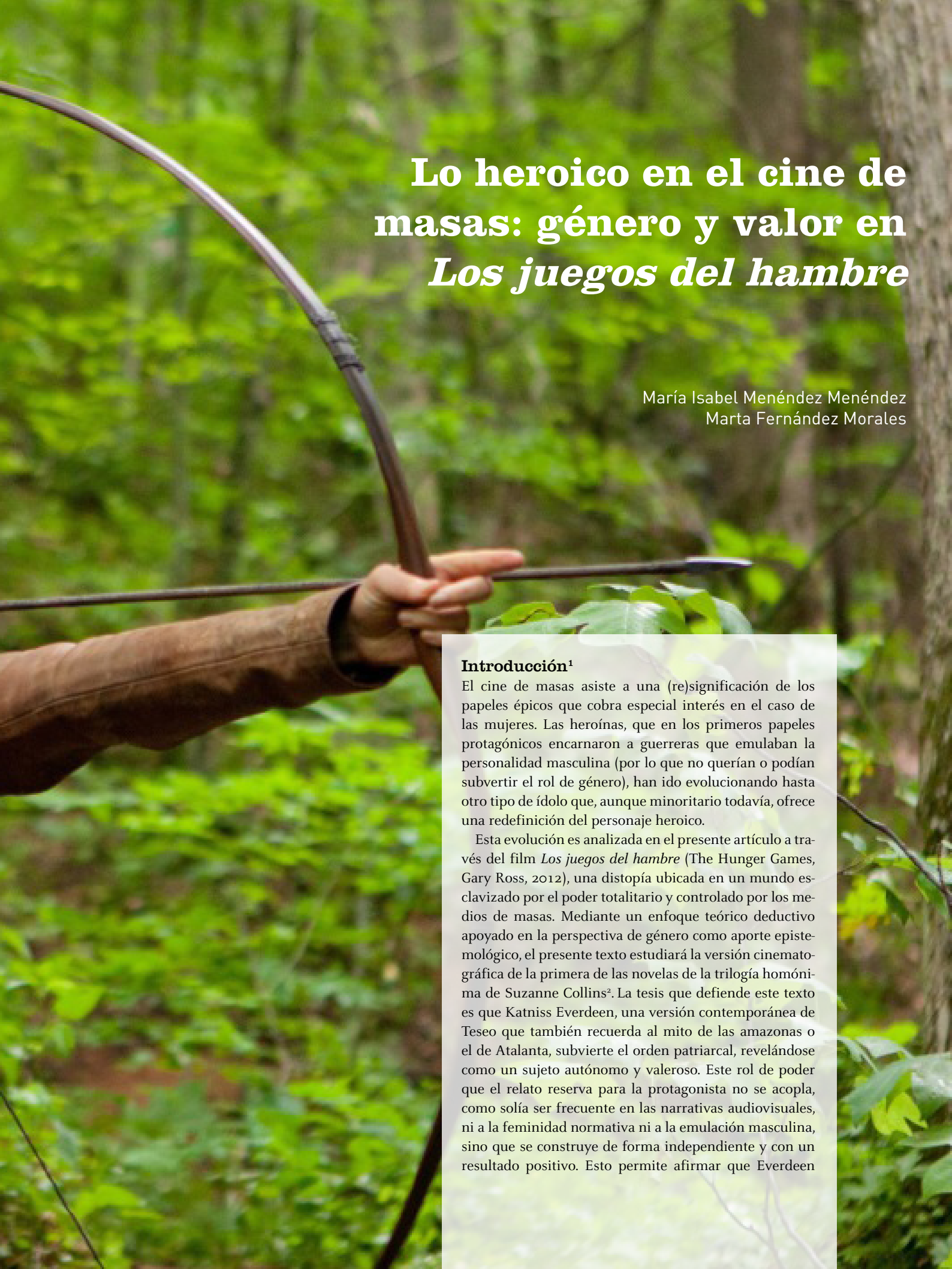


A woman with long brown hair, wearing a brown leather tunic over a black shirt, is shown in a forest setting. She is holding a bow and arrow, aiming towards the right. The background is a dense forest with green foliage. A white rectangular box with the text 'PUNTOS DE FUGA' is overlaid on the left side of the image.

PUNTOS DE FUGA

Figura 1

A close-up photograph of a hand holding a bow, with a blurred forest background. The hand is wearing a brown leather glove. The bow is dark wood with a string. The background is a dense forest with green leaves.

Lo heroico en el cine de masas: género y valor en *Los juegos del hambre*

María Isabel Menéndez Menéndez
Marta Fernández Morales

Introducción¹

El cine de masas asiste a una (re)significación de los papeles épicos que cobra especial interés en el caso de las mujeres. Las heroínas, que en los primeros papeles protagónicos encarnaron a guerreras que emulaban la personalidad masculina (por lo que no querían o podían subvertir el rol de género), han ido evolucionando hasta otro tipo de ídolo que, aunque minoritario todavía, ofrece una redefinición del personaje heroico.

