

SOBRE GÉNERO Y GÉNEROS:
UNA LECTURA FEMINISTA DE LOS *JUEGOS DEL HAMBRE*
ABOUT GENDER AND GENRES: A FEMINIST READING OF THE HUNGER GAMES

María Isabel Menéndez Menéndez
Universidad de Burgos
Marta Fernández Morales
Universitat de les Illes Balears

RESUMEN

El inicio del siglo XXI asiste al éxito del género literario juvenil, especialmente las sagas adaptadas al cine que, con sus universos expandidos, se convierten en fenómenos de masas con capacidad de llegar a un público globalizado. Este artículo reflexiona sobre la literatura para jóvenes a través de la trilogía *Los juegos del hambre* de Suzanne Collins y sus versiones cinematográficas mediante las aportaciones de la perspectiva de género y la epistemología feminista, dado que la obra contiene interesantes elementos tanto desde el punto de vista político como desde su apuesta por la subversión de los estereotipos de género.

Palabras clave: *Los juegos del hambre*, literatura juvenil, género, adaptación, subversión.

ABSTRACT

The beginning of the 21st century has witnessed the success of young adult literature, particularly in the form of sagas adapted to the screen which, with their expanded universes, have turned into mass phenomena with the capacity to reach a globalized audience. This paper reflects on literature for young adults through the case study of Suzanne Collins' *The Hunger Games* and its film versions. Our work is based on the contribution of the gender perspective and feminist epistemology, since the text incorporates interesting elements both from a political point of view and in relation to its subversion of gender stereotypes.

Key words: *The Hunger Games*, young adult literature, gender, adaptation, subversion.

SUMARIO

–Introducción. –Aproximación al género literario juvenil. –Las adaptaciones cinematográficas de las sagas juveniles y sus universos expandidos. –La identidad de género y la cultura popular. –Estudio de caso: *Los juegos del hambre*. –Katniss Everdeen desde la perspectiva feminista. –Conclusiones. –Referencias.

Introducción¹

La cultura popular, y dentro de ella la dirigida a jóvenes, se ha convertido en un nuevo objeto de análisis académico con especial interés para los estudios sobre identidades o género, entre otros. Lo popular es un lugar de hibridación donde se intercambian elementos genéricos, tanto desde el punto de vista de la narrativa como la estética o la ética, algo muy visible en las adaptaciones cinematográficas de *best-seller* literarios. Si las fronteras de género literario y/o audiovisual son cada vez más borrosas, su unión con las técnicas comerciales que permiten atraer y mantener a un público tan complejo como el adolescente posibilita que las adaptaciones cinematográficas se conviertan en la palanca final que convierte estas obras en fenómenos de masas con capacidad de llegar a un público globalizado; en el sentido de romper todas las fronteras geográficas para alcanzar a audiencias de todo el mundo.

En la actualidad la literatura juvenil y sus versiones en la gran pantalla están ocupando el lugar que antaño se reservaba a grandes obras de las letras universales, y su enorme éxito de público no deja lugar a la indiferencia. Se trata de un discurso ambiguo y articulado a través de la mezcla de recursos narrativos y estilísticos y cuyo público tampoco es monolítico, pues muchas obras juveniles se denominan *crossover books*, esto es, relatos que pueden cruzar fronteras más allá de la variable de edad y llegar también al público adulto.

En este texto se analiza el género literario juvenil a través de la trilogía *Los juegos del hambre* (*The Hunger Games*), de Suzanne Collins (2008, 2009, 2010) y sus adaptaciones cinematográficas (Ross, 2012; Lawrence, 2013, 2014) mediante las aportaciones de la perspectiva de género y la epistemología feminista. *Los juegos del hambre* es un producto interesante para el análisis académico por su enorme resonancia, ya que tanto las novelas como las películas han roto todos los records de recaudación. Pero, además, analizar esta obra desde la perspectiva de género permite reflexionar sobre al menos dos cuestiones adicionales: en primer lugar, la inversión cinematográfica y su retorno en taquilla, hasta ahora apoyados en cierto estereotipo sobre la baja rentabilidad de obras dirigidas a audiencias femeninas. Por otro lado, la subversión de estereotipos de género que se da en *Los juegos del hambre*, muy poco habitual en obras dirigidas a público adolescente y que viene a romper con la tendencia de otras sagas coetáneas adaptadas también al cine, como *Crepúsculo* (*Twilight*), de Stephenie Meyer (2005-2008), apoyada en roles mucho más convencionales. Finalmente, su carácter *crossover* explica que se trate de un producto que contiene un discurso mucho más

¹ El presente trabajo se ha desarrollado en el marco del proyecto *Violencia de género y cultura popular: representación y recepción*, cofinanciado por el Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad del Gobierno de España y el Fondo Social Europeo (Referencia 115/12).

político y comprometido socialmente que la mayoría de obras comerciales de su segmento, como demostraremos en nuestro estudio. En la actualidad se denomina *crossover* a cualquier obra capaz de atraer tanto a jóvenes como a personas adultas y, aunque existe desde siempre, se estima que ha experimentado un gran auge a partir de 2005. Se trata de un discurso que reproduce las características de la era virtual: se difuminan las etapas de la vida y existe cierta indeterminación temporal. Utiliza un lenguaje híbrido entre lo juvenil –sencillo, accesible– y algunos términos más elevados. La misma cuestión puede encontrarse en las estructuras gramaticales y, por supuesto, en las realidades que describe Falconer (2008).²

