FOCUS TEMATICI

HUNGER GAMES

Guida ai film

intra



COLLANA FOCUS TEMATICI
SERIE CULT MOVIES



Edizioni Intra®
www.intraedizioni.it
info@intra.pro

Tutti i diritti riservati.
Copyright © 2026 Intra S.r.l.s. – Pesaro, Marche, Italia
Testo aggiornato al 28 ottobre 2026

ISBN 979-12-5991-972-4

Indice

Indice 3
Nota introduttiva 5
Prologo – Primo ciak 7

Parte prima — Prima dell'arena 9
Capitolo 1 – Una scrittrice e tre romanzi 10
Capitolo 2 – Da Scholastic a Lionsgate 19

Parte seconda — I film 26
Capitolo 3 – *Hunger Games* 27
Capitolo 4 – *Hunger Games: La ragazza di fuoco* 36
Capitolo 5 – *Hunger Games: Il canto della rivolta – Parte 1* 45
Capitolo 6 – *Hunger Games: Il canto della rivolta – Parte 2* 54
Capitolo 7 – *Hunger Games: La ballata dell'usignolo e del serpente* 63
Capitolo 8 – *Hunger Games: L'alba sulla mietitura* 73

Parte terza — Il mondo di Panem 78
Capitolo 9 – Panem, distretto per distretto 79
Capitolo 10 – Le edizioni dei Giochi 86
Capitolo 11 – Chi è chi 95
Capitolo 12 – Gli interpreti 103
Capitolo 13 – Lo stile della saga 109

Parte quarta — L'eredità 115
Capitolo 14 – I numeri di Panem 116
Capitolo 15 – Il cinema, il potere, la piazza 122
Capitolo 16 – Dopo Katniss 128
Cronologia 2008–2026 133
Indicazioni bibliografiche 137

Nota introduttiva

Tutto comincia con un nome scritto su un foglietto e pescato da un'urna. In un paese chiamato Panem, sorto su ciò che resta dell'America del Nord, ogni anno ciascuno dei dodici distretti deve consegnare a Capitol City un ragazzo e una ragazza fra i dodici e i diciotto anni. La cerimonia dell'estrazione si chiama mietitura; i prescelti si chiamano tributi; il luogo in cui vengono portati è un'arena costruita apposta, dove ne sopravvive uno solo e dove tutto, dalla prima goccia di pioggia all'ultimo colpo di cannone, va in onda in diretta. È questo lo spettacolo che dà il nome alla saga: gli Hunger Games.

Chi ha visto i film conosce già il vocabolario di Panem, e chi ci arriva ora lo impara in fretta. Capitol City è la capitale, ricca e teatrale, che governa i distretti e li tiene in pugno; i Pacificatori sono la sua polizia, in uniforme bianca; gli Strateghi progettano l'arena e ne regolano le trappole come registi di un programma televisivo. Ogni venticinque anni i Giochi diventano un'Edizione della Memoria, con regole speciali pensate per ricordare ai distretti chi ha vinto la guerra di un tempo. E poi c'è un uccello, la ghiandaia imitatrice, nato quasi per errore dagli esperimenti di Capitol City, che finisce per diventare un simbolo: quando lo si scrive con le maiuscole, Ghiandaia Imitatrice, non si parla più di un animale ma di una persona e di ciò che rappresenta.

Cinque film, fra il 2012 e il 2023, hanno portato sullo schermo questo mondo, e un sesto è annunciato per il novembre 2026. I primi quattro seguono Katniss Everdeen, una ragazza del Distretto 12 che si offre volontaria

al posto della sorella e da quel momento non smette di cambiare le regole del gioco; il quinto e il sesto tornano indietro nel tempo, ciascuno a un'altra mietitura e a un altro protagonista, e raccontano da dove vengono l'arena, il presidente che la governa e le canzoni che i distretti cantano a bassa voce. La saga è stata letta come avventura, come storia d'amore, come satira della televisione, come racconto di guerra e come allegoria politica, e ogni lettura ha trovato nei film ciò che cercava.