Esta evolución es analizada en el presente artículo a través del film *Los juegos del hambre* (The Hunger Games, Gary Ross, 2012), una distopía ubicada en un mundo esclavizado por el poder totalitario y controlado por los medios de masas. Mediante un enfoque teórico deductivo apoyado en la perspectiva de género como aporte epistemológico, el presente texto estudiará la versión cinematográfica de la primera de las novelas de la trilogía homónima de Suzanne Collins². La tesis que defiende este texto es que Katniss Everdeen, una versión contemporánea de Teseo que también recuerda al mito de las Amazonas o el de Atalanta, subvierte el orden patriarcal, revelándose como un sujeto autónomo y valeroso. Este rol de poder que el relato reserva para la protagonista no se acopla, como solía ser frecuente en las narrativas audiovisuales, ni a la feminidad normativa ni a la emulación masculina, sino que se construye de forma independiente y con un resultado positivo. Esto permite afirmar que Everdeen

redefine el perfil heroico cinematográfico, especialmente el que el cine *mainstream* había reservado para las guerras del cine anterior.

Cuestiones epistemológicas: mito, héroe y sociedad de masas

Aseguraba en su momento Mircea Eliade que si conocemos los mitos podemos aprender los secretos del origen de las cosas (1968: 20). El mito es, según Campbell, «la entrada secreta por la cual las inagotables energías del cosmos se vierten en las manifestaciones culturales humanas» (2011: 11). Pero los mitos no viven por sí mismos, sino que esperan que los individuos los encarnen y, en este sentido, estaríamos ante el mito del eterno retorno que definió Eliade (2011) a mediados del siglo xx.

LOS MITOS PERMITEN RESPONDER A LA PREGUNTA «¿QUIÉN SOY YO?», CONFIRIENDO SENTIDO A LA IDENTIDAD PERSONAL

Según algunos textos, en la llamada era digital la sociedad se ha desmitificado: la ciencia desea explicarlo todo y el desarrollo tecnológico ha permitido tal nivel de perfección que ha hecho olvidar la cuestión básica de los seres humanos: organismos que viven y mueren y que, por ello, buscan razones que permitan explicar su propia existencia y la de su universo. De ahí la necesidad de una redefinición en un momento en que, incluso, se habla de «la muerte del mito» (JAMET, 2011: 24). El eterno retorno que se da en la sociedad actual se concreta en cuatro modelos que devuelven al ser humano a su estado original: el retorno hacia los demás, o sentimiento de pertenecer a un todo a través de la incardinación de nuestra sociabilidad humana; el retorno de la figura de Dionisos según nuestra definición de *homo ludens*; el retorno a la pulsión, dado que los medios de comunicación y, más específicamente, las nuevas tecnologías permiten que todo esté disponible en todo momento; y, por último, el retorno a lo salvaje, a lo animal (JAMET, 2011: 32).

Así, también las figuras posmodernas pueden explicarse desde una perspectiva mitológica. Para May, en la sociedad actual los mitos permiten responder a la pregunta «¿quién soy yo?», confirmando sentido a la identidad personal; además, hacen posible el sentido de comunidad, afianzan nuestros valores morales y, por último, son una forma de enfrentarnos al inescrutable misterio de la creación (MAY, 1992: 32).

Según Gubern, en la era en que la mitología profana ha sustituido a la sagrada, el mito explica y favorece la cohesión social, legitima el *statu quo* y elimina la angustia. De ahí que los medios de masas presenten personajes, roles y modelos de conducta dotados de atractivo, que favorecen la identificación con el público. El mito se con-

vierte en materia prima del imaginario, de la identidad tanto privada como colectiva, articulando el sentido de la vida: «el proceso de producción de fabulaciones es inseparable de la mitopoyesis, o proceso de generación de mitos» (GUBERN, 1993: 15). Lo antedicho explica que los relatos audiovisuales contemporáneos sigan buscando inspiración en el mundo mitológico y en los arquetipos, como veremos en este texto. Dicho con las palabras de Campbell, el individuo crea nuevos mitos, a través de las novelas o del cine, que otorgan direccionalidad y sentido a la existencia. En ocasiones, dichos mitos modernos son más exitosos que otros, no solo por su capacidad de orientación, sino por la posibilidad de trascender en el tiempo (RUIZ, 2012: 194).

En cuanto al rol esencial del héroe/heroína, se trata de convertirse en vehículo de imágenes universales que inspiren a las personas de una sociedad. «Por definición, el héroe es aquel que encuentra a estas [las situaciones míticas] una solución, una salida feliz a la desdicha» (CAILLOIS, 1988: 28). Es decir, su papel es resolver el conflicto en el que se debate el individuo. «Un héroe es un mito en acción» (MAY, 1992: 52) y por eso resume nuestras aspiraciones, ideales y creencias. Los héroes siempre son transgresores, traspasan el umbral de lo prohibido, cuestionan los límites impuestos por la sociedad, muchas veces están regidos por la ilusión e incluso por la utopía y siempre deben lanzarse a una aventura que, en esencia, constituye un viaje a lo ignoto. Con frecuencia son defensores de la justicia social (BAUZÁ, 1998: 6).