Aproximación al género literario juvenil

Existe consenso respecto del papel socializador de la literatura juvenil. Se trata de un acceso de tipo lúdico a una representación del mundo que han hecho las personas adultas y que interviene en la propia configuración identitaria de las y los jóvenes. Teresa Colomer asegura que es el mejor documento «para saber la forma en que la sociedad desea verse a sí misma», y por consiguiente como cree que la juventud «debería ver el mundo» (1999: 44). Es una propuesta narrativa que establece un contrato de lectura mediante el que un autor o autora de edad adulta propone al lector o lectora adolescente una comunicación que, además de ser una propuesta lúdica y/o artística, ayuda a construir una competencia lingüística, narrativa, literaria o ideológica (Lluch, 2005: 136).³

Lluch distingue entre obra literaria y paraliteraria. El concepto de *paraliteratura* se atribuye a Marc Angenot, quien lo propuso al constatar las connotaciones peyorativas de los términos *infraliteratura* o *subliteratura* utilizados hasta entonces y que sugerían una idea de literatura *de segunda*. Aunque no se circunscribe únicamente a la narrativa, permite romper con las distinciones realizadas desde el canon para multitud de obras de la cultura popular (cómic, fotonovelas, romance, novela negra, ciencia-ficción, etc.). El concepto está en relación directa con el de *best-seller*: «usualmente novelas con componentes de aventuras, acción, intriga o suspense en el caso de la literatura, que alcanzan un elevadísimo índice de

2 Aunque el uso de este término es relativamente reciente, no lo es la estrategia editorial de buscar obras que puedan abarcar públicos amplios desde el punto de vista de la edad. La mayoría de editoriales reconoce que tienen colecciones específicas, por ejemplo Seix Barral y su colección *Furtiva*, o Siruela y la colección *Las Tres Edades*. Para Seix Barral, en declaraciones al diario *El País* (04-02-2011), un buen *crossover* «ha de ser complejo y profundo, debe tener muchos niveles distintos de entendimiento y de emoción, y, al mismo tiempo, debe lograr esa difícilísima sencillez que convierte las historias en fábulas».

3 Se escapa a los objetivos del presente texto entrar en el debate sobre la propia existencia de la literatura juvenil como género, aunque es una preocupación que existe en la bibliografía especializada. Por otro lado, tampoco interesa a este artículo valorar la cuestión de la calidad de las obras dirigidas a adolescentes y sobre las que existe una polarización de opiniones, entre quienes opinan que siempre es mejor leer, aunque sea mala literatura, y quienes creen que los *best-seller* siempre son prescindibles.

de ventas nacionales o internacionales. A tal éxito de consumo, aparte del gusto del público, contribuyen notoriamente todos los mecanismos comerciales» (Vallés y Álamo, 2002: 245). Los *best-seller* «han coincidido frecuentemente con obras representativas de la cultura popular o de masas [...] a las que se engloba bajo el título de *paraliteratura*» (Estébanez, 1999: 95; *énfasis en el original*).

Existe pues diferencias entre lo canónico y lo paraliterario, tanto en el nivel paratextual como en el narrativo. En el primero, la paraliteratura se distingue radicalmente de la literatura canónica en su apariencia formal, caracterizada por usar recursos paralingüísticos (colores, textos repetitivos y emotivos) que anticipan el contenido del relato (Lluch, 2005: 138). En cuanto al nivel discursivo, hay que destacar la tendencia a la reiteración y al uso de cambios en las pautas de ritmo que permiten tanto crear expectación o suspense como mantener el interés del público. Para Lluch, lo más característico es la repetición de procedimientos, lugares y decorados, esto es, las mismas situaciones dramáticas, idénticos personajes y la ausencia de distancia irónica o paródica. Es decir, se trata de una propuesta unívoca, generalmente estereotípica. A ello contribuye la necesidad de alcanzar grandes públicos, lo que implica homogeneizar las propuestas (Lluch, 2005: 140).

Estas características se hacen todavía más explícitas en las adaptaciones audiovisuales que comparten elementos como el contexto comunicativo, el nivel y estructura del relato, la construcción de personajes, el estilo, las técnicas de identificación e, incluso, la ideología subyacente. Todos estos mecanismos «producen una ilusión de realidad y de referencia que borra la conciencia de la lectura, en definitiva, el lector no percibe que la letra es una mediación para conseguir una identificación con el texto y atraparlo dentro» (Lluch, 2005: 153). Estos mecanismos de adicción y los intereses comerciales explican la existencia de las exitosas *sagas literarias* pues estas obras no se limitan a un volumen. Aunque originalmente el concepto de saga hacía referencia a relato, especialmente heroico, hoy se aplica a conjuntos de novelas que, conectadas por un argumento común, crea un universo propio, generalmente paralelo o fantástico, de ahí su denominación como «fantasías épicas».

Algunos ejemplos son la trilogía *El señor de los anillos* de Tolkien (*The Lord of the Rings*, 1944); las heptalogías *Las crónicas de Narnia* (*The Chronicles of Narnia*), de C.S Lewis (1949-1954) y *Harry Potter*, de J.K. Rowling (1997-2007); o las más recientes y ya citadas *Crepúsculo*, tetralogía de Stephenie Meyer (2005-2008) y *Los juegos del hambre*, la trilogía de Suzanne Collins (2008-2010). Todas ellas han sido adaptadas con gran éxito al cine y se significan por la existencia de elementos propios de los mundos paralelos tales como la presencia de seres sobrenaturales, esferas limitadas al acceso humano, elementos siniestros y tenebrosos o amenazas de muerte y violencia, entre otros (López, 2012: 53). Finalmente, la saga funciona

como un mecanismo publicitario en sí mismo porque, al final, se trata de consumir más de un libro: «Ser muchos. La consigna es multiplicar» (Montes, 1999: 99).

