

ÍNDICE

<i>Prólogo: ANA ZAMORANO</i>	11
MARGARITA ALFARO: <i>La representación literaria de la emancipación de la mujer afro-francesa en el umbral del siglo XXI. Calixthe Beyala</i>	19
RAQUEL ALIAGA ALMELA: <i>Buenas y malas en el cine histórico: el personaje de Cleopatra</i> ..	39
MARGARITA ALMELA: <i>Reflexiones sobre los estereotipos de maldad y bondad femeninas. Apuntes sobre la historia de una infamia</i>	63
ASUNCIÓN BERNÁRDEZ RODAL: <i>Los Juegos del Hambre: ¿Posfeminismo o empoderamiento de las mujeres en la novela popular?</i>	111
MARINA BIANCHI: <i>Mujeres, diosas y gorgonas en la poesía de Ana Rossetti</i>	131
ISABEL CASTELAO GÓMEZ: <i>Madre ausente, madre errante (o cómo ser madres-poetas): maternidad, creatividad y poesía en Mina Loy y Diane di Prima</i>	157
ÁNGELES DE LA CONCHA MUÑOZ: <i>Cincuenta sombras de la igualdad</i>	183
CARMEN DALMAU: <i>La imagen de las mujeres a través de las pintoras españolas durante los años 30 del siglo XX</i>	207
JUANA ESCABIAS: <i>Malas y más que malas, por supuesto: breve alegato sobre la necesidad de ir a contracorriente</i>	219
M. ARANTZAZU FERNÁNDEZ IGLESIAS: <i>Y Amaia Ezpeldoi te abrirá los ojos: una detective rural contra el sistema</i>	229
MARÍA M. GARCÍA LORENZO: <i>Releyendo a Eva: la revisión taxonómica como subversión en «She Unnames Them», de Ursula K. Le Guin</i>	247
HELENA GUZMÁN: <i>La Medea de Madeleine Milhaud: Creúsa frente a Medea</i>	265
ANTONIO LORENTE MEDINA: <i>Ni mujeres malas ni mujeres buenas: soldaderas</i>	281
ROXANNE B. MARCUS: <i>Una mirada que desviste a la mujer en medio de las obscenidades de nuestros tiempos: Susana y los viejos de Marta Sanz</i>	297

CLARA I. MARTÍNEZ CANTÓN: <i>Rapresentaciones de mujer. La figura femenina en las letras del rap</i>	311
ROSANA MURIAS CARRACEDO: <i>Circe: ¿diosa o mujer?</i>	331
MARÍA VICTORIA NAVAS SÁNCHEZ-ÉLEZ: <i>Buenas, malas y una mala falsamente redimida en el teatro de Virginia Victorino (1895-1967)</i>	349
JULIO NEIRA: <i>Heroínas poéticas en la Edad de Plata</i>	361
EULALIA PIÑERO GIL: <i>Edith Wharton y el relato gótico de fantasmas: la inquietante revisión de los estereotipos femeninos</i>	379
JUAN M. RIBERA LLOPIS: <i>Malas & malísimas y en pareja..., o según el cristal con que se mire: relatos en femenino de Simó / Roig / Riera / Barbal</i>	399
PATRICIA RIOSALIDO VILLAR: <i>La ruptura de la imagen de la historiografía oficial de Urraca y de Elisabeth de Austria-Hungría en las novelas Urraca de Lourdes Ortiz y Elisabeth, emperatriz de Austria-Hungría o el hada maldita de Ángeles Caso...</i>	419
MARINA SANFILIPPO: <i>Ni hada ni bruja ni todo lo contrario (extrañas mujeres en la cultura popular italiana)</i>	439
ELISABETTA SARMATI: <i>Mme de Merteuil versus Ana Karenina, Mme Bovary y Ana Ozores: revisión de modelos femeninos en Retahílas de Carmen Martín Gaité</i>	451
OLGA SIMÓN: <i>Cuestionar. Generar interrogantes. Un paseo por sugerentes propuestas del arte contemporáneo</i>	465

TESTIMONIOS DE ESCRITORAS

LOURDES ORTIZ: <i>Algo se consigue</i>	483
CARMEN RESINO DE RON: <i>Buenas y malas</i>	493
EUGENIA RICO: <i>Aunque seamos malditas. Brujas y malditas en la historia de la literatura..</i>	497

LOS JUEGOS DEL HAMBRE: ¿POSFEMINISMO O EMPODERAMIENTO DE LAS MUJERES EN LA NOVELA POPULAR?

