



Mujeres y poder: Amazonas en el cine contemporáneo para adolescentes¹

María Isabel Menéndez Menéndez²

Recibido: febrero 2017 /Evaluado: abril 2017 /Aceptado: junio 2017

Resumen. Las amazonas son un símbolo femenino que aparece en obras artísticas y textos literarios, construyendo un imaginario de mujeres míticas y guerreras del que se han alimentado múltiples obras de cultura popular, casi siempre desde un punto de vista patriarcal y/o fálico. Sin embargo, es posible descubrir la existencia de algunos productos *mainstream* que subvierten esta representación, configurando un perfil heroico positivo y emancipador. El presente texto ofrece un análisis de dos obras recientes dirigidas a público juvenil: la película de animación *Brave* (Mark Andrews y Brenda Chapman, 2012) y la saga cinematográfica *The Hunger Games* (Gary Ross, 2012; Francis Lawrence, 2013, 2014 y 2015). En ambos casos existe un protagonismo femenino incuestionable que, desde un análisis feminista, ofrece una alternativa a la mayoría de personajes de la industria audiovisual, caracterizados por el sexismo y la subordinación a lo masculino pues, tanto Mérida como Katniss, son descritas como heroínas independientes, con personalidad y capacidad de decisión.

Palabras clave: cine juvenil; guerreras; feminismo; roles de género; cultura popular.

[en] Women and Power: Amazons in Contemporary Young Adult Film

Abstract. Amazons are a female symbol that appears in art and literature, contributing to the construction of an imaginary of mythical and warrior women that has fed many popular culture products, most often from a patriarchal and/or phallic point of view. Nevertheless, we can observe the existence of some mainstream products that subvert this representation, elaborating a positive and emancipatory heroic profile. This paper provides an analysis of two recent works addressed at young adults: the animated movie *Brave* (Mark Andrews and Brenda Chapman, 2012) and *The Hunger Games* film saga (Gary Ross, 2012; Francis Lawrence, 2013, 2014, and 2015). In both cases there exists an unquestionable female centrality which, seen from a feminist standpoint, offers an alternative to most characters in the audiovisual industry, defined by sexism and subordination to the male. In this respect, both Merida and Katniss are presented as independent heroines with their own personality and agency.

Keywords: young adult film; female warriors; feminism; gender roles; popular culture.

Sumario. 1. Introducción. 2. Cuestiones epistemológicas: amazonas, discurso audiovisual y género. 3. Rebelión y cabellos rojos: Mérida la indomable. 4. Heroísmo a la fuerza: Katniss Everdeen y la revolución. 5. Conclusiones. Referencias bibliográficas.

¹ El presente trabajo se ha desarrollado en el marco del proyecto *El rol de la ficción televisiva en los procesos de construcción identitaria en el siglo XXI*, financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España en el marco del Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación 2013-16. Programa Estatal de I+D+I Orientada a los Retos de la Sociedad, convocatoria 2014, referencia FFI2014-55781-R.

² Universidad de Burgos
mimenendez@ubu.es

Cómo citar: Menéndez Menéndez, M. I. (2017): “Mujeres y poder: Amazonas en el cine contemporáneo para adolescentes”, en *Revista de Investigaciones Feministas* 8(2), 415-428.

1. Introducción

Las Amazonas, en la mitología clásica, eran un pueblo de mujeres guerreras que Herodoto situó en una región fronteriza con Escitia en Sarmacia. En la historiografía griega y romana se describen asaltos de Amazonas en diversos lugares de Asia y, en *La Ilíada*, Homero no sólo las menciona sino que hace alusión a Mirina, una de ellas. En la mayoría de textos griegos se aplica a las Amazonas el término *antianeiras*, concepto que describe o bien a mujeres viriles o bien a mujeres enemigas de los hombres o que combaten contra ellos. Los escitas las llamaban *matavarones*.

Aunque sigue abierto el debate sobre su existencia real, son numerosas las referencias literarias y las imágenes plasmadas en diversos objetos —cerámica, estatuas, pinturas— que pueden encontrarse sobre ellas. Se han convertido en un símbolo femenino de enorme ambivalencia porque combinan elementos arcaicos con modernos y porque de facto plantean la existencia de cierto matriarcado. En este sentido, algunos textos defienden que constituyen la inversión del discurso patriarcal pues las Amazonas se niegan a ser madres y eligen la guerra, reservada a los varones.

A partir de la Edad Moderna, el término *amazona* se utiliza para describir a mujeres guerreras en general y, en la cultura popular, aparecen con frecuencia a partir de los años ochenta del siglo XX, aunque casi siempre desde un punto de vista reaccionario, esto es, según el arquetipo de *mujer fálica* (Bernárdez, 2012, 95-101). En fechas más recientes asistimos a cierta subversión de este modelo con la aparición de personajes femeninos en el cine comercial que, asumiendo un perfil heroico, no han sido definidas según ese arquetipo.

Es especialmente interesante el análisis de protagonistas que aparecen en obras dirigidas a públicos infantiles y/o juveniles por su propuesta de construcción de identidades no patriarcales y por apostar por la diversidad en los modelos femeninos. En este texto se analizan dos Amazonas del siglo XXI en el cine: Mérida en la obra de animación *Brave* (Mark Andrews y Brenda Chapman, 2012) y Katniss Everdeen en la saga *The Hunger Games/Los juegos del hambre* (Gary Ross, 2012; Francis Lawrence, 2013, 2014 y 2015). Dirigidas a un público no adulto, ofrecen una subversión inédita en el cine adolescente. Son modelos de Amazonas que construyen un nuevo imaginario sobre lo femenino en la cultura popular.

2. Cuestiones epistemológicas: Amazonas, discurso audiovisual y género

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 narración 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 paretimologías: en la Grecia clásica podía aludir 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 de Herodoto, las llamaban *eórpata* [*oiorpata*; *asesinas de hombres*].