Las adaptaciones cinematográficas de las sagas juveniles y sus universos expandidos

«La mejor manera de definir la actual literatura juvenil sería a través del mestizaje o de la fusión entre diferentes modelos narrativos» (Lluch, 2007: 193). Hoy el texto para jóvenes se caracteriza por formar parte de un constructo cultural más amplio con el que se integra: las portadas de las novelas se confunden con las carátulas de los CD musicales, de los DVD con productos audiovisuales, de los videojuegos, de las revistas y de múltiples soportes de la cultura popular, discursos todos ellos que se fusionan con las narrativas tradicionales (Lluch, 2007: 194). Es básica la estrategia de mercado, con frecuencia diseñada previamente. No es una novedad, ya que viene ocurriendo al menos desde las tácticas ideadas por Walt Disney, pionero en considerar la industria del entretenimiento como algo global.

En el siglo XXI, las y los adolescentes son un *target* prioritario porque realizan un elevado consumo de cine, música, ropa o tecnología. Para dar respuesta a esa demanda –o para crearla–, la industria del consumo cultural proporciona innumerables objetos que recrean el producto original, hasta la configuración de un auténtico icono mediático. El universo expandido parece infinito: libros que explican las novelas y diccionarios que ayudan a seguirlas, videojuegos que recrean la narrativa y ofrecen nuevas posibilidades para el futuro de la trama, juegos interactivos que pueden dialogar con las productoras cinematográficas... las posibilidades no hacen más que crecer al amparo de las redes sociales.

El nuevo siglo ha asistido a un auge de la narrativa épica, sobre todo a partir del tremendo éxito de la adaptación cinematográfica de *El señor de los anillos* pero también de obras directamente nacidas en los inicios del siglo, como *Harry Potter*. Estas obras unieron la paraliteratura juvenil con el cine, favoreciendo una poderosa industria que supera las propias narraciones literarias y cinematográficas. Aquí aparece la cuestión diferencial en el género juvenil que consiste en la utilización de mecanismos de acción que provocan un «enganche». Lluch denomina *mecanismos* a las estrategias que, ligadas al sistema cultural, son capaces de impulsar el número de ventas, pero también se convierten en marcas discursivas que permiten «el placer rápido, fácil y que potencie la repetición» (Lluch, 2005: 136). Por *adicción*, entonces, debe entenderse la necesidad del público lector de ampliar el placer experimentado en la primera lectura, que las editoriales mantienen e incluso aumentan en las siguientes.

Para Lluch, *Harry Potter* es uno de los ejemplos más poderosos y dio lugar a un fenómeno más propio del mundo cinematográfico, musical o deportivo que del de las letras, porque el mérito de dicho producto se apoyaba en (re)construir referencias literarias y extraliterarias. Su adaptación cinematográfica no hizo más que expandir su universo y, al mismo tiempo, el consumo de los múltiples productos.⁴ La idea de saga diferenciaba este discurso de la literatura convencional, pensada como un producto cerrado sobre sí mismo. La propia creación por entregas de las novelas se alarga con las películas: aumenta la vida del relato y también la posibilidad de crear universos expandidos. Inclusive, la aparición de un producto audiovisual puede llevar al efecto inverso, esto es, a la lectura del texto del que partía, retroalimentando el propio circuito *best-seller/película/merchandising*. Así, públicos que se declaran poco interesados por la lectura reconocen su adicción a algunas obras –fruto de la presión del grupo de iguales que admite la mayoría de lectores/as, pero también de las estrategias comerciales y, especialmente, del atractivo del discurso audiovisual.

El libro, según Lluch, se *deslocaliza*: no parece tener relación alguna con la escuela o la educación formal sino que es un producto de la industria del entretenimiento. Ya no se encuentra únicamente en las librerías sino que podemos tropezarnos con él en cualquier estantería, desde un aeropuerto a un supermercado, y las técnicas de promoción, apoyadas en el marketing experiencial, las comunidades virtuales en la red, la interactividad y la instantaneidad aumentan exponencialmente su interés (Lluch, 2007: 199). Finalmente, cuando las obras se adaptan al cine, añaden el elemento fan a la ecuación. De ahí la búsqueda de actores y actrices con gran proyección, una apuesta para tratar de asegurarse el éxito. El fenómeno fan en conexión con las sagas de ficción ha sido ampliamente estudiado por Martos, que ha detectado como estos textos se convierten en objetos de veneración. Es un proceso basado en la cohesión grupal del que se ha aprovechado la industria del entretenimiento, convertida en «máquina de producir identidades y de crear vínculos» hasta el punto de construir «mundos alternativos» (Martos, 2011: 14; *énfasis en el original*).

La identidad de género y la cultura popular

En línea con lo antedicho, también la constitución de la identidad de género a través de la literatura juega un papel crucial, pues el discurso patriarcal y heterocentrado presente en la cultura apenas ha ofrecido imágenes de masculinidad y feminidad distintas de las

⁴ De hecho la historia sigue viva en *Pottermore*, una web en la que la propia autora interactúa con el público y donde ofrece fragmentos inéditos de historias de ciertos personajes, tramas no desarrolladas en las novelas, etc. Véase: <https://www.pottermore.com/es>.

del mandato hegemónico. Ello incluye no solo las opciones sexuales, sino igualmente la estereotipia de género, de forma que, también desde la literatura juvenil, se prescriben formas de ser hombre/mujer que no subvierten el mandato patriarcal. La socialización apela a la supremacía masculina, legitimando la jerarquía sexual entre hombres y mujeres. Un género es invisibilizado, denigrado o despreciado –el femenino– para poder elevar al otro. No se puede definir la hegemonía masculina si no es en un marco relacional, con una feminidad concebida como subalterna o sometida (Messerschmidt, 2012; Bourdieu, 1998).