Algunos textos de referencia han permitido analizar la morfología del héroe; desde Vladimir Propp, que estudió los cuentos del folclore ruso en 1928, hasta Lord Raglan, que también identificó, en 1937, las funciones del héroe. Otros textos puntualizaron que «existen temas míticos recurrentes [...] en un número limitado con relación al número de personajes» (BREICH, 1958: 67). Estos motivos singulares, no obstante, no siempre aparecen completos e, incluso, pueden darse de manera entrelazada (BAUZÁ, 1998: 25).

Uno de los autores que más ha influido en la cinematografía contemporánea es, sin duda, Joseph Campbell, cuya obra sirvió de inspiración de la célebre *La guerra de las galaxias* (Star Wars, George Lucas, 1977). En un texto publicado en 1949 identificaba los pasos que sigue la aventura del héroe, desde la partida hasta el regreso (CAMPBELL, 2011: 53-222), y explicaba que no se trataba de un patrón rígido: muchas historias aíslan o aumentan alguno de los elementos, otras reúnen varios en un ciclo o incluso pueden fundirse algunos de los caracteres, multiplicarse o reaparecer con cambios. Según Campbell, existen dos tipos de héroes: quienes realizan una hazaña meramente física y quienes realizan una hazaña espiritual. Este último héroe está llamado a realizar un viaje de ida y vuelta: debe volver, transfigurado, y enseñar lo que ha aprendido a los demás (CAMPBELL, 2011: 26).

Respecto a las funciones heroicas, Savater incide en que el héroe «prueba que la virtud es la acción triunfalmente más eficaz» (1983: 112). La proeza del héroe es más que hacer lo que está bien; consiste en demostrar por qué está bien hacerlo: «representa una reinención personalizada de la norma» (SAVATER, 1983: 113).

Por ello, los ejemplos heroicos inspiran la acción de los individuos y su mundo es el de la aventura. La aventura, entonces, es un tiempo lleno frente al vacío de la rutina; es un tiempo en el que las garantías de normalidad quedan suspendidas y, además, en la aventura siempre está presente la muerte (SAVATER, 1983: 115). Como conclusión, en la aventura el héroe siempre busca la independencia. Todos estos elementos se pueden encontrar, como veremos, en la obra que nos ocupa.

Los juegos del hambre: entre el mito y la cultura mediática

La autora de la trilogía *Los juegos del hambre*, Suzanne Collins, ha declarado en multitud de entrevistas que se inspiró en el circo romano y sus gladiadores, en el género televisivo *reality show*, en la cobertura mediática de la guerra de Irak y en el mito de Teseo. Eso quiere decir que la historia está emparentada con la mitología y con los medios de masas pero que, argumentalmente, no deja de ser un relato que obedece a lo expuesto por Jamet: un retorno a lo salvaje y también un retorno a la figura de Dyonisos.

La acción se sitúa en lo que una vez fue Estados Unidos. Ahora han pasado cientos de años y se llama Panem (nombre que surge de la expresión *panem et circenses*). Está dividido en distritos, siendo el Capitolio el que se reserva el estatus privilegiado frente al resto de territorios, explotados y empobrecidos³. Sin libertades ni apenas recursos y controlados mediáticamente, nin-

gún ciudadano/a puede salir de su área. Como castigo a una antigua revolución y para rememorar la victoria del Capitolio, cada año una pareja de adolescentes por cada zona (llamados Tributos) es enviada a una lucha a muerte que es televisada en directo: los juegos del hambre. Este circo romano no disgusta a toda la población; existen Tributos que esperan toda una vida entrenándose hasta que les llega el turno y la gente sigue fascinada la emisión televisiva de los juegos. La historia elige como protagonista a Katniss Everdeen, de 16 años, una heroína rebelde que se ofrece a ocupar el lugar de su hermana pequeña, Prim, para evitarle el trágico destino que el azar le había reservado (figura 2).

Dejando aparte la evidente referencia a la novela 1984 de George Orwell, en el relato se observan ecos de muchos otros productos audiovisuales, como la película *Perseguido* (The Running Man, Paul Michael Graser, 1987), basada en una novela de Stephen King. Ambientada en un distópico año 2017 en el que la sociedad se ha convertido en un estado policial, la población es apaciguada con un programa de televisión donde criminales convictos deben escapar de asesinos profesionales. La presencia de la televisión como *Gran Hermano* enlaza la obra de Collins con la popular *El show de Truman* (Una vida en directo) (The Truman Show, Peter Weir, 1998) y ese personaje que ha sido criado bajo los focos de televisión y la complicidad de una audiencia acrítica.

En cuanto a la lucha por la propia vida que recoge *Los juegos del hambre*, otra referencia es el film *Battle Royale* (Batoru Rowaiaru, Kinji Fukasaku, 2000), adaptado de la novela de Koushun Takami, película de culto nunca estrenada en Estados Unidos. El título se inspira en el nombre otorgado a los combates de lucha libre en los que los luchadores pelean hasta solo quedar uno. Ello remite al film *Los inmortales* (Highlander, Russell Mulcahy, 1986),

Figura 2



muy anterior a la obra japonesa, en el que un grupo de elegidos debe luchar con espadas hasta que solo uno sobrevive, bajo el lema «solo puede quedar uno».

