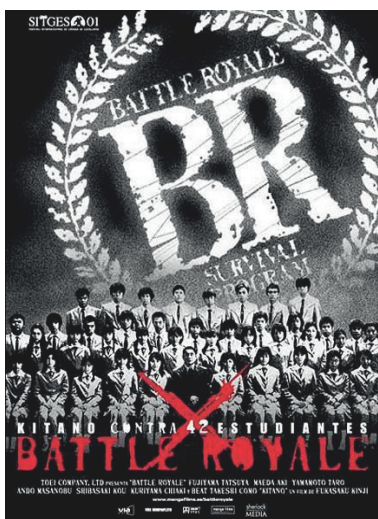


Poder y supervivencia

Por Alberto Marañón

Battle Royale (2000).
Dirección: Kinji Fukasaku



“¿Qué? ¿Battle Royale?
¿Qué es eso de Battle Royale? [...] En una Battle Royale saltan al ring diez o veinte luchadores juntos. Entonces cada uno es libre de atacar a quien quiera [...] Entonces sólo queda un Jugador en el ring, y ese es el ganador. Se le entrega un trofeo enorme y una bolsa de dinero. ¿Entiendes? ¿Eh? ¿Y qué pasa con los luchadores que han sido amigos?

Bueno [...]”¹

Popularizado recientemente por el videojuego *Fortnite* el término de *Battle Royale* es mínimamente conocido por el joven promedio, el juego de muerte en el que sólo puede haber un vencedor es tan popular hoy día como lo es el desayuno americano de huevos y tocino. Ese vencedor sanginario, ese escudo de victoria y ese baile de la conquista son elementos del ideal imperial del vencedor, del que ha tomado el coraje para aniquilar al resto. Sin embargo, el vencedor arrepentido, el ganador con secuelas, el victorioso sin victoria

¹ Takami, Koushoun (1999). *Battle Royale*. Editorial Planeta, pp. 17-18.

- Poder y supervivencia

y en general *Le Vainqueur de la Tristesse* no son elementos que queramos ver en las narrativas de “sólo puede ganar uno”, no nos gusta imaginar a nuestro ganador cabizbajo, no nos agrada verlo con otro sentimiento que no sea la pasión por el juego, un vencedor triste no es popular. *Battle Royale*, cinta japonesa estrenada en el año dos mil y basada en el libro del noventa nueve es quizá un filme que lleva un nombre muy familiar, y posee un concepto muy conocido, pero al ser nombrada no refleja una presencia popular tan grande como su contraparte en videojuego, pero la verdad es que los dos son familiares, ambos guardan dentro de sí una forma de ver la guerra, la batalla y la conquista.

En ese sentido, *Battle Royale* es una película altamente conocida, no sólo porque esté disponible en YouTube en español (con un doblaje bastante malo) o porque el libro cueste un poco menos que lo que cuesta un ejemplar de *Juego de Tronos*, sino porque conocemos sus principios, sus reglas, y en una medida menos explícita, también sus planteamientos. Desarrollada en un futuro no tan lejano donde Japón se encuentra casi al borde del colapso y solo unos cuantos concentran la riqueza, la juventud se ha rebelado contra los adultos adoptando conductas casi bélicas. Desaparición de la academia educativa, desdibujo de las barreras entre profesor y alumno y ataques a plena luz del día por parte de pandillas a los servidores públicos han bastado para que el gobierno instaure la Ley BR: cada año, un grupo de alumnos de último año de preparativo será seleccionado al azar y llevado a una arena donde estarán obligados a matarse los unos entre los otros hasta que sólo quede uno. ¿Podremos matar a nuestros compañeros de clases? ¿Cómo deshacerse de aquel joven silencioso de la butaca del fondo que cuando menos lo esperabas te prestó un lápiz el día del examen? Control de nuestros valores morales, de nuestros cuerpos y de los de nuestros seres queridos se ven envueltos en la arena bajo el lema de que “la vida es un juego”, debemos pelear para sobrevivir, y de paso descubrir si somos dignos de vivirla, la única salida es la belicosidad, la violencia, la sangre, el asesinato de rostros completamente conocidos, de caras que se ven día a día. *Battle Royale* no se encuentra presente porque todo el mundo la conozca, no se hace un icono porque veamos pósters de ella en todos lados o porque figure entre la colección de DVD de cualquier hogar promedio de la primera década de los dos mil, tampoco se populariza porque esté en todas las plataformas de *streaming* online del mundo, ni mucho menos