La literatura feminista ha demostrado que los discursos culturales han discriminado a las mujeres como sujetos y objetos de ficción. La discriminación se produce, en primer lugar, con las escritoras o creadoras pero también en el contenido de las obras, caracterizadas por la ausencia de protagonismo femenino o por los roles dependientes o estereotipados que se asignan a los personajes. Ello supone que la producción simbólica controla o al menos interviene en la adquisición de la identidad de género y, además, legitima la dominación masculina (Arranz, 2013: 3). El mayor protagonismo masculino es no solo una cuestión de mayor presencia sino también de prestigio pues, cuando aparecen mujeres, generalmente lo hacen en un contexto que depende de lo masculino. Por ejemplo, explica Arranz, en la famosa saga *Crepúsculo*, un producto dirigido a una audiencia femenina y de carácter romántico, el peso del co-protagonismo masculino es muy superior al de la joven. No solo porque los cuatro tomos demuestran la obsesión de ella por el amor del muchacho, sino desde un punto de vista puramente cuantitativo: «de las quinientas páginas escritas del primer boom comercial de la serie, en el 99% de ellas está presente o se hace alusión textual a él» (Arranz, 2013: 12).

El mandato dirigido a las lectoras se orienta al reconocimiento de la superioridad masculina, lo que implica que el protagonismo femenino renuncie explícitamente a la posible pertenencia al grupo de varones con quienes únicamente pueden establecer una relación individual –emocional y/o sexual. Al mismo tiempo, no existe la homosociabilidad femenina, por lo que el resultado final es que no solo se impide articular las relaciones entre mujeres constituyendo una identidad grupal semejante a la de los varones, sino que es muy escasa la relación entre mujeres y/o niñas entre sí, excepto tal vez las establecidas entre madre e hija o entre hermanas. Sin embargo, sí aparece la relación femenina articulada mediante la rivalidad (Arranz, 2013: 20). La literatura juvenil no solo propone diferencias binarias basadas en el sexo sino que consolida un principio de privilegio: la masculinidad no solo es deseada sino que se define en términos de conquista con el apoyo de la fraternidad masculina.

Puede afirmarse que, de acuerdo con el rol socializador de la cultura popular, el mensaje que reciben las lectoras es que en la vida real deben conformarse con papeles

no protagonistas. La mirada masculina y el sexismo siguen configurando la literatura del siglo XXI. Teresa Colomer e Isabel Olid explican que las chicas son descritas visualmente, pormenorizadamente desde el punto de vista estético y, con frecuencia, aludiendo a elementos eróticos. Son jóvenes «uniformemente bonitas» según un modelo reductor que no responde a las sociedades multirraciales ni a la realidad de las adolescentes de carne y hueso que carecen de «pasos elásticos» o de «ojos violetas». Ello no quiere decir que las protagonistas no hayan evolucionado: ahora pueden ser desinhibidas o decididas, pero lo serán sin abandonar la vulnerabilidad y, sobre todo, la dulzura. La independencia femenina se apoya casi únicamente en el erotismo porque pueden ser activas sexualmente pero sin desplazar la hegemonía masculina. Incluso si asumen un perfil heroico, la dureza o la valentía es solo un punto de partida que más pronto o más tarde dejará al descubierto su necesidad de protección. Finalmente se construye un modelo de chica destinada a encajar en el modelo masculino (Colomer y Olid, 2009: 60-63) y no a *empoderar* lo femenino.

En cuanto a las sagas dirigidas a público femenino, constituyen una reelaboración de la novela romántica para adolescentes, aunque generalmente con un elemento subversivo: la introducción de lo ominoso que ahora se presenta como atractivo –como los vampiros–, aunque sin abandonar la «prédica moralista que plantea heroínas que esperan que un amado las venga a rescatar de su aburrimiento y dé sentido a sus vidas» (López, 2012: 54). A pesar de la aparente transgresión que supone la inclusión de atractivos seres sobrenaturales, feroces o amenazantes, ideológicamente se plantea un modelo unívoco. Con frecuencia, los personajes femeninos «no se plantean ningún tipo de futuro con el que transformar el mundo y construirse como individuos. Cuando desempeñan un trabajo, éste no es sino una excusa para desarrollar la historia amorosa, pero no una forma real de subsistir, de realizarse como persona o de ser un miembro productivo de la sociedad» (García, 2012: 489). Los personajes no solo carecen de identidad más allá de su reflejo en los ojos masculinos, sino que tampoco se enfrentan a dilemas éticos o problemas sociales, religiosos o filosóficos. Ello sustrae a sus públicos la posibilidad de ejercer un juicio crítico sobre temas como el concepto del bien y del mal o el libre albedrío (García, 2012: 490).

Como ya sucedía en las novelas románticas tradicionales, el amor en las fantasías paranormales o distópicas se presenta para las mujeres como algo superior a cualquier otra relación, incluyendo amistad o familia. De ahí que, con frecuencia, las madres o las amigas sean presentadas desde un enfoque negativo. El amor es obsesivo y excluyente y aparece como el ideal femenino, tal y como sucedía en los cuentos de hadas, aunque añadiendo una cuestión nueva: la sexualidad, que aparece desde un prisma conservador y sexista. Ellos esperan a firmar un compromiso formal para mantener relaciones con la elegida, pero no les

importa tenerlas con las antagonistas, mujeres a las que desprecian (García, 2012: 496). La mayoría de estos productos reproducen «momentos de tensión narrativa en los que de algún modo se celebra la feminidad más tradicional» (Esquirol, 2011: 10). Las sagas para adolescentes, aunque sugieren que las heroínas son rebeldes y modernas, «reflejan un sujeto femenino borroso, tradicional, asimilado por el hombre. En estas novelas no se alienta a las adolescentes a valorarse como son, sino a través de la aceptación masculina» (García, 2012: 497). Apoyándose en esta idea, el eslogan publicitario de la adaptación cinematográfica de *Crepúsculo* rezaba: «¿Si pudieras vivir para siempre, por qué vivirías?». La respuesta parece clara: «por amor» (Martínez, 2009: s.p.).