ASUNCIÓN BERNÁRDEZ RODAL
Universidad Complutense
asbernar@ccinf.ucm.es

RESUMEN

Este artículo se elabora a partir del estudio de un nuevo modelo de heroína que surge en la literatura y el cine a finales de la pasada década (2000) y que difiere sustancialmente de las heroínas guerreras de los años noventa. Este nuevo modelo supera a los anteriores en la medida en que las mujeres no aparecen especialmente preocupadas por los valores asociados a la feminidad tradicional, como son el amor romántico o la obsesión por la apariencia física, pero tampoco renuncian a valores positivos como el cuidado de los demás, la empatía con otras mujeres, etcétera. Según nuestro punto de vista este cambio de representación se produce porque las industrias culturales, la sociedad y las lectoras de estos textos van dejando atrás ciertos aspectos relacionados con el posfeminismo que considera la opción «política» del feminismo superada y cuya filosofía aparece muy bien representada en la heroína de acción fálica, extremadamente femenina en su aspecto pero masculina en su comportamiento.

PALABRAS CLAVE

Novela popular. *Los juegos del hambre*. Posfeminismo.

ABSTRACT

This article discusses a new model of heroine emerging in literature and film at the end of the past decade, and who is substantially different from the warrior heroines of the 1990's. This new model exceeds the previous ones in that women are not particularly interested in those values traditionally associated with femininity, such as romantic love or physical appearance, but they don't reject some positive values like caretaking or women empathy, either. From our perspective, this shift in representation comes into view because the cultural industries, society and the woman readers of these texts abandon some aspects related to postfeminism, which considers that feminism's «political» option is over, and whose philosophy is rightly represented in the phallic-action heroine, extremely feminine in her looks but masculine in her behavior.

KEY WORDS

Popular novel. *The Hunger Games*. Postfeminism.

I. INTRODUCCIÓN

En este texto analizaremos *Los juegos del hambre* considerando esta obra como parte de la industria cultural que tiene como uno de sus grandes objetivos conseguir atraer al público adolescente. En segundo lugar nos plantearemos los límites del término «posfeminismo» y su aplicación a este producto cultural, considerándolo bajo la perspectiva de la supuesta «superación» del feminismo de la segunda ola. Así mismo aclararemos (si bien de forma no sistemática) de dónde procede el estereotipo de mujer guerrera que aparece representado en el texto, para hacer por fin un análisis sobre el personaje y los elementos que marcan su desarrollo narrativo dentro de la obra.

Nos hemos centrado en el análisis de esta trilogía en particular (*Los juegos del hambre*, 2008; *En llamas*, 2009; *Sinsajo*, 2010) no solo por su valor literario, sino por su peso en una cultura que luego definiremos de «mediática» como creadora de estereotipos femeninos ofrecidos a las mujeres jóvenes. En este caso, queremos destacar el papel de esta obra en la creación de un tipo de heroína que utiliza la violencia, pero que lo hace sin perder otros atributos propios de la feminidad tradicional como son el espíritu de sacrificio, la capacidad para los cuidados o la empatía con los demás. Pero sobre todo deberíamos destacar el hecho de que estamos ante un personaje que no trata de distinguirse de otras mujeres por su exagerada sexualización, sino que durante todo el texto (y también en la película) la narración insiste en subrayar los valores comunes que pudiera tener la heroína con otras mujeres adolescentes (las lectoras). Por último, es importante destacar que frente a muchas novelas concebidas para público adolescente, el motor dramático de la historia no se alimenta del drama afectivo, ya que a pesar de que en la novela se produce el típico triángulo amoroso, éste no se resuelve a la manera tradicional, ni las acciones de la protagonista están regidas por la pasión amorosa teñida de romanticismo propia de un género que dentro del panorama anglosajón es denominado como «*young-adult fiction*».

II. LA OBRA EN EL CONTEXTO DE LA INDUSTRIA CULTURAL

Lo que llamamos «cultura popular» o mejor «cultura mediática» genera productos culturales, en este caso literarios que, si tienen éxito, enseguida son pasados a otros tipos de textos o formatos. Es más, hoy día podemos decir que la prueba objetiva de que una novela consigue un gran éxito de público es que se

convierta en un plazo breve de tiempo en una película, una teleserie, un videojuego, etc. Además ésta debe conseguir una presencia importante en la *web* a través de páginas oficiales, pero también llegar a estar presente en blogs y foros de debate donde se desarrollan discusiones de alta intensidad emocional acerca de distintos elementos de la obra. Hasta hace poco, que un texto entrara en la categoría de *best-seller* dependía solo de cuántos lectores compraban un ejemplar. Hoy en día sigue siendo así, pero hay que tener en cuenta otros circuitos que van más allá del libro impreso: las descargas de pago (y por lo tanto cuantificables) en Internet, las descargas en formato de audio-libro, y un cálculo siempre aproximado de las descargas gratuitas, ya que estos textos, a pesar de la protección editorial que los envuelven, se insertan en verdaderas cadenas de distribución paralelas que no por incuantificables resultan menos importantes. La trilogía *Los juegos del hambre*, escrita por Suzanne Collins, cumple con todos los requisitos de los *best-seller* en la actualidad, ya que no solo vende libros, sino que genera toda una serie de productos asociados al hecho literario que lo insertan en un mecanismo de «convergencia mediática» (JENKINS, 2008) la que la historia es consumida a través de distintas plataformas.