Las amazonas se sitúan en un pasado utópico donde las mujeres vivían según sus propios códigos y que actuaban como guerreras eficaces. Aunque el mito había aparecido antes, hacia el siglo V a. C., la historia del Ática de Helánico de Lesbos las describe como “grey de mujeres con escudos dorados, hachas de plata, amantes de los hombres y que mataban a sus hijos varones” (Blake, 1989, 58). En opinión de William Blake Tyrrell, el mito de las amazonas es un producto del pensamiento griego, en concreto de la Atenas clásica, mito que invierte el imperativo patriarcal ateniense basado en el adiestramiento de los varones para el combate y la reserva de las mujeres a la maternidad. El mito, argumenta este autor, añade una nueva figura a la estricta dicotomía varón/mujer: *lo femenino*. Las amazonas, entonces, se conciben antes como guerreras que como mujeres. Pero, además, pertenecerían a una civilización en la que los varones tienen el poder, de forma que son, en realidad, una inversión del patriarcado. Así, el mito de las amazonas se construye a partir de algunas polaridades fundamentales como el espacio interior/exterior, el uso de armas o el control del matrimonio y la natalidad (Blake, 1989, 97-127).

Dado que la guerrera es una contradicción para el orden social, se convierte, según expone Blake, en una figura liminal, entre lo masculino y lo femenino. Cuando la amazona es raptada en el mito de Teseo, el bando femenino queda humillado, funcionando como relato que explica y reproduce el imperativo patriarcal: las hijas deben estar en la casa. Para Blake, la amazona es una ficción para consolidar ese patriarcado (Blake, 1989, 231-232). Para otros autores, como Alonso del Real, podría considerarse que el mito amazónico es una “nostalgia de una sociedad indiferenciada”, esto es, una situación primigenia donde se mezclarían elementos patriarcales y matriarcales (Alonso del Real, 1967, 222).

Más allá del debate de tipo histórico o antropológico, la cultura popular ha utilizado el mito con frecuencia, aunque con diferentes resultados. Primero se trató de una representación idealizada, no necesariamente positiva, de mujeres guerreras definidas casi siempre desde una mirada masculina, objetos eróticos en la trama de muchos filmes. Más tarde, han aparecido con otros enfoques. Para Pitarch, en la actualidad incluso se puede hablar de cierta subversión, considerando las nuevas amazonas de la cultura popular como una *fantasía heroica feminista* (Pitarch, 2008, 40). La autora se refiere al uso de la amazona como guerrera y/o protagonista de sociedades regidas por mujeres pero también como metáfora de aquellas que intentan combatir al sistema o se rebelan contra él. El reciente estreno de la película *Wonder Woman* (Patty Jenkins, 2017) sería un ejemplo de esta idea. Así, la amazona se convierte en heroína feminista porque de acuerdo con Pégolo (2008), ya la misma representación de la literatura clásica constituía un modelo de *otredad* que invertía el modelo patriarcal.

En cuanto a la representación del protagonismo femenino en la cultura popular, hay que señalar que la crítica a las producciones culturales masivas tiene larga tradición en el campo de la comunicación. Se trata de analizar cómo se “construye” un mundo a partir de las representaciones de la cultura popular. La cultura de masas crea modelos y uno de sus recursos es ofrecer situaciones y comportamientos a través de los que sugerir escenarios o protagonistas que la audiencia interiorice a través del proceso de inmersión. La ficción es siempre una modelización del universo real, incluso en el caso de los productos más fantásticos (Schaeffer 1999, 218).

Preocupada por ese poder de modelización, también la literatura feminista ha puesto de manifiesto de forma incontestable la deficiente representación que las industrias culturales hacen de las mujeres y de las prácticas consideradas femeninas. Hoy existe un corpus bibliográfico amplio relativo a la representación de las mujeres en el audiovisual cuyas conclusiones pueden sintetizarse en dimensiones como las siguientes: las mujeres aparecen en inferioridad frente a los hombres, los personajes femeninos acostumbra a representar papeles tradicionales, suelen ser emocionalmente inestables y no pueden competir con los varones (Graydon, 2001, 143). Es obvio que la representación de las mujeres no es igual en todos los géneros cinematográficos; así por ejemplo, el cine de animación ha tardado en sugerir acción para los personajes femeninos. Las niñas raramente han sido protagonistas de la aventura o, si lo eran, apenas superaban el rol de premio para un héroe masculino, con la excepción del papel de princesa, siempre conservador.

Si analizamos los productos destinados a público juvenil y/o infantil, veremos que la factoría Disney se ha consolidado como la gran productora de discursos audiovisuales en occidente. Sus películas prácticamente han homogeneizado a las protagonistas femeninas, a las que se describe desde un estereotipo de sumisión, inocencia, obediencia y/o pasividad. En general, las heroínas son jóvenes, guapas y subordinadas. Frente a ellas, aparecen las brujas malvadas, con frecuencia feas —aunque no siempre, el cuerpo no bello se utiliza como característica para definir lo que no es deseable— y de más edad, para las que se reserva el rol activo y la posibilidad de ser dueñas de sus destinos (Míguez, 2015, 5). Puede afirmarse que las mujeres jóvenes son una suerte de adorno, seres indefensos que necesitan protección y que desaparecen cuando se trata de la acción de la película (Zipes, 1995, 37). Con múltiples variantes, la narrativa audiovisual *mainstream* de Disney, muy inspirada en cuentos fantásticos y de hadas de la tradición oral, suele proponer a un varón, arquetipo además de la masculinidad normativa que, obligado por las circunstancias, debe rescatar a una mujer que espera pasivamente el desenlace. Como en muchos cuentos de hadas, puede existir un personaje femenino malvado que desea beneficiarse de la juventud o belleza de la protagonista, a la que someterá a rituales mágicos. Ni la inteligencia ni el ingenio suele formar parte de la actitud femenina —excepto en el caso del personaje malvado— y la posibilidad de defenderse físicamente, incluyendo el uso de armas, se reserva a los varones. El encierro femenino es una constante de muchos de estos relatos.

