captain America’s Empire: Reflections on Identity, Popular Culture, and Post-9/11 Geopolitics* e *Captain American and the Nationalist Superhero. Methaphors, Narratives and Geopolitics*, le quali riguardo il famigerato fumetto americano *Captain America* (Dittmer, 2010; Dittmer, 2013

<sup>14</sup> dell’Agnese, 2014

<sup>15</sup> Picone, 2011; Picone 2012

<sup>16</sup> Dittmer, 2008; Dittmer 2010; Dittmer, 2013

<sup>17</sup> dell’Agnese, 2005

<sup>18</sup> La tesi di laurea *Geo-grafie e Potere. Un’Analisi degli Spazi della Rivoluzione nella Trilogia Fantascientifica The Hunger Games* aveva l’obiettivo di esaminare le dinamiche esistenti tra spazio e potere narrate nel romanzo *The Hunger Games* per metterle in relazione alle rivolte che vengono messe in atto dalla protagonista Katniss Everdeen. È stato quindi costruito un modello di rivoluzione, e ne sono stati indagati i punti di contatto con le modalità di evoluzione delle “Primavere Arabe”. Queste sono state considerate nella loro totalità, senza operare una distinzione temporale o di luogo.

<sup>19</sup> Bntham, Božovič, 1995

<sup>20</sup> Foucault, 1975

Tra le tematiche analizzate nella tesi di laurea si trascura, invece, la costruzione del un modello rivoluzionario, al fine di focalizzarsi sulla dinamica con cui il singolo acquisisce significatività spaziale e distorce l'assetto utopico noto. Infine, discostandosi dagli obiettivi perseguiti nell'elaborato universitario, si esplora il rapporto che intercorre tra la distopia in *The Hunger Games* e alcune caratteristiche preponderanti nella realtà mediatica contemporanea. Dopo una breve introduzione dell'opera in esame si conduce un'analisi della cosmologia di Panem, il mondo in cui si ambienta la trilogia.

## The Hunger Games

La trilogia fantascientifica *The Hunger Games* è un'opera per adolescenti<sup>21</sup> pubblicata dall'autrice Suzanne Collins tra il 2008 e il 2010. Questa trilogia ha riscosso sin dall'inizio gran successo presso lettori sia giovani sia adulti, tanto che ne è stata tratta, a brevissimo tempo dalla sua uscita, una serie cinematografica attualmente molto nota. Quest'ultima vanta un cast di portata non indifferente e fa uso di eccellenti effetti digitali; tuttavia trascura numerosi interessanti aspetti del mondo di Panem, e per questa ragione si preferisce prendere in esame i romanzi e non i film.

La trilogia non è sfuggita all'attenzione degli accademici appassionati di produzioni popolari, specialmente nell'ambito universitario statunitense. Analisi interessanti sono state condotte da Mary Pharr e Leisa Clark, le quali, con il contributo di colleghi professori e dottorandi, hanno creato una raccolta di saggi<sup>22</sup>, interamente incentrata sull'analisi di numerosi aspetti della realtà di Panem<sup>23</sup>. Tra questi, si segnala l'articolo ad opera di Kelley Wezner (*Perhaps I am Watching you now*), nel quale si analizza la cosmologia del mondo di *The Hunger Games*<sup>24</sup>. Come si vedrà più avanti, le riflessioni di Wezner sono state fondamentali nel corso della presente analisi. Un'altra raccolta che prende in esame la trilogia è quella curata da George Dunn, Nicolas Micahaud e William Irwin, professori dell'università di Indianapolis che hanno scelto di dare un taglio prettamente filosofico alle loro riflessioni sulla trilogia.

Questo elaborato vuole differenziarsi dagli studi appena citati, poiché tratta tre tematiche fondamentali dei romanzi, inquadrandoli in termini spaziali, e la critica che viene condotta servirà a mettere in luce i rapporti che intercorrono tra le forme di controllo che regolano Panem e alcune caratteristiche che accomunano molti dei media contemporanei. Si inizierà descrivendo i modi in cui il controllo si spazializza presso la società di Panem, costruendo il parallelo con la struttura del Panopticon di Bentham. Si conclude questa sezione focalizzandosi sui dispositivi utilizzati dal centro governativo per mantenere l'ordine nello Stato immaginario, mettendo in evidenza la loro significatività spaziale all'interno del sistema di controllo. Si procede quindi presentando il personaggio di Katniss Everdeen e la sua collocazione marginale all'interno del regime di controllo. Grazie alla sua provenienza liminare, l'eroina del romanzo avrà il potere di disvelare la distopia che si cela dietro la società apparentemente perfetta di Panem, nel momento in cui entra in diretto contatto con

---

<sup>21</sup> L'autrice stessa ha dichiarato di voler dedicare il romanzo agli adolescenti di oggi, perché si rendano conto della sofferenza che uno stato di guerra comporta per i loro coetanei (per ulteriori approfondimenti vedi sitografia)