Estudio de caso: *Los juegos del hambre*

La novela *Los juegos del hambre* fue el primer volumen de una trilogía que se completó con *En llamas (Catching Fire)* y *Sinsajo (Mockingjay)*. En 2012 fue llevada a la gran pantalla la primera de las novelas, dirigida por Gary Ross. En 2013 y 2014, a cargo de Francis Lawrence, se estrenaban la segunda y tercera entrega, esta última en formato digital, la primera de la saga que no se rueda en película tradicional. En 2015 se prevé una nueva película, pues la tercera novela –la más adulta y oscura de todas– fue dividida en dos filmes. El argumento se sitúa en una sociedad del futuro dominada por la fuerza bruta y la vigilancia constante del poder. Como castigo a un antiguo levantamiento y táctica de intimidación, anualmente se eligen dos adolescentes por distrito, que son enviados a un juego televisado en directo en el que deben luchar a muerte. La protagonista es Katniss, una muchacha de 16 años que pertenece a uno de los distritos más pobres y que deberá participar en el *reality show* extremo.

Una primera cuestión de análisis es que el carácter *crossover* de *Los juegos del hambre* es probablemente muy superior a otras sagas juveniles. Como defendemos en otro lugar, aunque comparte *target* con otras sagas contemporáneas como *Crepúsculo*, existen muchas diferencias. Collins provee temas de reflexión más adultos que Meyers: los movimientos sociales, la globalización neoliberal, el poder gubernamental y mediático, las hambrunas frente a la riqueza de unos pocos, la cultura de los videojuegos y del horror como espectáculo, la infancia y los conflictos bélicos, la manipulación de las audiencias, el auge de la telebasura y el morbo.⁵ Todos estos asuntos están en *Los juegos del hambre*, mientras que

⁵ Un ejemplo de cómo la cultura popular alimenta la realidad desde un punto de vista político se pudo comprobar recientemente en un levantamiento popular en Tailandia que adoptó el saludo de tres dedos de *Los Juegos del hambre*. Como consecuencia, el régimen prohibió la exhibición de la última película en los cines. Al respecto véase *The Guardian*: <http://www.theguardian.com/world/2014/jun/03/hunger-games-salute-banned-thailand>.

las relaciones sentimentales de los personajes no son centrales en la trama, más interesada por una posición política que permite que la trilogía y sus adaptaciones cinematográficas sean consumidas no solo por jóvenes sino también por personas adultas, aunque algunas cuestiones puedan resultar algo superficiales (Menéndez y Fernández, 2015). *Los juegos del hambre* demuestra que las prácticas culturales también son políticas:

Aunque la historia se sitúa en una sociedad distópica de un futuro lejano, las temáticas que aborda forman parte del mundo que habitamos hoy, que asiste a debates escindidos entre la supuesta libertad de los individuos y de algunos medios como internet, y el control cada vez más sofisticado por parte de los poderes políticos, quienes, paradójicamente, se sirven de los mismos instrumentos tecnológicos y comunicacionales, por ejemplo para el espionaje masivo, el control de las comunicaciones o la intoxicación informativa (Menéndez y Fernández, 2014: 300)

Lionsgate Entertainment adquirió los derechos mundiales de distribución y la propia Collins adaptó la novela para el cine. La primera de las entregas tuvo un coste en torno a los cien millones de dólares. En Estados Unidos de América obtuvo la clasificación PG-13. Para lograr la calificación 12A en Reino Unido se eliminaron algunos minutos que mostraban imágenes sangrientas o armas. Las adaptaciones cinematográficas han fulminado todas las cifras de audiencia: la primera película obtuvo más de 700 millones de dólares a nivel mundial y se convirtió en la cuarta más taquillera en la historia de Estados Unidos de América. El estreno de la segunda parte en el mismo país fue el mejor del mes de noviembre de todos los tiempos, alcanzando los 172 millones de dólares de recaudación. Con esa cifra superaba a la que hasta entonces poseía el récord de mejor película de estreno en ese mes, una de las entregas de *Crepúsculo –La saga Crepúsculo: Luna nueva* (*The Twilight Saga: New Moon*, Chris Weitz, 2009). La tercera película, en noviembre de 2014, registró la mejor recaudación del año para un estreno, alcanzando los 123 millones de dólares en Estados Unidos de América más otros 152 millones en el extranjero.

Desde el punto de vista del prestigio, *Los juegos del hambre* ha sido reconocida con diversos premios, como los galardones a mejor película, mejor actor (Josh Hutcherson) y mejor actriz (Jennifer Lawrence) en los MTV Movie Awards de 2014. En general, la crítica cinematográfica considera positivamente la adaptación y suele compararla tanto con *Harry Potter* como con *Crepúsculo*, para establecer que es más sofisticada y oscura que ambas. No es menos interesante, como ya hemos señalado, que ese éxito incontestable de taquilla es un indicador –la recaudación– que está empezando a ser analizado desde una nueva óptica

(Menéndez y Fernández, 2015). Al respecto, el uso del Test de Bechdel⁶ ha demostrado que las películas con mujeres gozan generalmente de presupuestos sustancialmente menores pero, contrariamente a la creencia en Hollywood sobre los peores resultados de taquilla, demuestran un mejor retorno de la inversión. Podría asegurarse, a tenor de esos datos, que la ausencia de protagonismo femenino no se debe al rechazo del riesgo económico sino a la discriminación sexista.