Prologo – Primo ciak

Il 23 maggio 2011, fra le montagne della Carolina del Nord occidentale e le città ai loro piedi, una troupe cinematografica si mette al lavoro su un film che, a quella data, esiste soltanto sulla carta. Il romanzo da cui è tratto è uscito meno di tre anni prima; la protagonista è stata scelta da un paio di mesi; la data di uscita nelle sale americane, il 23 marzo 2012, è già stata annunciata. Le riprese principali di *Hunger Games* (*The Hunger Games*) cominciano quel giorno: Lionsgate ne ha previste ottantaquattro giornate, e si chiuderanno a settembre. Panem, in quella primavera, è sparsa su una manciata di luoghi fra Asheville e Charlotte. Asheville, città di montagna, fa da base per gli attori e per la troupe durante tutta l'estate. Verso est, nella contea di Burke, vicino al paese di Hildebran, c'è un villaggio operaio costruito intorno a una filanda e abbandonato dagli anni Settanta: si chiama Henry River Mill Village, e le sue case di legno, vuote da decenni, sono state scelte per diventare il Distretto 12, la regione mineraria più povera di Panem, dove Katniss Everdeen vive con la madre e la sorella. A sud di Asheville, la DuPont State Recreational Forest, con i suoi boschi, le sue cascate e i suoi torrenti fra le rocce, aspetta di diventare l'arena. Le sale, i corridoi e gli interni di Capitol City si girano a Charlotte, la città più grande dello Stato. Per le scene di folla, a cominciare da quelle del Distretto 12, la produzione recluta comparse fra gli abitanti della regione: saranno loro, con i vestiti consumati e i volti senza trucco di una comunità mineraria immaginaria, a dare corpo alla gente che assiste alla mietitura.

La scelta della Carolina del Nord non era scontata. L'ufficio cinematografico dello Stato aveva cominciato a cercare luoghi adatti all'inizio del 2011, mentre la produzione valutava anche altri Stati. Ciò che serviva era un paesaggio che potesse sembrare insieme americano e irriconoscibile: un'America del Nord futura, impoverita e sorvegliata, che lo spettatore doveva sentire vicina senza poterla mettere su una carta geografica.

Le cronache locali di quell'estate parlano di set difficili da avvicinare e di una sorveglianza stretta intorno ai luoghi delle riprese. Il motivo era evidente a chiunque avesse in mano uno dei romanzi: milioni di lettori, in gran parte giovanissimi, conoscevano a memoria ogni dettaglio della storia e aspettavano di vedere se il film sarebbe stato all'altezza del libro. Per lo studio che lo produceva, era la prima puntata di una serie che doveva ancora dimostrare di poter esistere. Per gli attori, era l'inizio di un impegno che, se le cose fossero andate bene, li avrebbe accompagnati per anni.

Quello che si gira in quei giorni sarà visto in tutto il mondo dieci mesi più tardi. Ma la storia di come Panem sia arrivata fin lì, fra le case vuote di una filanda della Carolina del Nord, comincia molto prima, in una casa del Connecticut, davanti a un televisore acceso a tarda sera.

PARTE PRIMA

Prima dell'arena

Capitolo 1 – Una scrittrice e tre romanzi

Una sera davanti al televisore

Suzanne Collins ha raccontato più volte la stessa scena, sempre con poche parole e sempre allo stesso modo. È sera tardi, lei è a casa e passa da un canale all'altro. Su uno c'è un reality show, con un gruppo di giovani che si sfidano per un premio; su un altro ci sono le immagini della guerra in Iraq, con soldati che hanno più o meno la stessa età. A forza di saltare dall'uno all'altro, i due programmi cominciano a confondersi, e la scrittrice si chiede se chi guarda sia ancora in grado di distinguerli. Il racconto compare in un'intervista pubblicata dal suo editore, Scholastic, e torna nelle conversazioni con la stampa negli anni seguenti: nell'agosto del 2009 Collins lo ripete a *USA Today*, collocando quella sera qualche anno prima, nella sua casa vicino a Danbury, nel Connecticut; nel settembre del 2010, alla vigilia del terzo romanzo, lo racconta all'Associated Press.

È un'origine che contiene già quasi tutto. C'è la televisione come forma di potere, che trasforma la sofferenza in intrattenimento e chiede al pubblico di scegliere i suoi beniamini; c'è la guerra vera, combattuta da ragazzi; c'è soprattutto il sospetto che fra le due cose il confine sia diventato sottile. I romanzi e poi i film costruiranno su quella sovrapposizione la loro idea più forte: i Giochi non sono soltanto un massacro, sono un programma, con i suoi conduttori, i suoi costumi, i suoi ascolti e i suoi sponsor.