La primera novela de la trilogía, *Los juegos del hambre*, fue publicada en Estados Unidos por Scholastic Press en el año 2008, y en los dos años sucesivos salieron al público *En llamas* y *Sinsajo*. Estas novelas han sido clasificadas como ciencia ficción para público adulto-juvenil. La autora Suzanne Collins era ya una escritora conocida en su país no solo como novelista sino como guionista de televisión de programas infantiles y juveniles, lo que viene a explicar hasta cierto punto la gestación e influencia de la obra. En el año 2012 se estrenó la primera de las películas coescrita y coproducida por la autora y se prepara la segunda entrega cinematográfica para finales del 2013.

Es importante destacar el gran éxito de público que han obtenido estas obras, traducidas a veintiséis idiomas y con sus derechos vendidos a treinta y seis países. En tres años superó en ventas a toda la saga de Harry Potter, y Amazon anunció que se había convertido en el libro electrónico (más de un millón de copias para Kindle) y audiolibro más vendido. La película en DVD ha vendido más que *Avatar*, el último gran éxito cinematográfico de David Cameron. La trilogía se mantuvo en la lista de *The New York Times* durante más de cien semanas consecutivas a partir de septiembre de 2010, se vendieron más de 26 millones de copias y el primer día del estreno de la película se recaudaron 68,3 millones de dólares, en un éxito sin precedentes, ya que sin duda es la primera obra de ciencia-ficción

con protagonista femenina que consigue en éxito semejante en el contexto de producción literaria y cinematográfica *mainstream*.

III. LA OBRA

La novela podría encuadrarse en dos subgéneros, el denominado *Bildungsroman* y la novela distópica. *Bildungsroman* es una palabra alemana que significa ‘novela de aprendizaje o formación’ en la que se narra el desarrollo moral, psicológico o físico de un personaje que transita desde la infancia a la madurez y que es uno de los puntales de la literatura para adolescentes tal y como demuestra la heptalogía de Harry Potter escrita por J. K. Rowling. A pesar de que el término «bildungsroman» fue acuñado por el filólogo Johann Carl Simon Morgenstern en 1820 esta categoría puede ser «llenada» con obras anteriores que van desde *El lazarillo de Tormes* (s. XVI) hasta *Los años de aprendizaje de Wilhelm Meinster* de Goethe, publicada entre 1795-1796. El siglo XIX supone la consolidación de este género, con autores como Charles Dickens y con obras como *Great Expectations* (1860-1861) que trataba de forma crítica el trato que se le daba a la infancia en la sociedad del momento. En el siglo XX la tradición continuó con novelas de gran éxito como la polémica *El guardián entre el centeno* (1951) de Salinger, así como en numerosas películas contemporáneas como *American Graffiti* (George Lucas, 1973), *Cuenta conmigo* (Rob Rainer, 1986) o *Mi chica* (Howard Zieff, 1991) que narra el camino hacia la madurez de una niña de once años, Vada.

Por otro lado, la saga ha sido calificada como «novela distópica», ya que se puede encuadrar dentro de ese subgénero de ciencia ficción basado en las predicciones de un mundo futuro donde los problemas generados por las diferencias sociales y la injusticia siguen dominando el orden social. Este tipo de relatos tiene sus orígenes a principios del siglo XX, siendo considerada una de las primeras *El talón de hierro* de Jack London publicada en 1908, y ha dado obras maestras como *Un mundo feliz* de Aldous Huxley (1932) así como *1984* de George Orwell (1948). Las novelas pertenecientes a este género tienen en común el fantasma de un futuro terrible para la humanidad marcado por la presencia de gobiernos totalitarios, los desastres ecológicos o la deshumanización como una de las características sociales más significativas, así como la historia de cómo los protagonistas consiguen sobrevivir en él (Hintz and Elaine, eds.: 2003). Aunque en España la ciencia ficción no sea uno de los géneros preferidos por los autores establecidos, en el ámbito anglosajón este género consigue un gran interés del público y en

muchos casos se ha visto como la herramienta de ficción crítica por excelencia, ya que en él se proyectan los miedos y fantasías colectivas de cada momento histórico. Al menos desde el siglo XIX, las promesas de felicidad y bienestar en nuestras sociedades han sido asociadas al desarrollo tecnológico, pero, al mismo tiempo, ese desarrollo genera miedo a una pérdida de control sobre la tecnología que es una constante (FISHER, 2012 y ROWE KARLYN, 2005) en las historias de ciencia ficción.