<sup>22</sup> Pharr, Clark, 2012

<sup>23</sup> Le autrici appartengono all'ambito accademico dell'università di statunitense Florida Southern College. I collaboratori sono emeriti professori e dottorandi di numerosi atenei americani, tra i quali University of New York, University of Wisconsin e UCLA

<sup>24</sup> Wezner in Pharr, Clark, 2012

uno dei dispositivi di controllo del centro amministrativo. Per concludere la riflessione, ci si focalizzerà sull'elemento distopico predominante all'interno della trilogia: la giustificazione sociale della violenza. Questa verrà messa in relazione con alcune pratiche mediatiche dei mezzi di comunicazione odierni, per fare emergere le caratteristiche più preoccupanti di queste ultime.

### ***L'utopia di Panem***

Procediamo innanzitutto con la descrizione della nazione di Panem. Questa è un mondo futuristico, poiché le vicende di *The Hunger Games* hanno luogo in un momento distante da noi migliaia di anni nel tempo a venire. Panem si estende sul territorio nordamericano, ed è stata fondata a seguito di un indefinito periodo di crisi, nel corso del quale si sono succedute catastrofi naturali, epidemie e lotte per la sopravvivenza. Nel romanzo non viene specificato quanto lontano sia il futuro narrato, né come sia avvenuta la formazione della nuova nazione. Possiamo solo immaginare che, una volta raggiunta una forma di stabilità, un gruppo di volontari sia salito al comando del gruppo di superstiti e si sia adoperato per dare vita ad una nuova società. Panem si configura come un territorio suddiviso in regioni funzionali: un centro governativo amministra dodici distretti, ad ognuno dei quali è assegnata una "specialità", ovvero un determinato ambito di produzione. Il centro è denominato Capitol City, mentre ogni distretto è identificato da un numero da 1 a 12.

**Figura 1.**  
**Mapa di Panem**



Fonte immagine: [http://thehungergames.wikia.com/wiki/The\\_Hunger\\_Games\\_Wiki](http://thehungergames.wikia.com/wiki/The_Hunger_Games_Wiki)

La disposizione geografica dei Distretti rispetto a Capitol è mostrata nella figura 1. La regione di Capitol è connotata dalla lettera C accompagnata dallo stemma di Panem. Ogni altra regione è segnalata con il numero connotativo e relativo simbolo, che raffigura l'ambito di produzione di ogni distretto. Tra tutti, il distretto 12 emerge, poiché è la regione di appartenenza del personaggio principale della saga. Torneremo su questo aspetto più avanti.

Come si è già anticipato, la società di Panem è regolata da un ordine perfetto: ogni distretto si occupa di uno specifico settore produttivo, e il sistema di redistribuzione di tale prodotto fa sì che ciascun bene raggiunga ogni regione dello Stato. Nel già citato articolo "*Perhaps I am watching you now*": *Panem's Panopticons*, Wezner elabora un paragone tra la struttura geografica di Panem e il Panopticon, opera architettonica ideata dal filosofo inglese Jeremy Bentham nel XVIII secolo<sup>25</sup>.

Come possiamo notare osservando la mappa in figura 1, Capitol si colloca al centro dei distretti, tra la Montagne Rocciose<sup>26</sup> (come specificato nel romanzo stesso). Ponendo l'accento sulla sua centralità, e sul ruolo che le montagne rivestono nell'elevarla e proteggerla dall'esterno, Wezner sostiene che Capitol sia il corrispettivo geografico della torre centrale, che nel Panopticon costituisce il luogo dal quale gli addetti possono mantenere sotto il proprio controllo gli abitanti della struttura. La torre di controllo si trova, quindi, al centro di un complesso architettonico più ampio: essa è circondata da una parete circolare, che ospita le stanze in cui risiedono "gli osservati". Nel modello elaborato da Bentham, coloro che vengono mantenuti sotto controllo sono elementi sociali di qualsiasi natura (lavoratori, studenti, pazienti psichiatrici, carcerati...)<sup>27</sup>. Nel caso di Panem, a circondare la postazione centrale (Capitol City) sono i dodici distretti, costantemente sotto il controllo di Capitol. Come nel Panopticon benthamiano, in cui i soggetti osservati sono mantenuti separati l'uno dall'altro, ognuno rinchiuso nello spazio a lui assegnato, i distretti di Panem sono separati da vasti territori desolati e da possenti recinzioni di metallo che si estendono per chilometri. Inoltre, nella struttura di Bentham la comunicazione tra soggetti è vietata al fine di garantire ordine e disciplina, poiché lo scopo principale di questa opera architettonica è quello di creare un meccanismo economico di controllo, che permetta di assoggettare un vasto numero di persone al potere di un esiguo gruppo. Stessa cosa avviene all'interno di Panem, dove i distretti sono impossibilitati a comunicare tra loro, così che l'organicità del sistema sociale non sia messa a rischio da eventuali collettivi in rivolta.