La figlia di un ufficiale

Quando comincia a pensare a Panem, Collins non è un'esordiente. Dal 1991 scrive per la televisione dei ragazzi: ha lavorato per diverse serie di Nickelodeon, fra cui *Clarissa Explains It All* e *The Mystery Files of Shelby Woo*, e ha firmato episodi di programmi per i più piccoli come *Little Bear* e *Oswald*. Durante il lavoro su un'altra serie, *Generation O!*, ha conosciuto lo scrittore e illustratore per l'infanzia James Proimos, che l'ha convinta a provare con i libri. Ne è nata una prima saga, *The Underland Chronicles*, cinque romanzi per lettori fra gli otto e i dodici anni pubblicati da Scholastic fra il 2003 e il 2007, che si aprono con *Gregor the Overlander*: la storia di un ragazzo di New York che cade in un mondo sotterraneo, dove si combatte una guerra. L'idea, ha raccontato Collins, le era venuta ripensando ad *Alice nel paese delle meraviglie*: in una città come New York, aveva pensato, è più facile cadere in un tombino che nella tana di un coniglio, e sotto il tombino non si trova un tè con il Cappellaio Matto. Già lì la guerra non è uno sfondo, ma l'argomento.

Il motivo lo ha spiegato lei stessa. In un lungo ritratto pubblicato dal *New York Times Magazine* l'8 aprile 2011, firmato da Susan Dominus, Collins parla del padre, ufficiale di carriera dell'aeronautica degli Stati Uniti, che aveva insegnato storia militare a West Point e che nel 1968, l'anno in cui lei compiva sei anni, partì per il Vietnam. Collins ricorda di aver visto alla televisione le immagini della guerra sapendo che il padre era laggiù; ricorda anche che, dopo il ritorno, lui si preoccupò di spiegare ai figli che cosa fosse la guerra, portandoli a visitare campi di battaglia e raccontando la storia senza addolcirla. Nel 2013 Collins tornerà su quell'anno con

un libro illustrato autobiografico, *Year of the Jungle*, disegnato proprio da Proimos.

Da quella educazione viene il tono dei romanzi di Panem: la guerra raccontata a lettori giovani senza eroismo di maniera, con le sue conseguenze sul corpo e sulla mente di chi la combatte. Nell'intervista all'Associated Press del 2010 la scrittrice descrive la trilogia come un'esplorazione della differenza fra la guerra inutile e quella necessaria, quando la ribellione armata resta l'unica strada.

Teseo nell'arena

L'altra radice è antica. Collins ha indicato più volte nel mito di Teseo e del Minotauro il modello della mietitura: Atene, sconfitta da Creta, è costretta a mandare periodicamente sette ragazzi e sette ragazze nel labirinto, dove nessuno sopravvive, finché Teseo si offre volontario e rompe la regola. Ne ha parlato anche nel ritratto del *New York Times Magazine* del 2011. Nel mito, come a Panem, il tributo non ha alcuna utilità pratica: serve soltanto a ricordare agli sconfitti che sono sconfitti, e a far sì che lo ricordino anche i loro figli. Accanto al mito greco c'è Roma, con i giochi gladiatori offerti alla folla, e c'è un nome, Panem, che rimanda alla formula latina del pane e dei giochi. I nomi di Capitol City, da Cinna a Seneca, da Plutarch a Coriolanus, vengono dallo stesso repertorio classico.

Su queste fondamenta Collins costruisce un mondo semplice da descrivere e difficile da dimenticare. Panem è divisa in dodici distretti, ognuno specializzato in una produzione, e una capitale che vive del loro lavoro; un tredicesimo distretto è stato distrutto dopo una ribellione, e i Giochi sono la punizione che ogni anno ricorda quella

sconfitta. La protagonista è Katniss Everdeen, sedici anni, cacciatrice di frodo nei boschi oltre la recinzione del Distretto 12, che alla mietitura si offre volontaria al posto della sorella dodicenne, Primrose. Con lei parte Peeta Mellark, il figlio del fornaio, che a sorpresa dichiara davanti alle telecamere di essere innamorato di lei.