En este sentido, podemos pensar en *Los juegos del hambre* como el resultado de la confluencia entre la ciencia ficción y las novelas de aprendizaje (PETERSSON, 2011). El argumento de la obra es el siguiente. Norteamérica se ha convertido en un nuevo mundo: Panem, un territorio dividido en 13 distritos controlados por el Capitolio, que acumula riqueza y tecnología, mientras los demás sufren distintos niveles de pobreza y precariedad. Para que la gente no olvide que no deben levantarse en contra del poder del Capitolio como había ocurrido antes (exactamente 74 años antes), todos los años, en cada uno de los distritos se elige por sorteo una pareja de jóvenes (chico y chica entre doce y dieciocho años) que deben participar en un *reality* televisivo en el que lucharán a muerte entre ellos hasta sobrevivir solo uno. En las dos últimas novelas, la historia de la supervivencia de Katnees Everdeen se convierte en una historia de la búsqueda de la libertad de los demás distritos en contra de la tiranía del Capitolio. El supuestamente desaparecido distrito 13 será el que consiga acumular las armas, la tecnología y la estrategia suficiente para luchar contra el poder totalitario central.

La saga parte con la narración de la historia de Katnees Everdeen, una chica de dieciséis años del distrito 12, *La Veta* (especializado en la extracción minera), que ha tenido que asumir el rol de cabeza de familia con su hermana, de doce años, y su madre, que aparece en principio como débil de carácter e incluso depresiva. Ella es la que proporciona el sustento a la familia, saliendo a cazar de forma furtiva con arco al bosque con su amigo de dieciocho años, Gale Hawthorne. Al ser su hermana la designada por la mala suerte en el sorteo, ella decide ir en su lugar, para protegerla. Su compañero de distrito será Peeta Mellark, que la ama en secreto, y es uno de los polos de un triángulo amoroso junto con Gale Hawthorne, si bien hay que decir que la historia de este triángulo tiene una función narrativa mínima en la primera parte de la historia.

La primera novela cuenta el proceso de los juegos: elección, preparación, desarrollo y conclusión de los mismos. Termina con un final feliz (aunque amargo) en los que ambos participantes, contraviniendo la normativa, consiguen sal-

varse juntos, en un final abierto en clara alusión a la siguiente novela de la saga. La novela discurre en tres espacios distintos: el distrito minero, dominado por la pobreza, el hambre, una policía brutal y un férreo control de medios de comunicación. Ese ambiente contrasta con el Capitolio, la metrópoli dominada por el lujo y una sofisticación ridícula, y unos medios de masas que recuerdan aquella metáfora sobre la televisión como el instrumento que es capaz de proporcionar diversión «hasta morir»¹, en una clara crítica al control de los medios que utilizan, no la represión, sino el divertimento y la frivolidad para distraer a la gente de sus posibles responsabilidades políticas. El tercer espacio es la Arena (en alusión a los gladiadores romanos), plató donde se producen los juegos y que consiste en la recreación de un bosque y un ambiente natural que en realidad es una creación virtual manejada por los técnicos del programa. La naturaleza que aquí se representa está «alterada» a conveniencia del espectáculo, y unos demiurgos son capaces de alterarla y crear realidades en función de ofrecer un buen espectáculo, siempre controlado por el poder.

Los personajes están claramente divididos: los pobres de los distritos y los que pertenecen al Capitolio. El principal es Katnees Everdeen, caracterizada como fuerte, protectora, reflexiva, cuidadora aunque un poco áspera en la interacción personal. Las manipulaciones físicas necesarias para que una mujer se convierta en «femenina» a ella le parecen una tortura... y su don principal es el manejo del arco para cazar. Su carácter es voluntarioso, decidido, sin miedo, solidaria y empática con los más débiles, con los que sabe ser dulce y protectora. Tal como afirma Simmons (2012: 22), es una heroína adolescente que «encarna la pasión y los valores morales en un mundo 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». Por eso es una obra muy útil para trabajar problemas y temas que están en debate en el mundo actual desde un punto de vista crítico: la espectacularidad de la violencia, el rol del entretenimiento en nuestras sociedades, la explotación infantil en el trabajo y en las guerras, la explotación sexual (tema que aparecerá en el último de los libros) y hacer que los y las adolescentes puedan reflexionar sobre la brutalidad y la injusticia. Los efectos de la guerra, la diferencia entre la violencia representada y la real, la fascinación de los medios por la violencia, los riesgos de las alteraciones genéticas, la crítica a la cirugía, el