El imperio romano y la lucha de los gladiadores son otras de las referencias obvias, expresamente evocadas en los nombres elegidos: desde el propio Panem hasta los que llevan los habitantes del Capitolio (Cornelius, Séneca, Cinna) y, sobre todo, en la proyección del circo romano en una versión tecnológica y televisada pero en la que los Tributos, igual que los gladiadores, son entrenados expresamente y pueden elegir su arma. Asimismo, existe una revisión del mito tecnológico, pues aparecen armas futuristas, bioingeniería y otros recursos fantásticos que son utilizados por la maquinaria mediática y por el poder con el objetivo de amedrentar a la población. Otro elemento que se puede rescatar de las antiguas Grecia y Roma es la famosa cornucopia o cuerno de la abundancia, que aparece en los juegos como lugar que provee de las cosas necesarias para la supervivencia (armas, etc.).

Por otro lado, el mito de Teseo ha sido reconocido como inspiración por la propia Collins cuando promocionaba la película. Para ella, Katniss es un «Teseo futurista». La narración mítica nos lleva hasta Minos, rey de Creta, quien tenía un monstruoso hijastro, el Minotauro, que se alimentaba de carne humana y vivía escondido en el laberinto construido por Dédalo. Minos tenía otro hijo, Androgeo, el cual, estando en Atenas para participar en unos juegos, fue asesinado por los atenienses, a quienes Minos, como castigo, les exigió que cada nueve años enviaran siete jóvenes y siete doncellas a Creta para que pagaran con su vida la del hijo asesinado. Los jóvenes serían ofrecidos al Minotauro y, si uno de ellos lograba vencerle en la lucha, la ciudad se libraría del tributo. En el tercer pago iría Teseo, único hijo de Egeo, rey de Atenas. Los tributos esperaban su suerte, tratados con la magnanimidad reservada a las víctimas. Fue entonces cuando Ariadna, hija del rey, le ofreció el hilo con el cual salir del laberinto junto a un puñal con el que poder vencer al Minotauro.

El mito de Teseo es uno de los temas de la antigüedad heroica griega frecuentemente tratado en distintas versiones, sobre todo en lo referente al desenlace: «el abandono de Ariadna después de salir de Creta, por cuya decisión Teseo fue desmitificado o glorificado según las diversas interpretaciones» (OMATOS, 2009: 263). Esta idea también aparece en la obra de Collins pues, al final de la primera entrega, Peeta Mellark –cual Ariadna– fue abandonado por Katniss Everdeen a pesar de ser su aliado.

El reverso del héroe hegemónico: amazonas y guerreras

Las amazonas son un símbolo femenino que aparece en obras artísticas y textos literarios, a pesar de que ninguna fuente puede acreditar su existencia más allá de la narra-

ción mítica griega: eran un pueblo de mujeres descendientes de Ares, dios de la guerra, y de la ninfa Harmonía. Según Martínez (2010: 22) su nombre dio lugar a varias paremitologías: en la Grecia clásica podía aludir a la carencia de un pecho, ya que, según la leyenda, eliminaban el seno derecho cauterizándolo o lo aplastaban para disparar con mayor facilidad. También sirvió para recordar que vivían juntas y alejadas de los hombres. Sus vecinos, los escitas, a decir del historiador Heródoto, las llamaban *eórpata* (asesinas de hombres). Las amazonas se sitúan en un pasado utópico donde las mujeres vivían según sus propios códigos y actuaban como guerreras⁴. Su representación comparte algunos elementos con otras luchadoras, como las *walkirias* de la mitología nórdica, las gladiadoras romanas o las guerreras africanas entre otras (MAINON Y URSINI, 2008: 17). La cultura popular se ha (re) apropiado del término amazona y hoy se utiliza para describir a las sociedades regidas por mujeres y también para definir a aquellas que se rebelan contra el sistema.

Aunque existen variantes, es posible establecer una serie de rasgos comunes a este tipo de heroína: lucha de forma agresiva; forma parte de una organización o cultura gobernada por mujeres y por tanto no aparece definida desde la relación que mantiene con un varón; demuestra algún tipo de empatía con su propio sexo; utiliza armas y herramientas típicas; se viste y adorna con elementos de guerrera; es independiente y no necesita un hombre que la salve; vive o proviene de una civilización perdida y puede ser homosexual, bisexual o incluso no sentir deseo sexual (MAINON Y URSINI, 2008: 24-27).

La cultura audiovisual ha optado, con frecuencia, por elaborar un relato fantasioso sobre ellas, especialmente en la ciencia-ficción (MAINON Y URSINI, 2008: 18). Las primeras imágenes de amazonas en la pantalla las situaron en escenarios exóticos o prehistóricos, con una protagonista casi siempre rubia, de piel blanca y ligera de ropa. Además, sus armas eran el arco y las flechas. No deja de ser curioso que, cuando las armas del futuro se intuyen como sofisticadas, en las imágenes contemporáneas de heroínas se insista en elegir un instrumento anacrónico.