Nel Panopticon, coloro che risiedono nella torre di controllo non possono essere visti dagli osservati, così che nessuno di essi sappia quando si trova sotto la supervisione dell'osservatore e si senta costretto ad atteggiarsi costantemente secondo le regole impostegli. Nel caso del mondo in *The Hunger Games*, invece, Capitol palesa il proprio sistema di controllo pervasivo e costante, rendendosi visibile attraverso un'ampia serie di dispositivi. Capitol City impone l'ordine sociale sui cittadini di Panem attraverso metodi di natura sia politica che simbolica. Il controllo politico passa principalmente attraverso la figura dei

---

<sup>25</sup> Wezner, in Pahr e Klark, 2012

<sup>26</sup> Prima di Collins, il maestro della *science-fiction* Philip K. Dick, nel romanzo *The Man in The High Castle* (La Svastica sul Sole), magistrale opera pubblicata nel 1962, aveva attribuito alle Montagne Rocciose un ruolo particolare. Nel racconto, gli "Stati delle Montagne Rocciose" costituiscono una "zona cuscinetto" tra la regione Ovest degli Stati Uniti, governata dal Giappone, e quella Est, sotto il controllo della Germania nazista, in seguito alla vittoria della Seconda Guerra Mondiale da parte delle forze dell'Asse.

<sup>27</sup> Foucault, 1975

“pacificatori”, una sorta di polizia che in ogni distretto si impegna a mantenere impeccabilmente funzionante il sistema sociale istituito da Capitol. I Pacificatori non sono solo l’occhio che vigila sulla vita quotidiana della popolazione di Panem, ma sono anche l’istituzione che punisce gli atti di disobbedienza dei singoli individui. Le sanzioni messe in atto dalla polizia statale prevedono sia l’arresto che l’inflizione di pene corporali esemplari, comminate attraverso strumenti di tortura presenti nelle piazze centrali di ogni distretto. I cittadini di Panem sono ben coscienti dei rischi che un’infrazione alla legge comporta, e le punizioni pubbliche cui assistono periodicamente fungono da efficace reminder. Infatti, la piazza centrale è il luogo di aggregazione più importante del distretto, nonché l’area che ospita i negozi quotidiani di ogni cittadino. Per questo, essa rappresenta l’intera popolazione della regione. La costante presenza dei pacificatori e degli strumenti di tortura di cui essi fanno uso, fa sì che la piazza principale sia uno spazio al servizio del potere centrale, sul quale esso opera la sua costante vigilanza. Quindi, la portata spaziale di questo luogo è assai importante, poiché esso simbolizza il rapporto che sussiste tra la società di ogni distretto e il centro amministrativo che la domina e controlla.

Per quanto riguarda i dispositivi simbolici di esercizio del controllo all’interno dei distretti, il mezzo per eccellenza che contribuisce a mantenere il regime di ordine e perfezione istituito da Capitol sono gli Hunger Games. Questi consistono in un *reality show* che ha luogo una volta all’anno, in cui ventiquattro adolescenti (un ragazzo e una ragazza appartenenti ad ogni distretto) si confrontano all’interno di un’arena in una battaglia all’ultimo sangue. I cittadini di Panem sono tenuti a seguire lo svolgersi dei giochi in televisione, e la mancata visione del programma significherebbe commettere un crimine contro la legge. Il dispositivo di controllo degli Hunger Games fa leva sul fatto che questi giochi comportano un forte coinvolgimento emotivo nella popolazione di Panem. I partecipanti sono infatti giovani ragazzi di ogni distretto, che rappresentano non solo la propria gente, ma anche il futuro della società tutta. Questi adolescenti infatti simboleggiano una classe di lavoratori ancora in via di formazione, e rappresentano l’avvenire della società di Panem. Il loro “sacrificio” sociale significa che il futuro degli abitanti di Panem è totalmente nelle mani di Capitol. I giochi sono quindi uno spazio in cui Capitol dimostra il proprio potere di controllo assoluto sulla società. Inoltre, in questo luogo il controllo si esprime anche sul singolo individuo. I “Gamemakers”, gli organizzatori dei giochi pianificano gli eventi all’interno dell’arena osservando i movimenti di ogni singolo partecipante. Allo stesso modo Capitol controlla le azioni di ogni singolo cittadino di Panem. Come si è già illustrato nel parallelo tra Panem e Panopticon, gli abitanti di questo Stato sono ben coscienti della struttura di controllo che li domina, e i giochi degli Hunger Games fungono da promemoria visivo di tale sistema.