La banda sonora de los filmes también ha sido un éxito: el primer sencillo del álbum de la primera entrega alcanzó el número uno en iTunes en solo doce horas. El álbum completo vendió 175.000 copias en su primera semana de venta. Por otro lado, se ha creado un videojuego, *The Hunger Games Adventures*, lanzado a través de Facebook. En este sentido, el universo expandido de *Los juegos del hambre* es muy interesante. Las reediciones de la trilogía en España incluyen, en sus últimas páginas, frases como «Sigue el *buzz* en internet y los perfiles de Twitter y Facebook» demostrando que el propio público se convierte en responsable de la difusión de una publicidad desinteresada y cuya finalidad es crear comunidades de fans. La lectura ya no es un placer solitario ni una actividad que se agota en sí misma. El perfil oficial de *Los juegos del hambre* en Facebook España superaba los cien mil seguidores/as en 2012, mientras que el de la película contaba con más del doble. Al tiempo, se ha publicado una gran cantidad de material audiovisual, de forma que la adaptación cinematográfica, más allá de sustituir a las novelas, constituye parte de su propia lectura e incluso la estimula. Se ha demostrado que no solo no existía peligro de pérdida de lectores/as ante el estreno cinematográfico, sino que las películas de la saga de Collins han respaldado e impulsado la distribución de las novelas (Rovira *et al.*, 2012: 210).

Katniss Everdeen desde la perspectiva feminista

Un elemento a considerar en la obra de Collins es el análisis del protagonismo de Katniss Everdeen (interpretada por Jennifer Lawrence). Sabemos que la crítica feminista se mantiene alerta ante los modelos femeninos de supuesto éxito que el postfeminismo propone a las mujeres jóvenes (McRobbie, 2004). El postfeminismo ha dado por supuesto el hecho de que ya no es necesaria la política feminista y la consecuencia es que la renovación de la desigualdad de género y la restauración de normas patriarcales son pasadas por alto,

⁶ El Test de Bechdel es un sistema de medición de sexismo, idea de la dibujante Alison Bechdel, que lo creó en una viñeta incluida en el cómic *The Rule*, «Dykes to Watch Out For», en 1985. Usando este test, un estudio realizado por el periodista Walt Hickey y el equipo de FiveThirtyEight analizó 1615 películas estrenadas desde 1990 hasta 2013 para examinar la relación entre la importancia de las mujeres en los filmes respecto a su presupuesto y beneficios brutos. Sus resultados principales se sintetizan en que las películas con mujeres son más baratas y recogen mejores beneficios. Resultados disponibles en: <http://bechdeltest.com/>.

«eclipsadas por los resplandecientes tropos de libertad ahora asociados con las mujeres jóvenes mediante procesos de individuación femenina lograda por medio de un conjunto de tecnologías del yo» (McRobbie, 2007: 718). En un momento en que occidente ha dado un decisivo giro a la derecha, se comprueba el intento de desestabilizar las relaciones de género ante la «amenaza disruptiva del feminismo» (McRobbie, 2007: 719), configurando nuevas categorías tanto de *niñas* como de *mujeres jóvenes*.

El concepto de *mascarada postfeminista* define, para McRobbie, un dispositivo para reafirmar la ley patriarcal y la hegemonía masculina, por lo que ante protagonismos poderosos como el de Katniss Everdeen, siempre existe la duda sobre si es una propuesta postfeminista que reubica a las mujeres en las jerarquías tradicionales o un ejemplo de empoderamiento femenino. Si la mascarada postfeminista renuncia a la crítica a la masculinidad hegemónica, la joven fálica o *ladette*,⁷ busca emular el comportamiento masculino en lo que puede parecer una estrategia de igualdad pero que, finalmente, consolida el privilegio patriarcal masculino insertado en la sociedad de consumo (McRobbie, 2007: 735-737). La *ladette* interactuando con la mascarada postfeminista logra que las jóvenes queden desplazadas de la vida pública, la esfera política y las posibilidades que les proponía el feminismo. Las oportunidades de las que parecen disfrutar son modalidades de independencia en la vida económica –esto es, pueden consumir– mientras que desaparece la identidad política. Para McRobbie, se trata de una auténtica «tragedia feminista».

La posición que defendemos aquí es que Katniss, una joven obligada por las circunstancias a convertirse en símbolo de una revolución, aparece definida desde la autonomía y la independencia, pero sin obedecer a una construcción estereotípica masculina, de forma que pone en cuestión tanto la femineidad normativa –incluyendo la postfeminista– como el arquetipo fálico prototípico del cine de los años noventa. Contrariamente al discurso *mainstream*, lo femenino en *Los juegos del hambre* no es ese *otro* definido únicamente a partir del sujeto significativo masculino. Inclusive, los varones que acompañan a la protagonista no dejan de ser un apoyo, pero nunca el objetivo o el móvil de su acción. Estas dimensiones subvierten el discurso habitual en la cultura popular en lo referente a los roles de género. Para Katniss Everdeen se reserva el rol de heroína épica, con fuerte perfil político y sin someterla a una imagen masculinizada ni a la hipersexualización presente en tantas obras postfeministas.