porque sea la mayor tendencia en Twitter o en taquilla, o en venta de Blu-Rays. *Battle Royale* encuentra su permanencia (por ahora) en el suspiro de sagas cinematográficas que buscaron reconstruir este modelo de *survival game* en el que la juventud entra en conflicto directo con no únicamente los poderes del Estado, entran también en lucha contra una figura adulta que representa toda la opresión, tiranía, alienación, deseo y poder que la juventud desea dejar atrás, en el caso del filme japonés se trata del personaje que Kitano Takeshi trae a la vida, un profesor que se ve contento y comprometido con ver a su grupo de estudiantes sucumbir uno por uno ante el juego. En esta misma línea, el filme japonés se reactiva cuando esta generación de películas de futuros inciertos y jóvenes valientes se rebelan contra su gobierno, películas que acapararon todo un momento y que se percibieron como el futuro seguro de Hollywood, quedaron una a una derrotadas por una caza de conceptos y explotación del factor supervivencia cuando este quizá no era necesario. *Los Juegos del Hambre*, *Maze Runner*, *Arena Uno*, *Divergente* y demás títulos más o menos conocidos surgieron bajo el proyecto que instauró la primera de estas sagas mencionadas: la tetralogía fílmica, la búsqueda de taquilla juvenil que en esos tiempos aspiraba por derrocar a las fuerzas del estado (aunque fuera solo por un momento en la sala de cine).

Imagen 1. Fotograma de la película.



Fuente. *BloodyPrincess.com*.

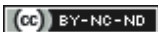
Las llamadas sagas juveniles de supervivencia parecieron en su tiempo ser la competencia directa de los muy en auge universos cinematográficos, no obstante, tras solo un par de años quedaron extintas, pues se trataron las unas a las otras como los competidores de una BR se tratarían, una a una desapare-

- **Poder y supervivencia**

cieron y algunas no fueron ni siquiera concluidas en la gran pantalla, por otro lado, si bien *Battle Royale* no se convirtió jamás en la película más famosa del mundo, sí que encontró su forma de permanecer a través de todas estas sagas que retomaron sus modelos, pero lo más probable es que siga permaneciendo, y que en el futuro sean creadas sagas o universos enteros bajo este tipo de premisas, y no necesariamente porque tomen inspiración de la cinta japonesa, sino porque, en una época donde cada vez la tecnología conoce más de nosotros, donde la policía defiende el capital y la propiedad privada en lugar de a la ciudadanía, donde el estado como maquinaria genera la creación de ciertos perfiles represivos, nos encontremos cada vez más cerca de una comunidad (principalmente joven) que desee de nuevo la revolución y la protesta, y que de este modo, no tarden en representarlo por medio del cine, la pintura, la literatura, el comic y cualquier otro modo de expresión que puedan encontrar. Pero hasta cuando estos filmes sean producidos, *Battle Royale* guarda un lugar en la cultura de masas, esa cultura que ve la protesta como un acto de mero vandalismo, que tacha la exigencia de derechos como flojera y que interpreta el activismo como búsqueda de atención, todo en generaciones que ven en las juventudes un rompimiento de sus antiguos valores.

Referencias

Takami, K. (1999). *Battle Royale*. Editorial Planeta.

*Esta obra está publicada bajo una licencia Creative Commons 4.0 Internacional [Reconocimiento-Atribución-NoComercial-Compartir-Igual]  <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>