L’arena in cui si svolgono i giochi ha un significato spaziale molto interessante: ad essa è infatti applicabile il concetto di “eterotopia” elaborato da Edward Soja in *Thirdspace*<sup>28</sup>. In tale testo, Soja riporta il concetto di eterotopia sviluppato da Foucault in alcuni scritti rimasti sconosciuti fino alla morte di quest’ultimo, avvenuta nel 1984. Egli spiega che tale concetto “is capable of juxtaposing in one real place several different spaces, *several sites that are in themselves incompatible* [...] to one another”<sup>29</sup>. L’arena degli Hunger Games è un’eterotopia poiché essa è uno spazio reale, nel quale avviene l’incontro tra più luoghi (i distretti) tra cui non esiste alcun tipo di contatto o comunicazione. In questo modo, all’interno dell’arena si creano delle relazioni fuori dal comune tra i vari distretti, e Capitol fa uso di questo spazio e

---

<sup>28</sup> Soja, 2011

<sup>29</sup> “è in grado di giustapporre in un luogo reale una molteplicità di posti distinti, svariati siti che sono tra loro incompatibili” trad. Laura Truffarelli, in Soja, 2011, p. 160



di queste relazioni per perseguire il proprio scopo di mantenimento dell'ordine sociale nelle modalità simboliche già descritte. Inoltre, il contatto e la competizione tra distretti che vi avviene fa sì che l'arena funga anche da spazio in cui si creano determinate narrative in merito ai vari distretti. Quelli più avvantaggiati, come i distretti 1, 2 e 4, hanno maggiori probabilità di vedere vincitore dei giochi uno dei propri ragazzi. Allo stesso tempo, i distretti meno abbienti percepiscono il maggior numero di sconfitte. In questo modo si crea una gerarchia stabile tra distretti, e gli Hunger Games sono il luogo in cui essa viene perpetrata.

Dalla descrizione appena fornita si evince che il sistema di controllo e mantenimento dell'ordine sociale di Panem si avvicina quanto più possibile all'ideale utopico di società perfettamente funzionante. Il panopticon è stato creato concettualmente da Bentham allo scopo di fornire un modello a cui ispirarsi nella costruzione e strutturazione delle prigioni del XVIII secolo. Esso può essere quindi considerato l'utopia da cui un regime di controllo dovrebbe trarre ispirazione per mantenere l'ordine del sistema sociale di cui è a capo. Questa considerazione ci porta quindi a concludere che Panem è un'utopia, in quanto perfetta realizzazione dell'aspirazione al controllo sociale indiscusso.

Come si vedrà nel prossimo paragrafo, l'esplicazione del significato spaziale dell'arena degli Hunger Games è funzionale alla comprensione della portata dell'atto di insubordinazione compiuto dall'eroina della saga, Katniss Everdeen. Procediamo quindi a introdurre tale personaggio, la sua provenienza, e le modalità con cui si oppone al regime di controllo di Capitol.

### ***L'individuo liminare nello spazio del potere***

Il romanzo, narrato in prima persona dalla protagonista sedicenne Katniss Everdeen, ha inizio nel giorno della "mietitura" della settantaquattresima edizione degli Hunger Games. Questo è il momento in cui i due ragazzi di ogni distretto vengono selezionati per prendere parte ai giochi. Quando la sorellina di Katniss viene pescata per essere il "tributo femminile" del distretto 12, per salvarle la vita la ragazza si offre come partecipante in suo posto. Non solo Katniss esce dai giochi come vincitrice, ma attraverso alcuni atti simbolici scatena una rivolta popolare all'interno di Panem, che si concluderà con la destituzione del potere centrale e la creazione di un nuovo ordine sociale.

Prendiamo ora in esame il distretto 12 e la sua significatività spaziale sia all'interno del cosmo di Panem, sia in relazione a Katniss. Questo è il distretto nel quale si trovano le miniere di carbone che forniscono combustibile a tutta Panem, e si tratta, come già accennato, del distretto più piccolo e indigente di Panem. A causa delle costanti sconfitte che subisce nei giochi, il distretto 12 viene deriso in tutta Panem. Il discorso costruitosi nel corso degli anni intorno a questo luogo fa sì che Capitol lo percepisca come un'entità totalmente innocua: per questo quando Katniss diventa la vincitrice dei giochi, mette in dubbio ogni discorso vigente all'interno del reality, soprattutto quello sul potere di Capitol. Considerando totalmente inoffensivo il distretto 12, il potere centrale, nel corso degli anni, ha rivolto le proprie attenzioni verso altri luoghi, e il regime di controllo si è allentato. I pacificatori del 12 non eseguono il loro dovere nel modo ligo previsto dalle leggi di Capitol: essi non puniscono molte delle infrazioni commesse dalla popolazione, anzi approfittano di alcuni vantaggi che questa mancanza di controllo comporta. Infatti, a causa del comportamento negligente dei pacificatori, all'interno del distretto si sono venuti a creare vari spazi, di cui Capitol ignora l'esistenza, e che, sfuggono, perciò, al regime di sorveglianza. Il più importante di questi

spazi è la *Hob*<sup>30</sup>, il mercato nero, nel quale avvengono scambi di ogni genere. Esso è localizzato in un'area denominata *Seam*<sup>31</sup>, luogo in cui risiedono i minatori, nonché zona più povera del distretto. Essendo figlia di un minatore, è qui che Katniss vive, insieme alla madre e alla sorellina Primrose.