No obstante, también se defiende que, hoy en día, Disney afronta cierta evolución y, por ejemplo, las clasificaciones estereotípicas de la mujer *buena* y *mala* han desaparecido de los filmes producidos en los últimos veinte años. En este sentido, el personaje femenino actual habría ido adquiriendo características de ambos estereotipos (Zipes, 1995, 37). La pasividad femenina va ir desapareciendo poco a poco en Disney desde los años ochenta pero manteniendo, sin embargo, un rol anticuado para las mujeres: figuras maternas, necesidad de ser rescatadas o vinculadas a un príncipe para redondear la historia, etc. Esto se puede aplicar a los personajes más intrépidos, como *Mulan* (Tony Bancroft y Barry Cook, 1998). Ello quiere decir que las figuras femeninas, aun cuando cuentan con agencia, siguen “supeditadas a la autoridad masculina y acaban siendo premiadas en base a esos términos patriarcales a los que se vinculan al final de la historia, transfiriéndose de la esfera patriarcal del padre a la de su nuevo esposo” (Martínez, 2011, 85).

Otros textos explican que, a partir de los años noventa del siglo XX, se han comenzado a producir historias que ponen el acento en la diversidad de la vida de las mujeres, incluyendo la aparición de heroínas míticas o de ciencia ficción, mediante la utilización de caracteres femeninos positivos y mucho más numerosos que los que presentaba la ficción audiovisual hasta entonces (Menéndez y Zurian, 2015, 59).

Finalmente, abordemos la (re)elaboración del mito de las amazonas en la cultura popular, empezando por señalar que el binomio mujer/violencia siempre ha sido problemático. Para las posturas más conservadoras es inaceptable que la feminidad utilice la violencia física. En cuanto a la crítica feminista, ha cuestionado la representación de la violencia femenina, especialmente en el cine, por cuanto aparecía según el arquetipo de *mujer fállica* (López y De Miguel, 2013, 141). Fuertes y violentas, son mujeres que, aunque ocupan lugares considerados tradicionalmente como masculinos y adoptan roles de poder, se definen mediante la hipersexualización y la utilización de las denominadas *armas de mujer*, esto es, la manipulación emocional, el uso espurio del sexo o la instrumentalización de una supuesta vulnerabilidad (Bernárdez, 2012, 95-101). Por ello, suelen ser consideradas como un ejemplo de *backlash* en el sentido que ha dado Faludi a este término en su obra de 1991. Esta construcción sería especialmente visible en muchos personajes inspirados en videojuegos como Lara Croft en *Tomb Raider* (Simon West, 2001) o Jill Valentine en *Resident Evil* (Paul W. S. Anderson, 2002).

Las primeras imágenes de amazonas en la pantalla las situaron en escenarios exóticos o prehistóricos y sus armas eran el arco y las flechas. De acuerdo con Bernárdez, estas primeras guerreras fueron *mujeres fállicas*, es decir, personajes femeninos que asimilaban el punto de vista de los varones, que utilizaban la violencia física, que no eran manipulables sentimentalmente y que controlaban el poder masculino. Para Bernárdez ocupaban el poder solo aparentemente, por lo que su protagonismo no sería capaz de subvertir el modelo canónico (Bernárdez, 2012, 95-101).

Aunque existen variantes —su representación comparte algunos elementos con otras luchadoras, como las walkirias de la mitología nórdica, las gladiadoras romanas o las guerreras africanas—, según Mainon y Ursini es posible establecer una serie de rasgos comunes a este tipo de heroína: lucha de forma agresiva; no ejerce de consorte; forma parte de una organización o cultura gobernada por mujeres; demuestra algún tipo de empatía con su propio sexo; utiliza armas y herramientas típicas de las guerreras; se viste y adorna con elementos de lucha; es independiente; vive o proviene de una civilización perdida y su opción sexual no necesariamente es la heterosexual (Mainon y Ursini, 2008, 24-27).

Hoy, la cultura popular nos muestra distintas versiones de amazonas, abandonando el modelo único de la guerrera hipersexualizada. Con todo, los textos feministas se mantienen alerta ante los modelos femeninos de supuesto éxito que el postfeminismo propone a las mujeres jóvenes ya que siempre existe el riesgo de pasar por alto el imperativo patriarcal que puede estar detrás de supuestos mensajes de libertad o falsa autonomía (McRobbie, 2007, 718). En este sentido, Angela McRobbie advierte de la existencia de dispositivos que reafirman las leyes patriarcales y la hegemonía masculina. Ello quiere decir que, ante protagonismos como los que aborda este artículo, siempre queda la duda de si se trata de una propuesta de empoderamiento femenino o, por el contrario, reubica a las mujeres en las jerarquías tradicionales (McRobbie, 2007, 735). El presente texto defiende que, entre aquellas que sí subvierten el orden patriarcal, ofreciendo así un nuevo y positivo imaginario a

las jóvenes, se encuentran las dos protagonistas a las que se dedicarán los epígrafes siguientes: Mérida y Katniss Everdeen.

3. Rebeldía y cabellos rojos: Mérida la indomable

La película de animación *Brave* fue un proyecto de Pixar Animation Studios, filme producido por esta factoría y por Walt Disney Pictures estrenado en 2012. Pixar, adquirida por Disney en 2006, había sido fundada en 1986 por un equipo que incluía a Steve Jobs —*Brave* está dedicada precisamente al cerebro de Apple, recién fallecido en el momento del estreno, aunque en Pixar fue solamente inversor y no creativo— y en su plantilla destaca su director creativo, John Lasseter junto a Ed Catmull. A Pixar se debe el primer largometraje comercial totalmente animado por ordenador, *Toy Story* (John Lasseter, 1995). Ha ganado 20 premios Oscar en el apartado técnico y 7 premios Oscar a la mejor película de animación, entre ellos el conseguido por *Brave*. Hoy se ha convertido en la factoría puntera en cine de animación; a la vanguardia de la innovación tecnológica y el riesgo narrativo, ha sido capaz de crear un mundo propio que incluso interconecta —mediante múltiples elementos entre los que se incluyen personajes e historias— a sus películas entre sí. A Pixar, la empresa cuyos inicios fueron poco más que un proyecto universitario, se le debe hoy la edad de oro que está viviendo el cine de animación. Y es en sus películas donde se encuentra el auténtico genio, capaz de dar vida a objetos, paisajes y personajes de forma magistral.