De acuerdo con Bernárdez, estas primeras guerreras fueron «mujeres fálicas», es decir, figuras que adquieren las características propias de los varones: «exhiben valores de la masculinidad en un sistema social que separa lo masculino y lo femenino a través de categorías opuestas» (BERNÁRDEZ, 2012: 95). Estas particularidades de lo masculino o viril, que conformarían lo que puede denominarse *Macho Alfa*, se apoyan en los atributos que se consideran integrantes de la masculinidad tradicional: «fuerza, coraje, astucia, ambición, poder» (ZURIAN, 2011: 291), modelos representados en el cine de masas con personajes hiperviriles como los típicos de Bruce Willis o Jason Statham en sus películas de acción. Dichas mujeres fálicas, según Bernárdez, fueron un resultado no esperado del feminis-

mo de segunda ola, ya que dieron cuerpo a «la visión más comercial y popular de las reivindicaciones feministas que se estaban planteando desde los movimientos sociales y las teorías más radicales de aquellos años» (BERNÁRDEZ, 2012: 97).

Ejemplos de estos personajes, muchos de ellos inspirados en cómics o videojuegos, serían los encarnados por Angelina Jolie en *Lara Croft. Tomb Raider* (Simon West, 2001) y su secuela *Lara Croft. Tomb Raider: La cuna de la vida* (Lara Croft. Tomb Raider: The Cradle of Life, Jan de Bont, 2003); la Alice interpretada por Milla Jovovich en la saga que comenzó con *Resident Evil* (Paul W. S. Anderson, 2002); el personaje que encarnó Halle Berry en *Catwoman* (Pitof Comar, 2004) o el interpretado por Uma Thurman en *Kill Bill: Volumen 1 y 2* (*Kill Bill: Volume 1 and 2*, Quentin Tarantino, 2003 y 2004).

Como revela Bernárdez (2012: 101) se trata de personajes escindidos entre dos cuestiones a priori incompatibles: representan «la tentación y el peligro» en su vertiente más conservadora porque son hiperfemeninas y, al mismo tiempo, su lenguaje corporal es masculino y emplean armas y violencia, lo que constituye una asimilación o emulación de la masculinidad clásica. Además, estos personajes suelen estar dirigidos por una figura masculina ausente o bien se mueven por motivos maternales, dejando su independencia como individuo en segundo plano. Estas cuestiones serían las que permiten afirmar que realmente no son perfiles de poder, aunque lo parezcan. No proveen emancipación ni independencia, y consolidan la jerarquía masculino/femenino, de ahí que su protagonismo no sea capaz de subvertir el modelo canónico, aunque rompa con la invisibilidad de las mujeres como protagonistas en el cine de masas.

No obstante, esa hegemónica representación asiste a una subversión mediante lo que algunas autoras han llamado «fantasía heroica feminista» (PITARCH, 2008: 40) y otras prefieren denominar «postfeminismo mediático» (CHICHARRO, 2013; BERNÁRDEZ, 2012). De ellas se puede destacar el protagonismo femenino y su empoderamiento, lo que sí permite subvertir los estereotipos heroicos.

Katniss Everdeen y lo heroico

Katniss responde al retrato de amazona descrito por Mannon y Ursini, puesto que utiliza un arma típica (arco y flechas) y lucha con violencia. Asimismo, es un personaje que desarrolla su empatía de género, especialmente en su relación con la pequeña Rue del Distrito 11, pero también con otros personajes femeninos (figura 3). En cuanto a su relación con los hombres, carece de interés en las relaciones sentimentales y en la maternidad, a pesar de la atracción que siente por su amigo Gale Hawthorne. Por otro lado, y a pesar de su juventud, es independiente hasta el punto de que se encarga del sustento de toda su familia y, respondiendo al conjunto del perfil amazónico,

hay que recordar que procede de una civilización perdida (el postapocalíptico Panem).

Sobre la cualidad básica heroica que consiste en el enfrentamiento constante a pruebas, es esta una variable consustancial al argumento, pues *Los juegos del hambre* es el relato de un test que además perpetúa el viaje que describe Joseph Campbell para el héroe (2011: 53-222); gran tarea, parábola del camino de los seres humanos, que se entreteje en la misma historia mítica. Así, el sentido del viaje en *Los juegos del hambre* obedece a un bien superior: salvar al pueblo de la tiranía y se revela para Katniss poco a poco, según va avanzando en su propia marcha pues cada etapa es, en realidad, la adquisición de un nivel de conciencia⁵. Para Campbell, ese viaje tiene tres grandes etapas: la *partida* o separación, las pruebas y victorias de la *iniciación* y el *regreso* o reintegración a la sociedad (2011: 40); pero, como ya se ha dicho, también advierte que no todas aparecen o no lo hacen por separado o en el mismo orden. Veamos en las líneas siguientes las fases más importantes del viaje heroico según las transita Katniss Everdeen.