Nella descrizione appena fornita si iniziano a vedere le crepe che l'utopico regime di controllo di Panem presenta. L'esistenza del mercato nero non è l'unico elemento del distretto 12 che sfugge a Capitol. La caccia è un'attività proibita e il potere centrale ha tentato di imporre il divieto di caccia attraverso una recinzione elettrificata che circonda l'intero territorio del distretto e separa la popolazione dalla foresta. Tuttavia, a causa della costante mancanza di corrente, la rete è diventata innocua, e Katniss approfitta delle fenditure che mancano di riparazione per inoltrarsi nella foresta. Il fatto che la recinzione non venga mai riparata e sia raramente elettrificata è un'ulteriore dimostrazione che la vigilanza di Capitol presenta sostanziali mancanze nel Distretto 12. Katniss è profondamente cosciente della propria "provenienza marginale". Secondo l'assetto sociale di Panem, essa dovrebbe essere il soggetto più debole dinnanzi al sistema costituito, essendo una ragazza adolescente, non ancora lavoratrice e orfana di padre, che fa parte del gruppo più indigente di Panem. Tuttavia, sarà in grado di dimostrare la propria capacità di resistenza sotto gli occhi di tutta Panem, facendo crollare la gerarchia preconstituita che ne norma la società.

Se la Seam rappresenta per Katniss il luogo d'origine iscritto nel sistema di Capitol, la foresta costituisce uno spazio fondamentale per il suo bagaglio identitario, poiché sfugge completamente al controllo del potere centrale. Katniss è stata, infatti, in grado di guadagnarsi uno spazio esterno alla società di Panem, dal quale essa può affinare maggiormente il proprio senso critico nei confronti della società ordinata e apparentemente impeccabile di Panem. È, perciò, nella foresta che Katniss si costruisce come soggetto libero dal dominio dell'ordine e del controllo. Nel momento in cui Katniss abbandona lo spazio vigilato e gestito da Capitol, essa si costruisce come soggetto indipendente e inattendibile, capace di agire in modo contrario ad ogni aspettativa della società domata dell'utopia di *The Hunger Games*.

Grazie alla sua personalità e alla sua esperienza "fuori dal controllo", Katniss rappresenta un soggetto deviante all'interno del sistema degli Hunger Games, poiché non coincide con il personaggio debole e innocuo del tributo femminile del distretto 12. Sin dal giorno della mietitura, Katniss compie atti che astraggono dalla prassi vigente nel meccanismo dei giochi: si offre volontariamente come tributo per salvare la sorellina Prim; dimostra la propria forza e resistenza fisica durante gli allenamenti pre-giochi e lancia una sfida diretta ai Gamemakers, scagliando una freccia nella loro direzione; grazie ai costumi dello stilista Cinna, si distingue

---

<sup>30</sup> "Forno" nella versione italiana

<sup>31</sup> "Giacimento" nella versione italiana

<sup>32</sup> Sono numerose le interviste in cui l'autrice illustra il momento in cui ha ideato il concetto generale per la stesura del romanzo: facendo zapping tra un canale che mandava in onda un reality show e uno che proiettava un report su una zona di guerra, i due elementi si sono mescolati, e i "giochi della fame" sono nati. Per ulteriori approfondimenti vedere la sitografia.

<sup>33</sup> Si usa il termine occidentale per definire le società americana (USA e Canada) ed europea. Si è voluto specificare in parentesi l'appartenenza geografica della società criticata, poiché è ad essa che l'autrice appartiene, e la critica da essa sviluppata è diretta ai programmi trasmessi dalle TV occidentali. Si è preferito non argomentare questa osservazione, per non entrare nel merito di questioni che meriterebbero un articolo a parte per essere efficacemente trattate.<sup>xxxiv</sup> Si ricorda che i romanzi sono stati scritti tra il 2008 e il 2010, quando ancora gli eventi terroristici in Europa di questi ultimi mesi non avevano avuto luogo.

dagli altri partecipanti ai giochi, e commuove e affascina tutta la popolazione di Panem; invece che competere con tutti i giocatori nell'arena, crea delle speciali connessioni con alcuni di loro, tanto da essere disposta a sacrificare la propria vita pur di aiutarli.

Nonostante questi elementi devianti abbiano una rilevanza non indifferente, l'atto più significativo che Katniss compie nell'arena, sotto gli occhi di tutta Panem, è nei momenti conclusivi dei giochi. Si tratta di un vero e proprio atto di insubordinazione, mai osato da nessun partecipante prima di allora. Katniss sfida i Gamemakers, ponendoli dinnanzi alla scelta tra l'aver due vincitori dei giochi o il non averne nessuno. Questi, rimasti spiazzati da tale gesto, lasciano in vita sia lei sia il suo compagno Peeta, facendo sì che l'atto di disubbidienza rimanesse impunito sotto gli occhi di tutta la popolazione dei distretti.