Con *Brave*, el primer cuento de hadas de Pixar, la firma elige por primera vez una protagonista femenina y también por vez primera, ubica la acción en el pasado. Además, incorpora un estilo más oscuro y una carga mítica mucho mayor que en sus películas anteriores pero —y en este sentido pierde la originalidad que había caracterizado a la factoría— sin abandonar la tradición de los cuentos de hadas/princesas al estilo de Andersen o los hermanos Grimm, quizá una concesión a la alianza con Disney. Hasta entonces, todos los proyectos de Pixar habían sido dirigidos por hombres³. Por primera vez se encarga el proyecto a una mujer, Brenda Chapman, con quien más tarde surgirían desavenencias, con lo que se incorporará a Mark Andrews como co-director. A pesar de ello, *Brave* sería una película impulsada por un equipo fundamentalmente femenino que deseaba invertir los estereotipos que solían aparecer en los cuentos de hadas.

Hay que tener en cuenta que los cuentos de hadas son profundamente conservadores, aunque utilicen elementos sobrenaturales como la magia o los hechizos: mediante la introducción de lo fantástico, se muestra lo conveniente, de forma que siempre triunfa el orden social. Así, múltiples estudios han puesto de manifiesto que, en relación con los roles de género que aparecen en los cuentos tradicionales, los más

³ A pesar de su imagen como empresa alternativa y altamente creativa, Pixar no se escapa de los problemas del cine de animación, uno de ellos la ausencia de paridad entre mujeres y hombres. De forma más acusada que en otros sectores del cine, la animación es un mundo de varones, consolidando una discriminación existente desde el inicio de los dibujos animados cuando las mujeres eran denominadas “las chicas del color” ya que ellas se encargaban únicamente de colorear los acetatos, única tarea para la que eran contratadas. En Pixar, aunque se ha incorporado un elenco femenino importante (el 45 por ciento de su plantilla según la empresa), siguen siendo fundamentales las decisiones que toma el llamado Brain Trust, por el que pasan todas las obras. Según Rocío Ayuso, periodista del diario *El País*, este pequeño grupo de líderes creativos solo está compuesto por hombres, casi todos pertenecientes a la misma promoción de CalArts, la escuela de animación y bellas artes de California que a mediados de los 70 también formó a cerebros como Tim Burton, Brad Bird, Andrew Stanton o Pete Docter.

representativos son la violencia y la agresividad en los hombres frente al cuidado y la ayuda a los demás en las mujeres. Estos estereotipos son reproducidos una y otra vez en la cultura popular y más específicamente en los cuentos de hadas y fantásticos (Ros, 2013, 345). En el caso de *Brave*, el subtexto nos dice que lo sobrenatural estará, por primera vez, al servicio de la feminidad no normativa, permitiendo la evolución en la posición social de las mujeres, aunque no lo haga mediante una ruptura total.

Ambientada en la mítica Escocia, bellamente construida desde el punto de vista estético —el paisaje escocés es casi hipnótico y tan hermoso como las propias Highlands— y repleta de elementos culturales típicamente celtas y escoceses, cuenta la historia de Mérida, hija de los reyes Elinor y Fergus. La princesa Mérida, inspirada con mucha probabilidad en el personaje histórico de la reina celta Boudica⁴, es una valiente y rebelde muchacha que se opone a seguir la tradición patriarcal que, con su llegada a la adolescencia, le planteará retos como el matrimonio de conveniencia. El temperamento y la autonomía de Mérida se resumen en su capacidad para cabalgar a gran velocidad o en el uso del arco y la flecha, habilidades reservadas a los varones. En *Brave* no hay bailes glamurosos para conocer a príncipes azules; Mérida no luce vestidos fantásticos porque no los desea y porque prefiere la ropa cómoda para correr por los bosques.

En efecto, la lucha contra la opresión patriarcal se inicia en el filme otorgándole a la protagonista una serie de habilidades que tradicionalmente se prohíben a las mujeres y cuestionando algunas variables de la feminidad normativa. Además del arma, el personaje se construye simbólicamente mediante el indómito cabello rojo cuya construcción supuso unos tres años de trabajo en Pixar. El cabello de Mérida no es una casualidad: es una decisión estética, técnica y narrativa. Sus creadoras han reconocido que la cabellera libre y salvaje, casi con personalidad propia, era imprescindible para crear el personaje. Con *Brave* desaparece el rosa de las princesas Disney: el rojo es el temperamento indómito y el verde de los paisajes escoceses simboliza la libertad⁵. Además, Mérida es la primera princesa que no desea casarse.

Algunas críticas han enfatizado que, como la mayoría de producciones Disney, este producto es conservador e incluso represivo, de forma que es fácil encontrar artículos de opinión o crítica cinematográfica que juegan con los binomios indomable/domesticada para referirse al filme y su protagonista. Esta perspectiva conservadora puede apreciarse, según Martínez y Papalini (2012, 61), en la elección de la monarquía como modelo político —algo, por otra parte inevitable en los cuentos clásicos de hadas—, lo que constituiría una exaltación de la tradición, pero también en su

⁴ Boudica, también conocida como Boadicea, reina de los Iceni, fue la guerrera a la que se debe el mayor levantamiento en Britania contra la ocupación romana, entre los años 60 y 61, en tiempos del emperador Nerón. Sus hazañas han sido descritas por Tácito y Dion Casio. La literatura la describe como alta, pelirroja y de compleción fuerte. Existe una estatua, en el puente Westminster de Londres, que la representa con el carro y los caballos de salto, junto a sus hijas.