¹ Vid. POSTMAN (1991) donde se argumentaba que la era de la imagen televisiva imprimía a la vida pública una banalidad irremediable, porque el propio medio basado en la espectacularidad impide la elaboración de textos públicos que fomenten por ejemplo la reflexión o la educación.

uso de la propaganda, etc., hace de este texto una fuente de materiales de trabajo para pedagogos y profesorado que lo está utilizando como una oportunidad de afrontar temas tan duros como la violencia (STOLTZFUS, 2012) o incluso el genocidio. En ese sentido es una obra que puede ser leída como una crítica a distintas características de las sociedades actuales como la banalización de la violencia, la televigilancia o la imagen como herramienta de represión que hacen de la máxima de George Orwell «Big Brother is watching you» una realidad que no solo afecta a la política o a la economía, sino incluso al ámbito personal y privado y que dentro del texto sirve para subrayar la deshumanización de Panem.

Esta trilogía ha tenido una buena acogida por la crítica especializada, aunque tampoco han faltado los ataques por su simpleza narrativa y verbal, así como por su previsible estructura de *best seller*. También se ha cuestionado su originalidad, ya que el argumento tiene cierta relación con la novela *Battle Royale* de Kuoshun Takami publicada en 1999, también llevada al cine y más tarde convertida en manga, de gran éxito en Japón. La autora ha negado en todo caso esa influencia, mientras sí que reconoce otras como la educación recibida por su padre, experto historiador militar, su trabajo como guionista de televisión, así como las lecturas clásicas que beben de la historia de Teseo y el Minotauro, el mito de la diosa Diana Cazadora o las historias de gladiadores junto a otro libro esencial en el terreno de la literatura de formación juvenil en el ámbito anglosajón como es *El señor de las moscas*, de William Golding. El texto además está lleno de «ecos» de otros relatos que van desde la ciencia ficción de películas como *La máquina del tiempo* (GEORGE PAL, 1960) hasta escenas de leyenda como el disparo de una flecha sobre una manzana que aparece en distintas historias del folclore alemán desde el siglo XII (conocida con el nombre de «Apfelschuss») y cuya versión más famosa es la de la leyenda suiza de Guillermo Tell. No cabe duda de que es un texto muy rico en referencias que provienen de distintos textos y niveles culturales y que son reelaborados e integrados de una forma aparentemente fácil y coherente con la composición del texto.

IV. SOBRE FEMINISMO Y CULTURA POPULAR

En la actualidad existe en foros no universitarios el debate sobre el feminismo de *Los juegos del hambre*, que intenta dilucidar si este estereotipo de heroína femenina encarna los ideales de libertad e igualdad que el feminismo propone para las mujeres, o simplemente perpetúa los estereotipos asociados a la feminidad gue-

rrera de la literatura y el cine de los últimos tiempos. Nuestra tesis es que el modelo que se propone con Katnees Everdeen va más allá de las heroínas propuestas en textos anteriores de los años noventa y dos mil, y si bien no hace gala en ningún momento de «feminismo» al pie de la letra, sí resulta un modelo positivo para las mujeres jóvenes, en el sentido de que plantea sin contradicción aparente la posibilidad de utilizar la fuerza física para su supervivencia y el reconocimiento a valores tradicionalmente femeninos como los cuidados, la empatía y la posibilidad de construirse una identidad positiva dejando a un lado la exaltación de la belleza como valor propiamente femenino.

Hemos de reconocer que dentro de nuestro ámbito, el de la academia, las lecturas de género de las representaciones culturales suelen ir destinadas hacia textos en los que consideramos que existe, por parte de la autora o autor, una reflexión crítica sobre esas construcciones. De este modo los estudios académicos de género se centran en obras en las que se presuponen visiones alternativas al paradigma dominante y que, por lo menos en ese aspecto, la obra subvierte el orden establecido. Quizás sea esa perspectiva la razón por la que sea tan poco común por parte de los y las académicas españoles dirigir nuestra curiosidad hacia la «literatura popular», ya que éstas son consideradas obras poco interesantes precisamente porque perpetúan estereotipos, son conservadoras y fomentan la alienación de la juventud. Así, en muchos casos, cuando se produce una aproximación teórica a estos textos se hace con un objetivo: ir a la búsqueda de formas de maltrato simbólico de las mujeres, cualquiera que este sea. Sin embargo tal y como comenta Elizabeth Adams St. Pierre (2000: 482) «como método de análisis, el análisis del discurso no trata de señalar un error sino de estudiar cómo una estructura ha sido construida, qué la mantiene y qué la produce»². Así mismo estamos carentes de otro elemento en el estudio de la cultura popular, el de la recepción. Es decir, qué hacen y cómo se comportan las mujeres con los textos que consumen siguiendo las herramientas que para tal propósito han difundido los estudios culturales y que incide en que cada lector o lectora va a reconstruir un significado diverso del texto leído, que en todo caso, confrontará después con su entorno social y fijará unos significados negociados en la interacción social. De hecho, disponemos de muy poca investigación sobre la realidad de las adolescentes en general y dentro de este grupo, las que podríamos denominar grandes lectoras en particular. Tal vez porque investigar en este sentido es costoso mate-