Katniss Everdeen no está construida ni física ni simbólicamente como una mujer fálica: su acción no obedece a ningún impulso masculino y, de hecho, en distintas ocasiones ofrece

⁷ El término *ladette* define a una joven que adopta comportamientos considerados típicamente masculinos y no aceptables para las mujeres según el mandato patriarcal como beber mucho alcohol, utilizar un lenguaje grosero o comportarse de forma negativa y/o provocativa en público.

una reflexión sobre su desacuerdo sobre lo que la sociedad espera de las mujeres. La belleza canónica o la maternidad obligatoria son cuestiones sobre las que discrepa. Respecto al debate no resuelto en el feminismo sobre el uso de armas y violencia, Katniss queda fuera de dicha discusión porque la decisión es externa a ella misma: es el sistema el que exige matar como fórmula de supervivencia en el marco de los juegos. Asimismo, en las ocasiones en que puede elegir el uso de la violencia o métodos alternativos, se decanta por los segundos. Puede afirmarse que no es una mujer travestida de varón o que se masculiniza, ni un arquetipo de hiper-feminidad. Y, si bien al inicio de la trilogía acepta el camino que otros le exigen –tampoco podía oponerse– el desarrollo de la trama va descubriendo la madurez del personaje que es dotado de agencia y autonomía hasta el punto de decidir por sí misma entre el sometimiento y la rebeldía, decisión que depende de su toma de posición política y su propio albedrío.

Con todo, insistimos en que puede existir el riesgo de definir a Katniss como mujer fálica, dado que responde al arquetipo de amazona determinado por Mainon y Ursini (2008: 24-27), especialmente por su definición como arquera. Pero existen muchas diferencias con las heroínas del cine anterior, tal y como expone Bernárdez (2014). Pensemos, por ejemplo, en las protagonistas de *Las Amazonas (Le guerriere dal seno nudo*, Terence Young, 1973), filme rodado en España. Es una muestra entre muchas posibles de la cantidad de películas con protagonistas hipersexualizadas que aparecen desnudas la mayor parte del tiempo, en ambientes más caribeños que fantásticos, con un trasfondo sadomasoquista o parodias ridículas sobre la guerra de los sexos. En la obra de Young, los personajes eran tan claramente fálicos que no faltaba una escena de rivalidad femenina que culminaba en un momento de sexo lésbico bajo códigos estéticos auténticamente patriarcales. La cuestión de la hipersexualidad, unida al uso de la violencia, no escapa de modelos más contemporáneos como las protagonistas de las películas *Kill Bill* interpretadas por Uma Thurman o las de *Lara Croft* a cargo de Angelina Jolie. La otra opción es, como sabemos, la heroína sentimental cuyo único impulso vital es el amor romántico.

Sin embargo, Katniss no tiene cuerpo hipersexualizado ni usa la violencia como venganza u opción personal, carece de un estímulo masculino para su acción, no le interesan las relaciones amorosas como proyecto vital y, además, dispone de empatía de género, tanto dentro de su familia como fuera de ella, circunstancia muy visible en los juegos: es inevitable luchar por la propia vida pero ello no impide que desarrolle complicidad con otras mujeres. En ningún momento existe rivalidad femenina en el sentido patriarcal; la narrativa no acepta la hegemonía masculina y dibuja una protagonista autónoma y responsable de su propia familia. La trilogía –y sus adaptaciones al cine– nos van mostrando cómo evoluciona el personaje, se hace más político, llegando a convertirse en un símbolo para todo un pueblo, un lugar

socialmente conquistado por méritos propios, al demostrar valentía y coraje. El texto no reserva este lugar para ningún varón sino para Katniss.

Conclusiones

Es un hecho que las sagas literarias juveniles están experimentando un gran éxito que ha permitido, entre otras cosas, que público no aficionado a la lectura se acerque a los libros, antes o después de ver sus adaptaciones cinematográficas. Las características específicas de una literatura escrita para adolescentes –mecanismos de *enganche* y seducción– junto a sofisticadas estrategias de marketing participativo son parte de la explicación de ese *boom* al que estamos asistiendo en el nuevo siglo. Asimismo, una parte del impulso está en relación con las adaptaciones al cine y sus posibilidades de aumentar universos y favorecer fenómenos de fans que hoy ya no están al margen de las industrias culturales e, incluso, son parte esencial del funcionamiento de la propia cultura. Pero, desde la perspectiva de género, pocas son las obras que han conseguido superar los clichés sexistas, la hegemonía masculina y el ideal romántico que, ahora bajo el señuelo postfeminista, se presentan como opciones igual de deseables para las mujeres pero que presumen de contar con su consentimiento.

La saga *Los juegos del hambre*, en este sentido, es un producto diferente de la mayoría de series coetáneas. No solo porque es un producto que incluye una posición nada inocente ante el sistema económico y político neoliberal de las últimas décadas, incluyendo el rol asumido por los medios de comunicación de masas e incluso la complicidad o al menos pasividad de parte de la ciudadanía. Desde un punto de vista feminista es capaz de optar por un protagonismo femenino incontestable –y en esto puede coincidir con otros personajes postfeministas que no discuten la hegemonía masculina– pero elaborando un personaje autónomo e independiente, positivo desde la óptica ética e inclasificable tanto desde el punto de vista de la feminidad normativa como de la mujer fálica, la mujer masculinizada, la enfermiza romántica o la ambigua postfeminista supuestamente liberada.

Referencias

Fuentes primarias

COLLINS, Suzanne (2008): *The Hunger Games*. Nueva York: Scholastic Press.

COLLINS, Suzanne (2009): *Catching Fire (The Second Book of 'The Hunger Games')*. Nueva York: Scholastic Press.