⁵ Hay que destacar que, cuando Disney decidió incluir a Mérida en su particular Corte Real de Princesas —la franquicia Disney Princess—, en un acto celebrado en el parque Disney de Orlando en 2013, en primer lugar procedió a cambiar el aspecto físico del personaje. Para convertirla en la undécima princesa su aspecto fue modificado mediante fórmulas como rebajar la cintura, aumentar sus curvas, dejar los hombros al descubierto, vestirla con traje ajustado y suavizar lo indómito del cabello, fórmulas todas ellas que sexualizaban su imagen y que entraban en contradicción con la propia narrativa de la película. Además, aparecía sin el arco y las flechas. La propia creadora de Mérida, Brenda Chapman, criticó el cambio porque consideraba que eliminaba su potencial subversivo, que proponía a las jóvenes un modelo de feminidad fuerte y más realista. La enorme campaña en redes sociales contra la decisión de Disney hizo dar marcha atrás a la factoría.

definición de un *otro* extranjero salvaje e incivilizado. Así, la falta de educación de los (estéreo)típicos escoceses o el ambiente de caos del reino de Fergus serían elementos que hacen a *Brave* heredera de otros productos Disney cuyos mensajes colonialistas o xenofóbicos han sido ampliamente denunciados desde trabajos hoy clásicos como el de Dorfman y Mattelart (1971). No obstante, por mucho que *Brave* sea una nueva historia de princesas, es un hecho que se subvierten algunos patrones y que, inclusive, su protagonista está más cerca de las mujeres actuales que de las medievales. Uno de ellos es que no existe villano. En este relato hay que luchar contra el egoísmo y la estupidez adolescente —que explica que Mérida quiera cambiar a su madre— pero también hay un proceso de madurez que convierte a madre e hija en seres independientes y libres, lo último que desearía el patriarcado. Mérida crece a través de sí misma, sin necesidad de príncipe. Esta es quizá la gran aportación del filme, capaz de gestionar el conflicto con la feminidad de Mérida —que no desea el modelo normativo— sin un final de compensación/recuperación. Este mecanismo, según Barrett (1986), recoge la tensión contemporánea entre la estructura social y el mandato de género frente a las opciones que abrazan las mujeres, de forma que estas han de dar cuenta de disposiciones contradictorias o bien someterse al mandato una vez transgredida cierta norma. Es decir, se permite cierta ruptura del rol siempre y cuando opere, posteriormente, una recuperación de la normativa de género. En este sentido, *Brave* puede gestionar su feminidad no canónica sin ser sometida a este dispositivo pues la obra no elige el típico mecanismo de recuperación (por ejemplo, la boda en el caso de las princesas de los cuentos o el castigo en forma de enfermedad, soledad o muerte, ya sea simbólica o real, habitual en muchos productos cinematográficos con personajes alternativos desde el punto de vista de la feminidad). El elemento simbólico más poderoso que queda tras su visionado es el rechazo a la construcción mítica del príncipe azul, a costa de ridiculizar un tanto a los pretendientes. En realidad, los personajes masculinos no dejan de ser secundarios en la trama.

En *Brave* pueden destacarse otras cuestiones interesantes desde el punto de vista de género, como la aparición de un personaje positivo y con iniciativa, en lugar de las habituales víctimas indefensas. Si bien es cierto que, en cuanto a los roles de género, se reproducen binomios como el dentro/afuera, doméstico/público, no es menos cierto que se ofrecen soluciones que excluyen elementos patriarcales como la rivalidad femenina o la maldad. Por ejemplo, la habitual bruja malvada aparece aquí como una excéntrica aficionada a las nuevas tecnologías, sin rastro de malicia. Y no es menos interesante el conflicto madre e hija, que la película aborda elegantemente, mediante un proceso que es el camino del respeto y el entendimiento y que desemboca en la tolerancia y el afecto. Tampoco aparece el ideal de amor romántico: la historia de amor que nos cuenta el largometraje es la que existe entre madre e hija.

Como otras Amazonas o guerreras, el uso del arco y la flecha por parte de Mérida tiene las dos lecturas posibles: ¿es un rasgo masculino que anula la feminidad o una herramienta de empoderamiento? El debate, como se ha expuesto en líneas anteriores, sigue abierto en las propias reflexiones feministas que se plantean la apropiación del uso de armas y el ejercicio de la violencia desde posiciones polarizadas. En este sentido, la cuestión recurrente tiene que ver con la adopción por parte de Mérida de elementos de la socialización masculina —usar armas, trepar y cabalgar con arrojo, ser valiente— para alcanzar la autonomía en lugar de, por ejemplo, utilizar la inteligencia o la política para los mismos fines. En el otro lado podemos preguntarnos si, en una sociedad como la medieval, las aficiones femeninas eran igual de emancipa-

doras, creativas y divertidas que las masculinas. La cuestión está lejos de resolverse. Probablemente no sea posible la solución si no es mediante la inclusión del resto de elementos que rodean el relato, esto es, no es posible encontrar una respuesta analizando aisladamente esa variable.

Aunque *Brave* utiliza la arquitectura clásica de los cuentos de princesas, incluyendo conjuros y moraleja, el perfil autónomo y feminista de su protagonista es indiscutible. La película demuestra que los conflictos relacionados con el género tienen que ver con el lugar que se ocupa en la sociedad: no es lo mismo el progenitor aventurero, autónomo y bravucón que la madre ordenada y leal, siempre secundaria en el devenir de la historia. Esta cuestión es clave para comprender la aportación del filme. El feminismo de *Brave* comienza por la elección de una arquera que, sin miedo alguno, se enfrenta a la magia cuando solicita por sí misma un conjuro para cambiar un destino que hasta ese momento decide su progenitora. Y prosigue cuando, de una manera exquisita, explica al público que el conflicto de Mérida con su madre no es en realidad con ella, sino con el lugar que ocupan las mujeres en la sociedad y que Elinor se había encargado de defender.

4. Heroísmo a la fuerza: Katniss Everdeen y la revolución

La saga cinematográfica *The Hunger Games*, cuya primera entrega se estrenó en 2012 producida por Lionsgate Entertainment, constituye la adaptación de la trilogía literaria homónima de Suzanne Collins. La saga se compone de cuatro películas: *The Hunger Games* (Gary Ross, 2012), *The Hunger Games: Catching Fire* (Francis Lawrence, 2013), *The Hunger Games: Mockingjay Part. I* (Francis Lawrence, 2014) y *The Hunger Games: Mockingjay Part. II* (Francis Lawrence, 2015). Collins, junto con el guionista Billy Ray, se encargó de la adaptación de las novelas al cine.