² «as a method of analysis, discourse analysis is not about pointing out an error but about looking at how a structure has been constructed, what holds it together, and what it produces» (St. Pierre, 2000: 482).

rialmente y requiere enfrentarse a grandes principios intelectuales que son en realidad prejuicios, no solo teóricos, sino de «sentido común» que pueblan nuestro imaginario como investigadoras. En toda investigación existe siempre un componente ideológico, y en nuestro caso, la ideología parece indicarnos de una forma «natural» que lo que tiene que ver con la liberación de las mujeres tuviera que proceder solo de la «alta cultura», de la cultura del pensamiento racional, elaborada, universitaria, y que por lo tanto considera despreciable toda manifestación cultural que no proceda de ese ámbito. En este sentido es muy interesante la perspectiva que se plantea en los trabajos sobre género y cultura popular desarrollados por Isabel Clúa (2004) en los que pone de manifiesto el prejuicio que existe a la hora de considerar a las adolescentes como unas lectoras carentes de criterio o incluso descerebradas según el prejuicio investigador.

Alta cultura y cultura popular parecen haberse excluido durante mucho tiempo, y el abismo que les separaba parece haberse agrandado desde que los medios de comunicación han usurpado las funciones propias de la cultura popular hasta hacerla desaparecer. De hecho, la cultura popular definida como una serie de textos que surgen de las clases populares es un fenómeno que simplemente ha desaparecido por lo que hoy sería más correcto hablar de «cultura mediática» (KELLNER, 2011), ya que cuando hablamos de «cultura popular» en realidad nos estamos refiriendo a la cultura que se produce y distribuye a través de los medios de comunicación de masas tradicionales. Es decir, una cultura que es producida industrialmente por personas que si bien no forman parte de una élite de la «alta cultura», sí que cuentan con una formación especializada que le permite ser parte de cualquiera de las fases y de las ramificaciones del entramado de los medios. Junto a ese cambio deberíamos destacar las nuevas formas de comunicación que hoy permite Internet, donde la individualidad, el intercambio de relaciones, los textos de persona a persona y la nueva emergencia de formas de oralidad que parecían perdidas para las relaciones personales en la era de los grandes medios de masas, parecen haber ido en aumento conformando una serie de elementos que generan la ilusión de una especie de «democracia semiótica» que nos da la posibilidad de tener una voz pública a través de *chats*, de foros, etc.

No podemos negar que la cultura popular, a la que tal y como indicábamos en el párrafo anterior deberíamos llamar «cultura mediática» (KELLNER, 2011: 23) representa los intereses de aquella clase que posee y controla los grandes conglomerados mediáticos, pero esa no es una explicación completa del modo en que estos productos interactúan con la sociedad, ya que en la práctica al ser consumi-

dos por distintas audiencias, éstas producen distintas respuestas llegando incluso a subvertir los mensajes propuestos en los textos. A ese respecto una perspectiva interesante es la que plantea que las producciones masivas también están involucradas en «el conflicto social entre grupos competidores» y que por lo tanto «articula posturas en conflicto, presentando a veces fuerzas de resistencia y progreso» (MCGUNIGAL, 2012). Por eso, el análisis cultural de los fenómenos mediáticos (en este caso mediático-literario) no puede ceñirse únicamente a la crítica de una ideología dominante sino que debe ser interpretada y contextualizada dentro de los distintos discursos sociales que compiten en el universo mediático.