- COLLINS, Suzanne (2010): *Mockingjay (The Final Book of 'The Hunger Games')*. Nueva York: Scholastic Press.
- LAWRENCE, Francis (2013): *The Hunger Games: Catching Fire*. EEUU: Lionsgate Entertainment Corporation [película].
- LAWRENCE, Francis (2014): *The Hunger Games: Mockingjay-Part 1*. EEUU: Lionsgate Entertainment Corporation [película].
- ROSS, Gary (2012): *The Hunger Games*. EEUU: Lionsgate Entertainment Corporation [película].

Fuentes secundarias

- ARRANZ, Fátima (2013): *La eficacia simbólica de los estereotipos de género en la reproducción de la hegemonía masculina: Análisis de contenido de la literatura infantil y juvenil*. Madrid: XI Congreso Nacional de Sociología, en <http://www.fes-web.org> [Fecha de consulta: 14-10-2014].
- BERNÁRDEZ, Asunción (2014): «Los juegos del hambre: ¿Postfeminismo o empoderamiento de las mujeres en la novela popular?». En: Margarita Almela *et al.* (coords.): *Malas*. Madrid: UNED, pp. 111-130.
- BOURDIEU, Pierre (1998): *La domination masculine*. París: Seuil.
- COLOMER, Teresa (1999): *Introducción a la literatura infantil y juvenil*. Madrid: Síntesis.
- COLOMER, Teresa & OLID, Isabel (2009): «Princesitas con tatuaje: las nuevas caras del sexismo en la ficción juvenil», *Textos de didáctica de la lengua y de la literatura*, N° 14(51), Editorial Graó, pp. 55-67.
- ESQUIROL, Meritxell (2011). «*The Twilight Saga*: Franquicias cinematográficas, consumo participativo e identidades culturales». En Patricia Bastida *et al.* (eds.): *Pasado, presente y futuro de la cultura popular: espacios y contextos: Actas del IV Congreso de la SELICUP*. Palma: Edicions UIB, pp. 1-10.
- ESTÉBANEZ, Demetrio (1999): *Diccionario de términos literarios*. Madrid: Alianza editorial.
- FALCONER, Rachel (2008): *The Crossover Novel: Contemporary Children's Fiction and Its Adult Readership*. Nueva York: Routledge.
- GARCÍA, Mónica (2012): «Del príncipe azul al vampiro millonario: la alienación del sujeto femenino en las novelas del romance paranormal», *Revista Signa*, N° 21, UNED, pp. 485-500.
- LÓPEZ, Manuela (2012): «Los nenes con los zombies, las nenas con los vampiros», *El toldo de Astier. Propuestas y estudios sobre enseñanza de la lengua y la literatura*, N° 3(5), Universidad Nacional de la Plata, pp. 51-63.
- LLUCH, Gemma (2005): «Mecanismos de adicción en la literatura juvenil comercial», *Anuario de investigación en literatura infantil y juvenil*, N° 3, Universidad de Vigo, pp. 135-156.

- LLUCH, Gemma (2007): «Literatura infantil y juvenil y otras narrativas periféricas». En: Pedro C. Cerrillo *et al.* (coords.): *Literatura infantil, nuevas lecturas y nuevos lectores. Actas del V Seminario Internacional de Lectura y Patrimonio*. Cuenca: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, pp. 193-211.
- MAINON, Dominique & URSINI, James (2008). *Amazonas. Guerreras en la pantalla*. Madrid: Alberto Santos editor.
- MARTÍNEZ, Alicia N. (2009): «Amor y terror: el 'consuelo' de *Crepúsculo*», *Revista Espéculo de Estudios Literarios*, N° 41, Universidad Complutense de Madrid, en <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero41/crepuscu.html> [Fecha de consulta: 14-10-2014].
- MARTOS, Alberto E. (2011): «Los jóvenes ante las pantallas: nuevos contenidos y nuevos lenguajes para la educación literaria», *Revista Currículum*, N° 24, Universidad de La Laguna, pp. 11-28.
- MCRROBBIE, Angela (2004): «Post-Feminism and Popular Culture», *Feminist Media Studies*, N° 4(3), Routledge, pp. 255-265.
- MCRROBBIE, Angela (2007): «Top Girls?», *Cultural Studies*, N° 21(4-5), Routledge, pp. 718-737.
- MENÉNDEZ, María Isabel & FERNÁNDEZ, Marta (2014): «Entre el experimento sociológico y la manipulación: el *hiperreal* en *The Hunger Games*», *Sociologías*, N° 37, Universidade Federal do Rio Grande do Sul-Porto Alegre, pp. 278-304.
- MENÉNDEZ, María Isabel & FERNÁNDEZ, Marta (2015): «(Re)definición de los roles de género en la cultura popular: el caso de *The Hunger Games*», *Papers. Revista de sociología*, N° 100(2), Universitat Autònoma de Barcelona, en prensa.
- MESSERSCHMIDT, James W. (2012): «Engendering Gendered Knowledge. Assessing the Academic Appropriation of Hegemonic Masculinity», *Men and Masculinities*, N° 15(1), State University of New York, pp. 56-76.
- MONTES, Graciela (1999): *La frontera indómita. En torno a la construcción y defensa del espacio poético*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- ROVIRA, José *et al.* (2012): «Relevancia de la Web 2.0 en la recepción de Los juegos del Hambre en España. Posibilidades didácticas». En: Agustín Reyes *et al.* (eds.): *1st International Conference: Teaching Literature in English for Young Learners*. Valencia: Universitat de València, pp. 206-211.
- VALLÉS, José & ÁLAMO, Francisco (2002): *Diccionario de la teoría de la narrativa*. Granada: Alhulia.

Recibido el 5 de mayo de 2015

Aceptado el 24 de noviembre de 2015

BIBLID [1139-1219 (2015) 20: 173-188]