Questa serie di atti devianti concorrono a smuovere gli animi dei cittadini di Panem, e instillare in loro la speranza di una rivoluzione, di una sovversione dell'ordine costituito. Questo è possibile perché l'atto di sfida di Katniss, manifestandosi in uno spazio dal valore così altamente simbolico, e all'interno dello stesso non castigato, ribalta completamente lo status di potere assoluto fino ad allora attribuito a Capitol. Nell'eterotopia del potere, infatti, irrompono i luoghi fuori dal controllo sorti nel distretto 12, e fino ad allora rimasti estromessi. Katniss porta dinnanzi all'intera popolazione di Panem la possibilità di evadere il controllo, facendo crollare l'ordine sociale perfetto istituito da Capitol.

### ***La distopia svelata***

Nel precedente paragrafo abbiamo iniziato a vedere come il distretto 12 intacchi la perfezione sociale dell'utopia di Panem. Si è dimostrato che Capitol non riesce a mantenere il totale controllo sulla popolazione del suo Stato e che quindi in *The Hunger Games* non si racconta un di un mondo utopico. Ci spingiamo ora oltre, e spieghiamo perché Panem sia, in verità, una distopia molto particolare.

Dalla descrizione fornita dei dispositivi di controllo politici e simbolici usati da Capitol City si evince che la violenza è un mezzo piuttosto significativo per governare i cittadini di Panem. I pacificatori sono una polizia che usa modalità efferate per imporsi sulla popolazione dei distretti e gli Hunger Games sono un elogio alla ferocia tra giovani. Le reazioni che Katniss innesca nel compiere i suoi atti d'insubordinazione sono un palese segnale del malcontento presso la gente di Panem. Di fatto, gli abitanti dei distretti beneficia solo in piccola parte della propria attività produttiva, in quanto Capitol convoglia verso di sé tutti i frutti del lavoro della popolazione, ridistribuendone magre quantità tra le dodici aree sotto il suo potere, e solo il minimo indispensabile perché il sistema produttivo non rallenti o collassi. Mentre gli abitanti di Capitol possono usufruire della migliore tecnologia e conducono stili di vita frivoli e mondani, la maggior parte della popolazione dei distretti deve sopravvivere in condizioni di estrema povertà, ed è costretta a lavorare nelle fabbriche sin dalla giovane età, trascorrendovi l'intera giornata e disponendo di un solo giorno di riposo alla settimana. Il gruppo dominante di Capitol rappresenta una piccola minoranza rispetto alla vasta popolazione dei distretti sottomessi e, soprattutto, non può sussistere senza la costante attività dei lavoratori nelle fabbriche, nei campi e nelle miniere. Per questo, il potere centrale è costretto a mantenere il pressante regime di controllo che abbiamo descritto poco fa, affinché la popolazione non elabori una strategia di ribellione.

In questo modo l'utopia della società perfettamente funzionante si rivela nelle sue reali fattezze: essa è una distopia volta a beneficiare una classe dominante, affamando e sfruttando

il lavoro del resto della popolazione. Inoltre, il mezzo attraverso il quale viene imposto il dominio è la violenza e l'umiliazione della gente di Panem. Le regole imposte da Capitol sono numerose, e violarne una è molto facile. È vietato, ad esempio, uccidere animali selvaggi (anche quando si trovano all'interno della recinzione del distretto), poiché essi costituiscono una fonte alimentare alternativa, ed è negli interessi di Capitol costringere gli abitanti a comprare la carne elaborata nel distretto 10, mantenendo stabile il sistema economico prestabilito. Katniss e il suo compagno di caccia Gale vanno spesso nella foresta per catturare succulente prede da rivendere o portare alla propria famiglia. Essi non solo uccidono animali selvaggi, ma addirittura oltrepassano la recinzione che stabilisce i confini del distretto, commettendo un reato punibile con la vita. Quando Gale viene scoperto con in mano alcuni tacchini appena cacciati, viene punito con ben quaranta frustate nella piazza del distretto 12.

Nel corso del tempo, le pratiche efferate di Capitol sono entrate a far parte della routine dei cittadini sottomessi, e lo stesso gioco degli Hunger Games non viene percepito come il macello di giovani innocenti che è effettivamente, quanto piuttosto un evento annuale. Fino all'irrompere del "fenomeno Katniss", nessun cittadino di Panem si è mai opposto a questa pratica violenta, e gli Hunger Games si sono potuti svolgere senza aperte manifestazioni di dissenso. In alcuni distretti, venire eletto come tributo negli Hunger Games rappresenta addirittura un onore per il giovane e la sua famiglia. Nel distretto 2, ad esempio, i ragazzi vengono allenati sin dalla tenera età nell'arte del combattimento, e il giorno della mietitura si confrontano per dimostrare il proprio valore e poter prendere parte ai giochi. Le pratiche cruente sono, quindi, un elemento abitudinario nella vita dei cittadini di Panem, e fino agli atti di insubordinazione di Katniss viene accettata con un dimesso silenzio.