Los análisis sobre cultura popular y mediática se llevan desarrollando desde al menos los últimos veinte años en el contexto anglosajón, creando un terreno común de estudios donde podría confluir el feminismo y los estudios culturales en temas como el activismo político radical o el análisis de cómo se producen y desarrollan las formas de opresión cultural sobre los individuos (HOLLOWS, 2005: 20). En este marco, se han desarrollado trabajos desde ópticas muy distintas, entre ellas deberíamos subrayar la que conceptualiza la cultura popular no solo como el lugar donde los grupos dominantes imponen sus ideas a los dominados, sino como un espacio de lucha, de resistencia, un lugar «donde se desarrollan los conflictos entre los grupos dominantes y subordinados, donde se construyen y reconstruyen continuamente las distinciones entre las culturas de esos grupos» (HOLLOWS, 2005: 22)³. En este sentido, podemos pensar en la población adolescente como un colectivo muy diverso en cuanto a clase, género, raza, pero caracterizado por un rasgo común: no forman parte todavía de las estructuras de poder adulto. Serían esos grupos que representan lo no hegemónico, y por lo tanto, lo que se opone al mundo de los adultos (si es que podemos hablar en términos tan generales). En todo caso esta perspectiva nos sirve para explicar algunos fenómenos propios de la cultura de los jóvenes: el gusto por el amor romántico, la exaltación de los valores idealistas (GEBDIDGE, 2004) y la oposición al orden impuesto por la sociedad adulta.

En definitiva, lo que ha venido ocurriendo dentro de la academia es que la relación entre crítica feminista y literatura popular ha sido siempre un territorio pantanoso, donde los y las investigadoras han desconfiado del trabajo en esta área al no estar muy seguros de si al terminar una investigación saldrían con una idea que corre el riesgo de resultar banal al conceder un empoderamiento a las ado-

³ Estas ideas fueron desarrolladas por Stuart Hall (1981) en el texto en el que aclara el concepto de «cultura popular».

lescentes que en el cuerpo social no tienen, o bien sabiendo que el resultado de su trabajo podría ser una vez más la exposición de una clave más del sistema patriarcal que reproduce hasta la extenuación formas estereotipadas, que no aporta otra cosa que un suma y sigue a la división estructural en dicotomías de lo femenino y lo masculino como elementos opuestos manejados de forma maniquea en la representación. Nuestra posición es que pese a todo no debemos renunciar al análisis crítico de la cultura que consumen las jóvenes, porque la cultura mediática es el lugar «donde tiene lugar, en el presente, una negociación de género, intensa y contradictoria, pero con mayor capacidad para fijar o transformar imaginarios» (GONZÁLEZ FERNÁNDEZ y CLÚA, 2011: 13). Veamos esas representaciones más que como una muestra de pasividad intelectual de las adolescentes como una de creatividad receptora y consumo activo por parte de las mujeres en la que la literatura popular forma parte de la representación ideológica de una época.

V. ¿NOVELA POSFEMINISTA O «DEMOCRACIA SEMIÓTICA» EN LA REPRESENTACIÓN DE ESTEREOTIPOS?

Adjetivar de «postfeminista» a *Los juegos del hambre* es arriesgado ya que este es un término todavía hoy en debate en la teoría feminista (GENZ y BRANDON: 2009) y por lo tanto es extremadamente difuso: para algunas autoras es un término negativo porque supone la ruptura de la tradición con la crítica y la acción feminista de la denominada Segunda Ola de feminismo de los años setenta; para otras haría referencia de una manera un tanto confusa a ciertas prácticas de generaciones más jóvenes que han crecido con la cultura popular como referente identitario y como herramienta de género que desde sus prácticas feministas rechazan el término «posfeminismo» prefiriendo el de «Tercera Ola». Existe por lo tanto un elemento generacional que no podemos obviar y que tiene su representación más llamativa en la disputa emprendida por Rebeca Walker con su madre, Alice Walker (autora de *El color púrpura*) en la que planteaba la diferencia de ser mujer y feminista en dos momentos distintos de la historia. No en vano, Rebeca Walker (1995), fundadora de la ONG *Third Wave Feminism*, fue la persona que acuñó el término «Tercera Ola».

A esto se ha de sumar que el término «posfeminismo» se ha divulgado sobre todo a través de textos que circulan en los medios de comunicación y no en el ámbito académico. Por ejemplo, la exitosa serie de televisión *Sexo en Nueva York*

ha sido sistemáticamente calificada de ese modo. Debido a ello el periodismo especializado ha etiquetado como «postfeministas» las narraciones sobre mujeres que por un lado han asumido unos roles de independencia individual y personal, pero ignoran totalmente el discurso feminista tradicional, y en sus reflexiones no aparece el concepto de opresión, patriarcado o sometimiento, pero sí una búsqueda legítima de satisfacción personal, de una identidad propia, etc.