En la *partida* existen cinco pasos que pueden verificarse en el film de Gary Ross: la «llamada a la aventura» o la cosecha donde se eligen los Tributos, en el mundo ordinario que es para Katniss el Distrito 12; la «negativa al llamado» o la resistencia natural de Katniss ante el horror que se avecina; la «ayuda sobrenatural», un encuentro con una figura protectora que le ofrece algún talismán. Para Katniss se trata de un *sinsajo*, un broche

**LOS JUEGOS DEL HAMBRE
ES EL RELATO DE UNA
GRAN PRUEBA QUE ADEMÁS
PERPETÚA EL VIAJE
QUE DESCRIBE JOSEPH
CAMPBELL PARA EL HÉROE**

Figura 3



de oro que le ofrece Madge y la aparición de un mentor explícito, Haymitch Avernathy, un aparente irresponsable en quien la protagonista no tiene más remedio que

EL PERSONAJE DE EVERDEEN ES UN HÉROE POLÍTICO

Katniss deja atrás su mundo ordinario para entrar en el mundo mágico; y el «vientre de la ballena», cuando el héroe es tragado por lo desconocido. Ya en el Capitolio, se trata del espacio donde ingresa Katniss y el resto de Tributos para ser entrenados para el combate y que la lleva de lleno a las tripas del monstruo: rodeada de personas del Capitolio y obligada a seguir sus normas.

La etapa de *la iniciación* es, para Campbell, el lugar donde aparecen recursos más psicoanalíticos. Entre ellos pueden destacarse: el «camino de las pruebas» o profundización del cruce del primer umbral. Se trata, en *Los juegos del hambre*, de ese tiempo en el que se encuentra en el vientre de la ballena, donde es obligada a someterse a diversas disciplinas o la «gracia última» que nos revela a la heroína como un ser superior, en el caso de Katniss, una elegida para ser el símbolo de la rebelión. A lo largo de todo este camino, habrá encontrado aliados (como Cinna, el estilista) (figura 4) y enemigos (algunos tributos con los que no establece empatía). Por último, la tercera etapa o *el regreso* nos ofrece una protagonista que jamás hubiera pensado en su éxito y que, expresamente antes de su marcha, se había lamentado de las nulas posibilidades que tenía de sobrevivir. La primera etapa de esa vuelta al mundo ordinario es la «negativa al regreso» pues Katniss no desea asumir la responsabilidad que se

confiar; el «cruce del primer umbral» o la llegada al Capitolio tras el iniciático viaje en tren, lugar donde se esconde lo desconocido, el peligro y la oscuridad.

deposita en ella como líder revolucionaria, tal y como ha sido frecuente en la mayoría de relatos heroicos; la «huida mágica» y el «rescate del mundo exterior» aparecen bruscamente, cuando el Capitolio decide perdonar la vida de Katniss y Peeta, declarando ganadores a ambos; la «vuelta a casa» y la «libertad por vivir» aparecerán al final de la historia.

En *Los juegos del hambre*, el viaje heroico se repetirá en las entregas posteriores, siguiendo un modelo circular que obedece al patrón descrito por Campbell. Así, la trilogía nos ofrecerá el completo aprendizaje personal de la protagonista como el beneficio común de su sacrificio. De ahí que Katniss represente esa otra cualidad heroica: su incesante vagabundear, pues el viaje es prueba y acción. De acuerdo con Campbell, este heroísmo es de tipo espiritual: se trata de volver y enseñar lo que ha aprendido a los demás.

Siguiendo con el modelo teórico propuesto en los epígrafes anteriores, se debe señalar que Katniss es, como ya se ha visto, una guerrera mítica pero su originalidad radica en que no responde al perfil de heroína fálica. La protagonista aparece como un sujeto autónomo, que ha asumido responsabilidades muy superiores a las habituales para su edad y que no sucumbe al mito romántico (de hecho es una novedad que, en esta historia dirigida a público adolescente, el romance es solo una impostura estratégica) ni a la feminidad normativa. Aunque Teseo aparezca como la inspiración principal, el personaje protagonista está sin duda emparentado con Atalanta de Arcadia, la heroína contestataria y diestra arquera que, según Apolodoro, formó parte de la expedición de los Argonautas que fueron a la conquista del vellocino de oro. Atalanta representa a la mujer independiente que se rebeló contra los esquemas patriarcales de la antigua Grecia. Así, Katniss podría responder a la propuesta de Savater: «la virilidad del héroe es esencial, aunque su sexo puede ser masculino o femenino» (1983: 122); es decir, el héroe busca una plenitud que no está reservada a los varones y, en el caso de Everdeen, lo hace sin emular a estos pero sin convertirse en un modelo arquetípico de feminidad ni en una mujer travestida o masculinizada. Por último, es fiel a la memoria: nunca olvida de dónde viene su fuerza (SAVATER, 1983: 123), esto es, del pueblo y de la tierra.