Tre libri in tre anni

Hunger Games (*The Hunger Games*) esce negli Stati Uniti da Scholastic nel settembre del 2008. Il romanzo è pensato per lettori dai dodici anni in su, ma conquista presto anche gli adulti. Lo segnalano due scrittori che non potrebbero essere più lontani fra loro: Stephen King, che lo recensisce su *Entertainment Weekly* confessando di non essere riuscito a smettere di leggerlo, e Stephenie Meyer, l'autrice di *Twilight*, che lo elogia sul proprio sito. John Green ne scrive sulla *New York Times Book Review*, il *New York Times* lo inserisce fra i libri notevoli dell'anno, e il romanzo entra nella classifica dei più venduti del quotidiano, dove resterà a lungo. Il secondo volume, *La ragazza di fuoco* (*Catching Fire*), arriva il 1° settembre 2009 e debutta al primo posto nelle principali classifiche americane. Nell'aprile del 2010 la rivista *Time* inserisce Collins fra le cento persone più influenti del mondo. Il terzo, *Il canto della rivolta* (*Mockingjay*), esce il 24 agosto 2010 e nella prima settimana è primo in tutte le classifiche nazionali; *Publishers Weekly*, recensendolo, scrive che la saga riesce nell'impresa rara di chiudersi con il suo volume migliore. In Italia la trilogia esce da Mondadori: *Hunger Games* nel 2009, *La ragazza di fuoco* nel 2010, *Il canto della rivolta* nel maggio del 2012. Le traduzioni, di Fabio Paracchini con la collaborazione di Simona Brogli per il primo romanzo,

di Brogli e Paracchini per il secondo e della sola Brogli per il terzo, hanno fissato le forme italiane con cui Panem è diventata familiare ai lettori, dalla mietitura ai Pacificatori.

I tre romanzi hanno la stessa architettura: tre parti di nove capitoli ciascuna, ventisette capitoli in tutto, con un titolo per ogni parte. È una struttura da racconto a puntate, che si presta al ritmo della serie. Il ritmo di pubblicazione, un libro all'anno, contribuisce a farne un fenomeno. Ogni volume finisce lasciando il lettore sospeso, e ogni attesa alimenta discussioni, previsioni, schieramenti fra chi tifa per Peeta e chi per Gale Hawthorne, il compagno di caccia di Katniss. Ma il cuore della trilogia non è il triangolo sentimentale: è il modo in cui Katniss, quasi senza volerlo, diventa un simbolo. Nel primo romanzo sopravvive all'arena e mette in imbarazzo Capitol City con un gesto di sfida; nel secondo è costretta a tornare nei Giochi, in un'Edizione della Memoria che richiama nell'arena i vincitori delle edizioni passate; nel terzo diventa la Ghiandaia Imitatrice, il volto della ribellione, e scopre che anche i ribelli hanno bisogno di propaganda e sono disposti a usarla.

Per chi scrive Collins

Una parte della forza dei romanzi sta in ciò che non concedono. Nei libri di Panem i ragazzi muoiono, e muoiono anche i personaggi a cui il lettore si è affezionato; la violenza non è mai spettacolare, ma non viene nascosta. Collins non scrive per proteggere i lettori dal mondo, ma per parlare loro del mondo: la guerra, la fame, la propaganda, il prezzo che pagano le persone comuni quando i potenti si contendono il potere. È anche ciò che rende i romanzi difficili da portare sullo

schermo per un pubblico giovane: ciò che sulla pagina passa attraverso lo sguardo e il pudore di una narratrice, al cinema si vede.

Katniss, in questo quadro, è una protagonista insolita. Non è una prescelta, non ha poteri, non ha un destino scritto: è una ragazza che sa cacciare, che ha imparato presto a prendersi cura della famiglia dopo la morte del padre in un incidente di miniera, e che diffida di tutti. Non vuole essere un'eroina e non vuole nemmeno essere amata; vuole che le persone a cui tiene restino vive. Ogni volta che compie un gesto destinato a diventare un simbolo, lo fa per ragioni personali, quasi mai politiche. È questa distanza fra ciò che lei intende e ciò che gli altri vedono in lei a mettere in moto la trilogia, e a rendere così difficile, per Capitol City come per i ribelli, controllarla.

Una voce sola

C'è una scelta di scrittura che attraversa tutti e tre i romanzi e che peserà su ogni film: la storia è raccontata in prima persona da Katniss, al presente. Il lettore vede soltanto ciò che lei vede, sa soltanto ciò che lei sa, e spesso capisce le cose nel momento stesso in cui le capisce lei, o anche dopo. Le decisioni di Capitol City, le riunioni degli Strateghi, i calcoli del presidente Snow, i preparativi della ribellione restano fuori dalla pagina: arrivano a Katniss come notizie, sospetti, colpi di scena. La forza dei romanzi sta in quella chiusura, nel senso di essere intrappolati nella testa di una ragazza che deve indovinare le regole di un gioco truccato.