Se trata de una distopía que se desarrolla en un lugar imaginario llamado Panem, donde cada año se celebran unos juegos que recuerdan a los territorios el castigo por su rebelión décadas atrás y donde uno de los distritos, el Capitolio, se reserva todo el poder y los privilegios. Mediante sorteo —en el que las posibilidades de elección están directamente relacionadas con el nivel de pobreza— se eligen dos *tributos* por cada uno de los doce distritos, un chico y una chica que deberán luchar a muerte en un evento en el que solo una persona sobrevivirá. Todo ello espectacularizado, retransmitido en directo y con el asesoramiento de estilistas que preparan a las y los concursantes para complacer a patrocinadores. La escritora y articulista Katha Pollit describe el Capitolio ética y estéticamente como una mezcla de estilos no exenta de clave política: “In the Capitol, which has the dated-futuristic look of a fascist Oz, the lifestyle is somewhere between the late Roman Empire, the court of Louis XVI and the Cirque du Soleil” (Pollit, 2013).

La distopía de Collins constituye “un retroceso a la primitiva ley de la selva cruzada con la moderna ley del espectáculo [...] El circo romano se ha integrado a la gestión del Estado y al control de la sociedad” (Imbert, 2014, 88). La obra pertenece, en palabras de Gerard Imbert, al “imaginario del fin”; esto es, relatos que se sitúan después del apocalipsis o que lo anticipan, historias donde el peligro de desaparición no viene de *fuera* (invasiones, catástrofes) sino de *dentro* de la propia sociedad (Imbert, 2014, 75). Se trata de un futuro en el que el aparato estatal relega el concepto de dignidad humana, donde la sociedad aparece asfixiada por el estado y a merced del

totalitarismo (López, 2013, 4). Los juegos son, en esencia, una matanza adolescente que pone en evidencia a una sociedad que se complace en contemplar la obscenidad de la muerte mientras vive de espaldas a la discriminación y la pobreza.

Aunque la historia se sitúa en una sociedad distópica de un futuro lejano, tal y como señalan Menéndez y Fernández (2014), las cuestiones que afronta son próximas al mundo actual, un mundo en el que cada vez toma más presencia la mediación técnica y el control de las comunicaciones y que, en nombre de la seguridad, limita con frecuencia la libertad de los individuos mediante acciones como el espionaje masivo o la intoxicación informativa. También el modelo neoliberal de hoy plantea la pérdida de derechos políticos en favor de las grandes corporaciones financieras, eficazmente ocultas bajo eufemismos como *los mercados*. El mundo que aparece en *The Hunger Games* quizá hace visibles los miedos de la sociedad contemporánea a un futuro en el que una minoría rica, probablemente extravagante e inmunizada ante el dolor ajeno, decide por todos los demás: “sometidos, controlados, violentados y sin los recursos básicos para sobrevivir. Todo ello aumentado y agravado por la manipulación mediática que es al tiempo el instrumento del poder y el alimento simbólico para la población” (Menéndez y Fernández, 2014, 300).

En cuanto al protagonismo, tal y como ocurre con *Brave*, en *The Hunger Games* es indiscutiblemente femenino: el peso argumental se apoya en Katniss Everdeen mientras que los personajes masculinos son quienes acompañan su destino, sin intervenir en la toma de decisión. El relato nos ofrecerá una protagonista muy diferente de las heroínas débiles y fieles al cliché de dama en apuros presentado en sagas juveniles anteriores. Ella es una luchadora y una superviviente: tras perder a su padre en una explosión en una mina cuando era niña, debió buscar el sustento para su familia, convirtiéndose en una cazadora hábil en el manejo del arco y la fecha, el reconocimiento de plantas comestibles y el uso de trampas para conseguir alimento, todo esto a espaldas del Capitolio. Además, se presenta voluntaria para participar en los juegos porque su hermana pequeña, que formaba parte del sorteo por primera vez, había resultado elegida.

El camino no será fácil: ser tributo de los juegos supone, en esencia, convertirse en una marioneta, adaptándose en comportamientos y aspecto para conseguir determinadas reacciones y apoyos del público, así como la ayuda de las y los patrocinadores, aspecto clave para la supervivencia. Quienes participan en los juegos son conscientes de la existencia de dispositivos que les controlan, observan e, incluso, deciden por ellos y ellas, por lo que se concentran en ejecutar una “cuidadosa coreografía gestual y verbal” que permita sostener el simulacro de estar actuando con naturalidad, tal y como es seña de identidad en el género televisivo del *reality show* (Andacht, 2003, 14). El estilista de Katniss recurrirá a la imagen del fuego para ella, anticipándose a su papel en la rebelión futura. Por esa razón, será conocida como la *chica en llamas* y será el objetivo a vencer por el propio poder del Capitolio que rápidamente la percibirá como amenaza (Roa, 2014, 58).

Pero, además, Katniss realizará algunas acciones que la convertirán en icono de la revolución en ciernes: tras la muerte de su aliada, la pequeña Rue del distrito 11, la protagonista realiza un saludo simbólico de respeto hacia la niña muerta, sabiendo que en ese momento los ojos y las cámaras de todo un país se hallan posados en ella. Este gesto será el inicio del diálogo de Katniss con lo que está más allá de las cámaras, dando a entender que “no quiere ser una pieza más de sus Juegos” (Roa, 2014, 60). Será la encargada de asumir un destino épico que ella no deseaba y lo

hará siendo fiel a su memoria pues nunca olvidará de dónde viene su fuerza y a quien debe lealtad, lo que la convierte en una heroína trágica (Savater, 1983, 123). Su rostro pasará a representar la furia y la inconformidad de doce distritos cansados de ver morir a su gente para apaciguar al siempre hambriento de poder gobierno del Capitolio (Roa, 2014, 63).