En el ámbito de la teoría, sin embargo, la etiqueta parece que no ha gustado mucho en la academia y nadie quiere asimilarse con ella. En algunos casos o bien se asocia con el pensamiento posmoderno (GENZ y BRANDON, 2009; ROWE KARLYN, 2005) y con el fin de las grandes dialécticas modernistas, o bien se habla de una ruptura epistemológica, una evolución del feminismo postestructuralista, marcado sobre todo por un anti-academicismo propios de los *Women's studies*. Tres teóricas han sido sistemáticamente calificadas de «postfeministas»: Naomi Wolf con su texto *Fire with Fire, The New Female Power and How to Use It* publicado en 1994; Camille Paglia en *Vamps & Tramps. Más allá del feminismo* (2001 en España) y Rene Denfeld, *The new Victorians. A Young Woman's Challenge to the Old Feminist Order* publicado en 1995. Las características formales y los principios intelectuales de estas autoras podrían identificarse como una tendencia a criticar la victimización de las mujeres, la falta de autonomía, la apelación a la responsabilidad individual y el *sex-positive*.

No es este el lugar para hacer una valoración teórica de estas autoras, pero sí destacar que todas ellas exponen una idea interesante para nuestro estudio: los textos que proporcionan modelos de empoderamiento a las mujeres jóvenes ya no proceden tanto de las fuentes tradicionales como la teoría feminista o incluso la literatura, sino de los medios de comunicación, que en su origen pudieran incorporar historias y textos que proceden del mundo literario así como ideas más o menos banalizadas del feminismo. De estos textos parece desprenderse la idea de que, al menos en la ficción, las mujeres han conseguido una especie de «paridad» ya que aparecen con los valores propios de los varones: son fuertes, independientes, tienen acceso al mundo laboral, hasta el punto de haber provocado un «genderquake» (WHELEHAN, 2005: 162-163), una especie de «depresión» en los hombres-blancos representando la quiebra de la autoridad hegemónica que hasta hace poco mantenían, no solo en lo social, sino en lo representativo.

En la práctica textual mediática y a raíz de lo que en los noventa se llamó la «Tercera Ola de feminismo» surgen nuevas prácticas culturales que iban desde las Riot Grrrl y las denominadas «ciberfeministas» que basaban su actividad en accio-

nes concretas (como el colectivo *Venus Matrix*), sin interesarse por elaborar una teoría del género, ya que lo que manifestaban era el deseo de construir nuevas narrativas, nuevas formas de contar qué supone ser mujer a finales del siglo XX abandonando aquello que tuviera que ver, por ejemplo, con el análisis teórico de la desigualdad⁴. Hasta lo que fue denominado como el «Girl Power» (HAINS, 2009), que significó que muchas mujeres jóvenes consiguieron una gran visibilidad y éxito mediático a través de productos de masas como fueron las *Spice Girls* en la música popular, *Buffy la cazavampira* o *Xena*, auténtico icono feminista y lesbiano.

En estos momentos, sin embargo, no podemos ser muy optimistas, ya que diez años después, sabemos que esas formas de empoderamiento representativo no siempre tienen relación con la eliminación de las diferencias y la discriminación en la práctica social, al mismo tiempo que tenemos que señalar que estas formas de «empoderamiento» de las mujeres en el imaginario conviven en minoría numérica con las representaciones hegemónicas de los medios, donde las mujeres siguen apareciendo de forma totalmente estereotipada en el peor de los sentidos y sus cuerpos son moneda de intercambio en el negocio del audiovisual.

Otra visión interesante respecto al problema del posfeminismo la proporcionó Susan Faludi en su clásico libro *Backlash* (1991) donde presentaba una visión mucho más crítica, exponiendo cómo la conservadora sociedad de los años 80 tendía a castigar en el universo simbólico y representativo a las mujeres que se atrevían a llevar adelante sus deseos individuales en películas como *Atracción fatal* (1987). Más recientemente, en el año 2007 (2009 en España) publica el texto *The Terror Dream*, donde vuelve a exponer la idea de cómo en las épocas de crisis (en este caso después de los atentados del 11-S) se da una restitución de los valores de la masculinidad tradicional en la ficción que se acaban imponiendo como dominantes, y frente a las cuales, las representaciones femeninas pasan a ocupar también el lugar tradicional de la dicotomía que las condena a la debilidad y el sometimiento. En estos textos no hay lugar para la ingenuidad ya que se rechaza de lleno que exista una «democracia semiótica» respecto a la representación. El cine y la ficción pueden por ejemplo permitir la emergencia de ciertas figuras fuertes de las mujeres, pero al mismo tiempo, las de los hombres están también transformándose hacia formas más duras y agresivas.

⁴ Resulta curioso que el ciberfeminismo, pese a partir del antiacademicismo universitario, ha sido debatido, expuesto y amplificado por muchas mujeres que comenzaron a trabajar en el feminismo desde la academia en el momento en que surgían esos colectivos.