El personaje de Everdeen es un héroe político: encarna los ideales morales de la sociedad, posee valores excepcionales reconocidos por la colectividad y, además, es fuerte y de noble corazón (CARDONA, 2006: 59). La fortaleza es, junto a su moral, una de sus cualidades más destacadas. Como asegura Simmons, «es una heroína adolescente que encarna la pasión y los valores morales en un mundo en el que todavía existe lo blanco y lo negro, sin que la madurez haya proyectado en su psicología esa gama de grises que caracteriza la moralidad de los adultos» (citado en BERNÁRDEZ, 2012: 107). También es valiente, aunque no

Figura 4



hasta el punto de apartarse de la condición humana: tiene miedo con frecuencia y duda a menudo. Todo ello está en relación con lo que señalaba Gary Ross en una entrevista: «Mientras unos pelean para sobrevivir, Katniss lo hace para conservar su humanidad. Es una heroína trágica que pasa de matar para vivir a aceptar que su muerte puede salvar la vida de sus seres queridos»⁶. En *Los juegos del hambre* sobrevive la más fuerte, pero también la más astuta y, sobre todo, la más humana, la que tiene mayores cualidades morales, tal y como se le exige a un héroe épico. Katniss protege a quienes son más débiles y, aunque proporciona pan y circo al pueblo (algo contra lo que no puede rebelarse), lo hace a su manera, sin perder la dignidad.

De ahí que, cuando sobrevive a los juegos, se convierta en modelo para todo el mundo y más tarde sea el símbolo de la rebelión ante la tiranía. Katniss Everdeen demuestra, en el sentido que explicaba Savater sobre el perfil heroico, por qué está bien desafiar al totalitarismo, incluso cuando el precio a pagar puede ser muy alto. Se enfrenta con valor y coraje a una aventura directamente emparentada con la muerte y alejada de lo cotidiano: en *la arena*, lugar donde se desarrollan los juegos, nada es como en la realidad, ningún código cotidiano funciona en un espacio y tiempo mágicos, definidos en la película mediante artilugios de ciencia-ficción. Katniss conseguirá la independencia, la suya y la de su pueblo, como ha sido siempre en los relatos heroicos.

Conclusiones

Si la función principal del héroe es dar respuesta a la desdicha, Katniss Everdeen es la ejemplificación de ese modelo. No solo ofrece esperanza a la población del desgraciado Panem, sino que es capaz de convertirse en símbolo mítico, llegando a amenazar a todo el poder establecido gracias a su valor e integridad. Su posición ética queda clara, no porque tenga que matar, pues es una cuestión sobre la que no cabe decisión alguna, sino porque es consciente de la injusticia del poder con la ciudadanía: la lucha de clases y la renuncia del bienestar individual por una causa mayor constituyen la única salvación.

Los juegos del hambre ofrece una revisión y subversión de los roles de género poco habitual en las producciones para adolescentes. Katniss Everdeen es independiente y valerosa, inteligente y autónoma, aun en los escenarios más hostiles. Aunque se describe según el prototipo de amazona mediática, su caracterización no se realiza mediante la masculinización ni tampoco aparece hipersexualizada. De ahí que pueda afirmarse que rompe el canon hegemónico del protagonismo femenino en la cultura popular (figura 1). Katniss subvierte el orden patriarcal porque no sigue el mandato de género y redefine el protagonismo femenino que el cine *mainstream* había reservado para las guerreras del cine anterior. El arco argumental que puede seguirse a través de la trilo-

gía describe a Katniss como una rebelde política, alguien que se opone al totalitarismo que parecía inevitable y en quien se deposita la responsabilidad de salvar el mundo, una tarea que en la cultura popular no suele encargarse a las mujeres. ■

Notas

* Las imágenes que ilustran este artículo han sido aportadas voluntariamente por las autoras del texto; es su responsabilidad el haber localizado y solicitado los derechos de reproducción al propietario del copyright. En cualquier caso, la inclusión de imágenes en los textos de *L'Atalante* se hace siempre a modo de cita, para su análisis, comentario y juicio crítico. (Nota de la edición).

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 en el marco del Programa Operativo «Lucha contra la discriminación» (Referencia 115/12).

2 *Los juegos del hambre* (The Hunger Games), publicado en 2008 en Estados Unidos, fue el primer volumen de una trilogía que se completó con *En llamas* (Catching Fire, 2009) y *Sinsajo* (Mockingjay, 2010). En 2012 fue llevada a la gran pantalla la primera de las novelas, con el mismo título y bajo la dirección de Gary Ross, que se convirtió rápidamente en un éxito de taquilla. En 2013 y 2014 se estrenaban la segunda y tercera parte, dirigidas ambas por Francis Lawrence y con idéntico éxito. En 2015 está prevista una última entrega cinematográfica ya que la tercera novela se ha dividido en dos películas. En este artículo, el análisis se realiza sobre la adaptación cinematográfica de la primera de las obras aunque, como contextualización, aparecen referencias a la continuación de la trilogía.

3 Katha Pollitt, en su artículo «The Hunger Games' Feral Feminism», publicado en *The Nation* (23/04/2012), describe Panem como una sociedad basada en la fuerza bruta, el hambre, la magia tecnológica y la vigilancia constante en la que el Capitolio adopta la mirada futurista de un *fascista Oz* cuya estética puede situarse a caballo entre el tardío Imperio romano, el tribunal de Louis XVI y el Cirque du Soleil.

4 Algunas obras señalan que parte de la leyenda puede tener un origen real. Por ejemplo, Davis-Kimball y Behan (2003) documentan la existencia de cementerios exclusivos de guerreras en el sur de Rusia. Pertenecientes a los pueblos escitas y sarmatianos, habrían emigrado hacia el este, llegando a China, y hasta el oeste, llegando a las islas británicas. Para algunos textos, ellas habrían inspirado al historiador griego Heródoto (año 500 a. C.).