La *chica en llamas*, como heroína mítica, posee valores físicos y sociales excepcionales. La fortaleza es, junto a su moral, una de sus cualidades más destacadas: no solo sobrevive en los juegos porque es hábil y valiente sino también porque es inteligente y, sobre todo, leal. Lo anterior explica que, cuando sobrevive, pase a convertirse en un modelo para todo el mundo y más tarde en símbolo de la rebelión ante la tiranía.

Menéndez y Fernández (2015) sostienen que, además de ser una adolescente que ha asumido responsabilidades muy superiores a las habituales para su edad, este personaje no cede, como era habitual en la cultura popular juvenil, al mito romántico ni a la feminidad normativa. Katniss no responde al arquetipo fálico y su cuerpo no aparece hipersexualizado. El relato nos muestra su incomodidad ante la enorme importancia que la imagen tiene para la supervivencia —casi tan decisiva como las cualidades de combate— así como su malestar ante el juego romántico que se inventa su compañero Peeta Mellark para salvar la vida de ambos. Si bien el argumento sugiere un atractivo triángulo amoroso, lo cierto es que esa línea argumental nunca ocupa el centro de la trama (Menéndez y Fernández, 2015, 206).

Katniss no es débil ni pasiva, no se somete tampoco a ninguna decisión más allá de las que ella toma. Su rechazo al Capitolio y la tiranía que ejerce es manifiesto. Con todo, le cuesta entender que pueda ser símbolo de una revolución. Ella rompe con el arquetipo de dama en apuros; su actitud guerrera y protectora recuerda a otras heroínas que han luchado por sus ideales, rompiendo con el perfil femenino estereotípico. Pero este perfil luchador —que se aparta de la tradición masculina de salvador del mundo— no se somete, como las primeras guerreras del cine, a un perfil masculinizado ni tampoco a un cuerpo hipersexualizado. De ahí que Everdeen (re)defina el protagonismo femenino que el discurso audiovisual *mainstream* había construido para las Amazonas de los ochenta. No es una mujer travestida de hombre ni es objeto sexual; no aparece de forma accesoria en la trama sino que ella es la *rescatadora* en lugar de la *rescatada*.

El relato la presenta con algunas características del arquetipo de amazona: experta con el arco y la flecha es una Diana cazadora, Artemisa en su versión griega. Tal y como sucedía con Mérida, el personaje no soluciona el debate sobre la presencia de violencia y el uso de armas por parte de las mujeres aunque el hecho de que la violencia sea diegéticamente indiscutible puede ayudar a construir una posición al respecto. En este sentido, hay que tener en cuenta que la cuestión de luchar y matar no es algo que pueda decidir Katniss pues es la única solución que queda cuando se llega a los juegos: morir o matar. Un personaje con agencia, que ha aprendido artes de guerra en su vida cotidiana —aunque con una finalidad obviamente diferente— no sería creíble si decidiera mostrarse pasiva en una situación donde solo puede luchar por su propia vida. Así, la cuestión de la violencia no tiene que ver con la protagonista sino con el contexto en el que la sitúa el relato de Collins y, por tanto, la discusión se traslada al análisis social y no a la ética individual del personaje.

El arco argumental que sigue la saga describe a Katniss como una rebelde política, alguien que se opone al totalitarismo que parecía inevitable, aunque deba adoptar

esa posición con el tiempo y tras el rechazo inicial. También deja ver su crítica a la hipocresía social o las audiencias televisivas que disfrutaban del espectáculo del horror. Katniss, una joven obligada por las circunstancias a convertirse en símbolo de una revolución, aparece definida desde la autonomía y la independencia, discutiendo tanto la feminidad normativa como el arquetipo fálico prototípico del cine de los años noventa. Lo femenino en *The Hunger Games* no es ese *otro* definido únicamente a partir del sujeto significativo masculino. Estas dimensiones subvierten el discurso habitual en la cultura popular en lo referente a los roles de género y permiten una lectura feminista de la obra, a pesar de que el público objetivo al que se dirige —juvenil— limite el alcance de su agenda. Muy pocas veces en la cultura popular el destino de la humanidad se ha depositado sobre los hombros de una mujer, mucho menos de una adolescente. En *The Hunger Games* se produce un cambio y para Katniss Everdeen se reserva el rol de heroína épica, con fuerte perfil político. Ella será la salvadora del mundo.

5. Conclusiones

Las industrias culturales, en la teoría, se adaptan a los cambios sociales y a los nuevos roles que hombres y mujeres asumen en las sociedades contemporáneas para seguir captando el interés de sus públicos. Sin embargo, la mayoría de obras, incluso aquellas que sugieren un cambio en perfiles y comportamientos, utilizan diversos mecanismos que, finalmente, concluyen con el reforzamiento del status quo. Así, la literatura feminista siempre sospecha del supuesto mensaje de empoderamiento que pueden contener los productos de masas. Con todo, en los últimos años se observan intentos de superar la habitual narrativa en la que las mujeres continúan apareciendo de forma subordinada a los varones y donde la mayoría de variables que definen a los personajes femeninos son ambivalentes.

El caso de Mérida, protagonista de la obra de animación *Brave*, es paradigmático del cambio en una factoría, la de Disney, muy criticada por el retrato femenino que ha elaborado a lo largo de su larga historia en el audiovisual. Este producto, creado desde Pixar —industria previamente independiente y caracterizada por un modelo artísticamente alternativo— ofrece por primera vez un cuento de hadas y una princesa muy alejados de los que habían dado fama hasta entonces a Disney: si bien se reproduce el habitual relato fantástico, con hechizos y elementos sobrenaturales y una moraleja final, lo cierto es que el personaje rompe con el rol reservado a su sexo y adquiere una independencia a la que llega únicamente tras su propio viaje personal. Mérida no necesita un príncipe para saber lo que quiere. Además, es una princesa que no desea seguir los mandatos patriarcales.