La rivolta accesa involontariamente da Katniss dimostra che la popolazione di Panem ha preso coscienza dell'ingiustizia che l'affligge, del fatto che le umiliazioni che subisce quotidianamente non devono più essere accettate. L'atto di Katniss ha perciò rivelato l'orrore della distopia di violenza e vessazione in cui la società apparentemente perfetta di Panem trova la sua giustificazione, e ha spinto questa gente a rivendicare la propria libertà, a perseguire l'obiettivo della giustizia sociale.

Come si è detto in apertura, i mondi alternativi creati nei romanzi di science fiction trattano in forma allegorica tematiche importanti del tempo cui appartengono. Nel caso di *The Hunger Games* (che, ricordiamo, è stato pubblicato tra il 2008 e il 2010), l'elemento su cui l'autrice pone maggiormente l'accento è la spettacolarizzazione della violenza<sup>1</sup>. È da anni in corso un preoccupato dibattito sull'eccessiva brutalità contenuta in videogiochi, giochi di ruolo e numerosi film e telefilm. Il timore è che i bambini e gli adolescenti che assistono a questi spettacoli riproducano poi, nella vita reale, comportamenti aggressivi. Tuttavia, la distopia di Panem non può pienamente ridursi a questo dibattito. Infatti, gli Hunger Games non sono solo un gioco in cui il combattimento funge da divertimento per gli spettatori. Essi rappresentano un gusto e un'accettazione della violenza distorti e disturbanti.

Videogiochi e film non sono gli unici prodotti mediatici che contengono scene violente. Sono, anzi, spazi mediatici secondari, se messi a confronto con giornali, telegiornali, report di guerra e programmi affini, che vengono seguiti sia da un pubblico giovane che da un pubblico adulto. Questi ultimi vengono investiti di una diversa autorità dal pubblico che vi assiste, poiché narrano situazioni reali. La violenza è, a tutti gli effetti, il racconto "che fa notizia" per eccellenza, poiché scatena reazioni forti da parte dell'audience, la quale è educata a sviluppare emozioni forti ed estemporanee in risposta agli impulsi emotivi proposti dalle narrazioni mediatiche. La maggior parte dei mezzi d'informazione riportano, quindi, ogni

giorno eventi shockanti, utilizzando spesso toni drammatici e soffermandosi su dettagli macabri, in modo da incontrare i gusti di un'audience, che ha bisogno di essere impressionata.

Il meccanismo mediatico appena descritto è analogo a quello che si manifesta durante i giochi degli Hunger Games. Anche la popolazione di Panem e, nello specifico quella di Capitol e di alcuni dei distretti "eletti", è abituata ad assistere ad immagini di violenza, tanto che più è l'efferatezza delle scene, tanto maggiore è l'apprezzamento da parte di questo pubblico. Si può quindi comprendere come la distopia di *The Hunger Games* altro non sia che una caricatura esasperata del rapporto che intercorre tra i media d'informazione del nostro tempo e l'audience che vi assiste.

Questa trilogia fantascientifica, perciò, vuole allarmare la società contemporanea (anzi occidentale), ponendo l'accento su questo atteggiamento distorto che ha nei confronti della violenza e degli eventi cruenti che avvengono nel mondo di oggi. Questo "gusto ammaestrato" nei confronti della violenza fa sì che essa venga trattata come un oggetto, e che le reazioni non siano più dettate da sentimenti spontanei, ma unicamente dettate da un copione comunemente accettato. La conseguenza di un tale atteggiamento è che si viene a perdere la tragicità effettiva degli eventi drammatici che ci circondano, e che non se ne comprendano veramente le fattezze.

In conclusione, possiamo dire che in *The Hunger Games* viene proposta una distopia, volta a denunciare l'apatia cui la società occidentale contemporanea lontana dai drammi del nostro mondo sta andando incontro.

## **Conclusioni**

*The Hunger Games* è una trilogia fantascientifica rivolta ad un pubblico giovanile, in età adolescenziale. Non sempre romanzi di questo tipo meritano un'analisi approfondita. Ovviamente anche in *The Hunger Games* vengono narrate storie di primi amori e di ribellione giovanile. Tuttavia, le tematiche ivi affrontate fanno sì che questa trilogia richieda un livello di analisi più approfondito, che non si soffermi alla pura esplorazione degli eventi raccontati.

In questo articolo si è voluto, quindi, prendere in considerazione il rapporto che intercorre tra il potere assoluto di Capitol e la configurazione spaziale di Panem, prendendo in esame le forme con cui il centro amministrativo esercita il proprio controllo sulla società a lui sottomessa. Si è dimostrato che questa apparente utopia di società perfettamente funzionante è in verità una distopia aberrante, poiché al suo interno le pratiche violente sono pienamente accettate e giustificate dalla società, tanto da costituire una fonte di divertimento.