Il cinema funziona in un altro modo. La macchina da presa può lasciare Katniss e andare dove lei non può andare: nella sala di regia dove si progetta l'arena, nel

giardino del presidente, negli studi televisivi di Capitol City, nelle case dei distretti che guardano i Giochi in diretta. Può mostrare allo spettatore ciò che la protagonista ignora, e trasformare la sorpresa in suspense. Ma perde, nello stesso tempo, la voce interiore che nei libri commenta, ricorda, giudica e soprattutto finge: perché Katniss, nei romanzi, recita davanti alle telecamere e confessa al lettore che sta recitando. Lo si vede bene nell'arena. Nel romanzo, quando una parete di fuoco spinge Katniss verso gli altri tributi, il lettore capisce soltanto dagli effetti che qualcuno, altrove, sta manovrando il gioco; al cinema quel qualcuno può avere un volto, una sala, una console, un pubblico che applaude. Ciò che sulla pagina è un'intuizione della protagonista diventa sullo schermo un fatto mostrato. Ogni film della saga ha dovuto decidere che cosa fare di quella voce, che cosa mostrare al suo posto e quanto allontanarsi dal punto di vista della protagonista.

Due ritorni

Per qualche anno Panem sembra chiusa: la trilogia è finita, i film la portano a termine, e Collins si dedica ad altro. Il 17 giugno 2019 Scholastic annuncia invece un nuovo romanzo, e il 19 maggio 2020 esce *Ballata dell'usignolo e del serpente* (*The Ballad of Songbirds and Snakes*), pubblicato in Italia da Mondadori nello stesso anno, ambientato sessantaquattro anni prima del primo libro, durante la decima edizione dei Giochi. Il protagonista è un giovane Coriolanus Snow, studente di una Capitol City ancora ferita dalla guerra, al quale tocca fare da mentore a una ragazza del Distretto 12, Lucy Gray Baird. Snow è un ragazzo di buona famiglia caduto in miseria, che deve nascondere la propria povertà

e cerca nei Giochi un'occasione per risollevarsi; Lucy Gray è una cantante di una compagnia di musicisti girovaghi, i Covey, che affronta la mietitura e l'arena come un palcoscenico. Dalle sue canzoni vengono alcuni motivi che i lettori della trilogia conoscevano già, primo fra tutti quello dell'albero degli impiccati. Il punto di vista non è più quello di una vittima, ma quello di chi diventerà il carnefice, e la domanda del romanzo non è come si sopravvive ai Giochi, ma come si diventa l'uomo che li governa.

Il 6 giugno 2024 Scholastic annuncia un quinto romanzo, *L'alba sulla mietitura* (*Sunrise on the Reaping*), che esce il 18 marzo 2025. Si apre la mattina della mietitura dei cinquantesimi Hunger Games, la seconda Edizione della Memoria, ventiquattro anni prima del primo libro e quarant'anni dopo la *Ballata*. Sono i Giochi da cui era uscito vincitore Haymitch Abernathy, il mentore disilluso e quasi sempre ubriaco che nella trilogia accompagna Katniss e Peeta: il romanzo racconta da dove vengono il suo silenzio e il suo disprezzo per Capitol City, in un'edizione che per regola manda nell'arena il doppio dei tributi. Nel comunicato che accompagna l'annuncio Collins spiega di essersi ispirata all'idea di sottomissione implicita del filosofo scozzese David Hume, cioè alla facilità con cui i molti si lasciano governare dai pochi, e di aver voluto indagare più a fondo l'uso della propaganda e il potere di chi controlla il racconto dei fatti.

Così, dai tre romanzi originali e dai due prequel sono nati sei film. *Hunger Games* (2008; in Italia 2009) è diventato il film del 2012; *La ragazza di fuoco* (2009) il film del 2013; *Il canto della rivolta* (2010) è stato diviso in due film, usciti nel 2014 e nel 2015; *Ballata dell'usignolo e del*

serpente (2020) è diventato il film del 2023; *L'alba sulla mietitura* (2025) è il sesto film, la cui uscita è stata annunciata per il novembre del 2026. Ma perché il primo arrivasse sullo schermo, qualcuno doveva prima convincersi che un romanzo per ragazzi pieno di adolescenti che si uccidono potesse diventare un film per tutti.