En cuanto a Katniss Everdeen, protagonista de la saga *The Hunger Games*, es el primer ejemplo de auténtico éxito de masas protagonizado por una mujer que no responde al arquetipo femenino convencional ni tampoco al fálico que las industrias culturales elaboraron décadas atrás. La adolescente que debe luchar por su vida en los juegos y más tarde por la libertad de su pueblo es una mujer que toma sus propias decisiones y que no se somete a ningún poder masculino. Ni siquiera obedece a alguno de los patrones que siguen la mayoría de protagonistas femeninas: no es una mujer fálica, tampoco una enfermiza romántica ni una mujer masculinizada. En este sentido está más cerca de las mujeres reales que de los modelos de mujer que elabora el cine.

Tanto Mérida como Katniss ofrecen un nuevo retrato, positivo y empoderado, de las Amazonas cinematográficas. Las dos arqueras —con la necesaria distancia entre ambas— sugieren autonomía, capacidad de decisión y poder, modelando una feminidad alternativa a la construcción *mainstream* de las industrias culturales.

Referencias bibliográficas

- Alonso del Real, Carlos (1967). *Realidad y leyenda de las Amazonas*. Madrid: Espasa Calpe.
- Andacht, Fernando (2003). *El reality show: Una perspectiva analítica de la televisión*. Buenos Aires: Norma.
- Barrett, Michele (1986). Ideology and the Cultural Production of Gender. En Judith Newton y Deborah Rosenfelt (Eds.): *Feminist Criticism and Social Change: Sex, Class, and Race in Literature and Culture* (pp. 65-85). New York: Methuen.
- Bernárdez, Asunción (2012). Modelos de mujeres fálicas del postfeminismo mediático: Una aproximación a *Millenium*, *Avatar* y *Los juegos del hambre*. *Anàlisi*, 47, 91-112.
- Blake, William (1989). *Las Amazonas. Un estudio de los mitos atenienses*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Dorfman, Ariel y Mattelart, Armand (1971). *Para leer al Pato Donald. Comunicación de masa y colonialismo*. México D.F.: Siglo XXI.
- Faludi, Susan (1991). *Backlash: The Undeclared War Against American Women*. New York: Broadway Books.
- Graydon, Shari (2001). The portrayal of Women in Media: the good, the bad and the beautiful. En Craig McKie y Benjamin D. Singer (Eds.): *Communications in Canadian Society* (pp. 143-171). Scarborough: Nelson Canada.
- Imbert, Gérard (2014). Imaginarios posapocalípticos en el cine actual: entre la vuelta al origen y el fin de la humanidad. *Contratexto*, 22, 75-89.
- López, Andres (2013). *Las visiones distópicas de los derechos humanos en la literatura juvenil del siglo XXI*. Tesis de Magister, Universidad Estatal a Distancia, San José de Costa Rica.
- López, Matías y De Miguel, Marta (2013). La fémica Disney: análisis y evolución del personaje femenino en cuatro películas de la factoría Disney. *Sociedad y Economía*, 24, 121-142.
- Mainon, Dominique y Ursini, James (2008). *Amazonas. Guerreras en la pantalla*. Madrid: Alberto Santos.
- Martínez, Alejandra y Papalini, Vanina (2012). Valiente, o la rebeldía amordazada. *Question*, 1/36, 58-68.
- Martínez, Estefanía (2011). Los mundos [teóricos] de Coraline: Psicoanálisis, Postfeminismo y Postmodernismo en el cine de animación. *Con A de animación*, 1, 79-96.
- Martínez, Sebastián (2010). Amazonas. Mito y leyenda. *E-revista de Humanidades Sarasuati*, 8, 22-28. En: <http://www.sarasuati.com>.
- McRobbie, Angela (2007). Top Girls? *Cultural Studies*, 21/4-5, 718-737.
- Menéndez, M. Isabel y Fernández, Marta (2014). Entre el experimento sociológico y la manipulación: el hiperreal en *The Hunger Games*. *Sociologías*, 16/37, 278-304.
- Menéndez, M. Isabel y Fernández, Marta (2015). (Re)definición de los roles de género en la cultura popular: el caso de *The Hunger Games*. *Papers*, 100/2, 195-210. doi: <http://dx.doi.org/10.5565/rev/papers.2096>.

- Menéndez, M. Isabel y Zurian, Francisco A. (2015). Mujeres y hombres en la ficción televisiva norteamericana hoy. *Anagramas. Rumbos y sentidos de la comunicación*, 13/25, 54-61.
- Míguez, María (2015). De Blancanieves, Cenicienta y Aurora a Tiana, Rapunzel y Elsa: ¿qué imagen de la mujer transmite Disney? *Revista Internacional de Comunicación y Desarrollo*, 1/2, 41-58. doi: <http://dx.doi.org/10.15304/ricd.1.2.2666>.
- Pégolo, Liliana (2008). Del mito de las amazonas a las mujeres santas. *Actas y comunicaciones Del instituto de Historia antigua y medieval*, 4, 1-6.
- Pitarch, Pau (2008). Género y fantasía heroica. En Isabel Clúa (Ed.): *Género y cultura popular I*, (pp. 33-64). Barcelona: Ediciones UAB.
- Pollitt, Katha (2012). The Hunger Games' Feral Feminism. *The Nation*, April 23, 2012. En: <http://www.thenation.com/article/hunger-games-feral-feminism>.
- Roa, Cindy L. (2014). *Distopía y literatura: De 1984 de George Orwell a Los juegos del hambre de Suzanne Collins*. Tesis de Grado, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.
- Ros, Esther (2013). El cuento infantil como herramienta socializadora de género. *Cuestiones pedagógicas*, 22, 329-350.
- Savater, Fernando (1983). *La tarea del héroe*. Madrid: Taurus.
- Schaeffer, Jean Marie (1999). *Pourquoi la fiction?* Paris: Seuil.
- Zipes, Jack (1995). Breaking the Disney Spell. En Elizabeth Bell, Lynda Haas y Laura Sells (Eds.): *From Mouse to Mermaid: The Politics of Film, Gender and Culture* (pp. 21-42). Bloomington: Indiana University Press.