5 La segunda película, estrenada en noviembre de 2013 con el título *Los juegos del hambre: en llamas* (The Hunger Games: Catching Fire, Francis Lawrence, 2013), presenta un mayor compromiso social desde el punto de vista argumental, tal y como sucede en la obra literaria. También es mayor la carga dramática pues Katniss debe asumir un papel activo ante la rebelión, iniciativa y compromiso del personaje que aumentan en la tercera entrega.

6 *Fotogramas*, 2023 (2012), 13-24.

Bibliografía

- BAUZÁ, Hugo Francisco (1998). *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- BERNÁRDEZ, Asunción (2012). Modelos de mujeres fálicas del postfeminismo mediático: Una aproximación a *Millenium*, *Avatar* y *Los juegos del hambre*. *Anàlisi*, 47, 91-112.
- BRELICH, Angelo (1958). *Gli eroi greci: Un problema storico-religioso*. Roma: Ed. Dell'Ateneo.
- CAILLOIS, Roger (1988). *El mito y el hombre*. México D. F.: Fondo de Cultura Económica.
- CAMPBELL, Joseph (2011). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México D. F.: Fondo de Cultura Económica.
- CARDONA, Patricia (2006). Del héroe mítico, al mediático. Las categorías heroicas: héroe, tiempo y acción. *Revista Universidad EAFIT*, 42 (144), 51-68.
- COLLINS, Suzanne (2008). *The Hunger Games*. Nueva York: Scholastic Press.
- (2009). *Catching Fire (The Second Book of the Hunger Games)*. Nueva York: Scholastic Press.
- (2010). *Mockingjay (The Final Book of The Hunger Games)*. Nueva York: Scholastic Press.
- CHICHARRO, Mar (2013). Representaciones de la mujer en la ficción postfeminista: *Ally McBeal*, *Sex and the City* y *Desperate Housewives*. *Papers*, 98 (1), 11-31.
- DAVIS-KIMBALL, Jeannine y BEHAN, Mona (2003). *Warrior Women: An Archaeologist's Search for History's Hidden Heroines*. Nueva York: Warner Books.
- ELIADE, Mircea (1968). *Mito y realidad*. Madrid: Guadarrama.
- (2011). *El mito del eterno retorno*. Madrid: Alianza.
- GUBERN, Roman (1993). *Espejo de fantasmas. De John Travolta a Indiana Jones*. Madrid: Espasa Calpe.
- JAMET, Thomas (2011). *Ren@issance mythologique. L'imaginaire et les mythes à l'ère digitale*. París: François Bourin Editeur.
- MAINON, Dominique y URSINI, James (2008). *Amazonas. Guerreras en la pantalla*. Madrid: Alberto Santos.
- MARTÍNEZ, Sebastián (2010). Amazonas. Mito y leyenda. *E-Revista de Humanidades Sarasuati*, 8, (22-28). Recuperado de <<http://www.sarasuati.com>> [28/01/2013].
- MAY, Rollo (1992). *La necesidad del mito. La influencia de los modelos culturales en el mundo contemporáneo*. Barcelona: Paidós.
- OMATOS, Olga (2009). ΚΟΥΡΟΣ, una recreación del mito de Teseo. *Faventia*, 31 (1-2), 263-278.
- ORWELL, George (1983). *1984*. Barcelona: Destino.
- PITARCH, Pau (2008). Género y fantasía heroica. En I. CLÚA (ed.). *Género y cultura popular I* (pp. 33-64). Barcelona: UAB.
- PROPP, Vladimir (1981). *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos.
- RAGLAN, Lord (1937). *The Hero. A Study in Tradition, Myth and Drama*. Nueva York: Oxford University Press.
- RUIZ, Jaime (2012). El camino del héroe: entre lo sagrado y lo profano. *Acta Sociológica*, 57, 185-196.
- SAVATER, Fernando (1983). *La tarea del héroe*. Madrid: Taurus.
- ZURIAN, Francisco A. (2011). Almodóvar, la identidad de género buscada. El caso de *La piel que habito*. En F. A. ZURIAN (ed.). *Imágenes del Eros. Género, sexualidad, estética y cultura audiovisual* (pp. 277-297). Madrid: Ocho y medio.

María Isabel Menéndez Menéndez (Oviedo, España, 1967) es doctora en Filosofía, licenciada en Periodismo y profesora de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Burgos (UBU). Su investigación se interesa por el análisis de la comunicación desde la perspectiva de género, especialmente los discursos de ficción y la biopolítica en la cultura popular, temáticas sobre las que ha publicado artículos y monografías.

Marta Fernández Morales (Gijón, España, 1974) es doctora en Filología y profesora titular de la Universitat de les Illes Balears (UIB). Su investigación aborda cuestiones de género en manifestaciones culturales contemporáneas, especialmente teatro, cine y televisión. Es autora de varios libros y artículos en revistas internacionales. Lidera el grupo Representación, Ideología y Recepción en la Cultural Audiovisual en la UIB.