In conclusione, si è visto come questa "estetica della brutalità", che tanto ci spaventa quando se ne legge all'interno del romanzo, non sia così diversa dai gusti delle audience contemporanee. Esse sono infatti abituate ad assistere quotidianamente a narrazioni di episodi di violenza, e da esse traggono maggior compiacimento. *The Hunger Games* è, quindi, una rappresentazione allegorica del pubblico occidentale, che, immerso in questi messaggi mediatici di violenza, perde sempre più la percezione della reale disgrazia che gli eventi drammatici costituiscono.

## **Bibliografia**

- ARROW, V. *The Panem Companion. An Unofficial Guide to Suzanne Collins' Hunger Games, from Mellark Bakery to Mockingjays*, Dallas: BenBella Books, 2012
- BEJA HORTA, Ana Paula. Places of Resistance, *City*, 2006, vol. 10, no. 3, p. 269-285
- BENTHAM, J. BOZOVIC, M. *The Panopticon Writings*, Social Scienze, 1995
- BENTIVEGNA, S. *Teorie delle Comunicazioni di Massa*, Bari: Laterza, 2005
- BRADBYRY, R. *Fahrenheit 451*, New York: Simon & Shuster, 2003
- COLLINS, S. *Hunger Games*, Milano: Oscar Mondadori 2008  
 Ead. *Hunger Games. La Ragazza di Fuoco*, Milano: Oscar Mondadori, 2009  
 Ead. *Hunger Games. Il Canto della Rivolta*, Milano: Oscar Mondadori, 2010
- DELL'AGNESE, E. *Geografia Politica Critica*, Milano: Edizioni Angelo Guerini, 2005
- DELL'AGNESE, E. AMATO, A. (a cura di) *Schermi Americani. Geografia e Geopolitica degli Stati Uniti nelle Serie Televisive*, Milano: Unicopli, 2014
- DITTMER, Jason. DODDS, Klaus. Popular Geopolitics Past and Future: Fandom, Identities and Audiences, *GEOPOLITICS*, 22 Agosto 2008, p. 437-457
- DITTMER, Jason. Captain America's Empire: Reflections on Identity, Popular Culture, and Post-9/11 Geopolitics, *Annals of the Association of American Geographers*, 2 Novembre 2010, p. 626-643
- DITTMER, Jason. *Captain American and the Nationalist Superhero. Methaphors, Narratives and Geopolitics*, Philadelphia: Temple University Press, 2013
- DUNN, G. A. MICHAUD, N. IRWIN, W. HART, V. (a cura di) *The Hunger Games and Philosophy: a Critique to Pure Treason*, Hoboken: John Wiley & Sons, 2012
- FOUCAULT, M. *Discipline and Punish. The Birth of the Prison*, New York: Random House Inc., 1975
- HOOKS, B. *Elogio del Margine*, Milano: Stampa Grafica Spiel, 1998
- HUXLEY, A. *Brave New World*, Amereon Limited, 1976
- Ó TUATHAIL, G. *Critical Geopolitics*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996
- PHARR, M. F. CLARK, L. A. Introduction. In Pharr M. F., Klark L. A. (a cura di), *Of Bread, Blood and the Hunger Games*, Jefferson: Mc Farland & Company, 2012
- PICONE, Marco. L'albero e l'anello. Natura e geografia nel Signore degli Anelli. In dell'Agnese, E. & Rondinone, A. (a cura di) *Cinema, ambiente e territorio*, Milano: Unicopli, 2011, p. 191-215
- Id. Nazionalismo o cosmopolitismo?: il profeta padano e la geopolitica popolare. In DE SPUCHES, G. GUARRASI, V. (a cura di), *Città cosmopolita: altre narrazioni*, Palermo:

Palumbo, 2012, p. 126-141

RABINOW, P. *The Foucault Reader*, New York: Pantheon Books, 1984

SOJA, E. W. *Thirdspace. Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*, Blackwell Publishing, 2011

WEZNER, Kelley. Perhaps I am watching you now. Panem's Panopticon. In PAHRR, M. F. KLARK, L. A. (a cura di), *Of Bread, Blood and the Hunger Games*, Jefferson: Mc Farland & Company, 2012

WELLS, H. G. *The war of the Worlds*, Sterling Pub., 2007

WILLIAMS, R. Utopia and Science Fiction, in *Science Fiction Studies*, Vol. 5, No. 3 Nov., 1978

### **Sitografia**

<http://www.suzannecollinsbooks.com>

<https://www.youtube.com/watch?v=6MiVBAPg6TU>

<http://entertainment.time.com/2013/11/19/writing-war-appropriate-stories-for-kids-a-conversation-with-suzanne-collins-and-francis-lawrence/>

---