

LOS JUEGOS DEL HAMBRE: UNA RECREACIÓN DEL MUNDO GRECOLATINO Y SUS FISURAS IDEOLÓGICAS Y SOCIALES*

HUNGER GAMES: A RECREATION OF THE GRAECO-LATIN CIVILIZATION AND ITS IDEOLOGICAL AND SOCIAL FISSURES

OS JOGOS DA FOME: UMA RECREAÇÃO DO MUNDO DE GRECOLATINO E SUAS FISSURAS IDEOLÓGICAS E SOCIAIS

María Mercedes Hernández Henríquez^a
hernandezhenriquez@gmail.com
Fecha de recepción: 30 de julio de 2017
Fecha de revisión: 24 de agosto 2017
Fecha de aceptación: 27 de noviembre de 2017

RESUMEN

Es propósito de este artículo identificar y analizar cómo Suzanne Collins, en *Los Juegos del Hambre*, articula elementos y temas de la cultura grecolatina y el mito del Minotauro para plantear cuestiones de un futuro postapocalíptico en las que se hacen presentes: la injusticia; la falta de libertad del individuo; la explotación infantil; el peligro que representan los gobiernos totalitarios; el manejo de los *mass media* como medios de adoctrinamiento; el uso de la tecnología para fines netamente interesados; el consumo

* Artículo de reflexión académica, que se desprende de investigaciones posteriores a la Tesis Doctoral: *Nueva Lectura, Reinterpretación y Actualización del Mito de Teseo en la Poesía Española más Reciente*, presentada en la Universidad Autónoma de Madrid en el año 2010, en las que tienen por objeto estudiar la presencia del mundo grecolatino en las nuevas producciones literarias y no literarias. "Los Juegos Del Hambre: Una Recreación del Mundo Grecolatino y sus Fisuras Ideológicas y Sociales", específicamente, tiene sus orígenes en el 2014, cuando se presentaron los avances en el Primer Simposio Internacional sobre Tradición Clásica, realizado en la Universidad Nacional de Colombia, en la ponencia "Los Juegos del Hambre: Visión Futurística del Mito de Teseo". El estudio se vincula dentro de la línea "Lengua, Literatura y Cultura" del Grupo de Investigación "Los Acacios" y el Grupo "Educación, Pedagogía y Sociedad" de la Universidad de Cundinamarca – Seccional Girardot.

a. Doctora en Lingüística (Conv. MEN), Doctora en Gramática General y Comparada: Filología Clásica por la Universidad Autónoma de Madrid. Docente de la Universidad de Cundinamarca – Seccional Girardot, perfil investigativo en la pervivencia de la cultura clásica en los diferentes contextos y manifestaciones estéticas actuales.

indiscriminado de la llamada 'telebasura'; la excesiva preocupación estética; la manipulación genética; el empleo de estrategias de miedo que permiten el control social; la internalización del individualismo en busca de la división de la población; el obscurantismo y la ignorancia que impiden cualquier reflexión o deliberación acerca de las decisiones gubernamentales.

PALABRAS CLAVE

Cultura grecolatina - Gobierno Totalitario - Juegos del Hambre - Minotauro - Mitología.

ABSTRACT

The purpose of this article is to identify and analyze how Suzann Collins in *The Hunger Games* articulates elements and themes of the Graeco-Latin civilisation and the myth of the Minotaur to raise matters of a post-apocalyptic world where are displayed topics as: injustice; lack of freedom of the individual; child exploitation; the danger totalitarian governments represent; the manipulation of mass media as means of indoctrination; the use of technology as means of social control; massive trash TV consumption; excessive care about appearance; genetic manipulation; the use of fear strategies that lead to social control; the internalization of individualism to achieve the division of population; obscurantism and ignorance that prevent any consideration or discussion about the government decisions.

KEY WORDS

Graeco-Latin culture, totalitarian government, *The Hunger Games*, Minotaur, mythology.

RESUMO

O objetivo deste artigo é identificar e analisar como Suzanne Collins, em *The Hunger Games*, articula elementos e temas da cultura greco-romana e o mito do Minotauro para levantar questões de um futuro pós-apocalíptico em que estão presentes: injustiça, a falta de liberdade do indivíduo, exploração infantil, o perigo representado pelos governos totalitários, a gestão dos meios de comunicação de massa como meio de doutrinação, o uso da tecnologia para fins claramente interessados, o consumo

indiscriminado da chamada "lixo na TV", a preocupação estética excessiva, manipulação genética, o uso de estratégias de medo que permitem o controle social, a internalização do individualismo em busca da divisão da população, obscurantismo e ignorância que impedem qualquer reflexão ou deliberação sobre as decisões do governo.

PALAVRAS-CHAVE

Cultura greco-romana - governo totalitário - jogos de fome - Minotauro - mitologia.

INTRODUCCIÓN

Es propósito de este escrito señalar: 1. Cómo la autora se nutre de elementos, personajes y mitos, de la cultura grecolatina, especialmente el mito del Minotauro, que se inscribe dentro del ciclo cretense de la historia heroica de Teseo para crear una narración de ciencia ficción, de género distópico. 2. Y Cómo sirven esos elementos a la autora para plantear realidades políticas, sociales y tecnológicas de la sociedad actual.

En la consecución de estos objetivos ha sido primordial el estudio de la obra de Collins, el estudio sistemático del mito de Teseo, y los planteamientos teóricos y metodológicos expuestos por Francisco García Jurado, en torno a la Tradición Clásica. La estructura metodológica que guió el estudio combina los métodos de intertextualidad, historia cultural y estética de la recepción, propios de la Tradición Clásica. Los textos clásicos y sus autores se citan siguiendo el Catálogo *Perseus*; los textos en lengua original se tomaron del mismo catálogo; las traducciones al español son las que se encuentran en la bibliografía.

Al tratarse de un tema de teoría de la Tradición Clásica y su proyección en el género literario distópico, antes de abordar el tema de interés parece necesario hacer unas breves consideraciones sobre estos conceptos.

La Tradición clásica es la "...disciplina cuyo propósito es el estudio del incesante diálogo que los autores modernos siguen manteniendo con la literatura grecolatina, bien de manera de 'herencia', bien como 'pervivencia', como 'influencia' o en su calidad de 'recepción'" (García

Jurado, 2016: 120). El concepto en singular concierne exclusivamente a la antigüedad grecolatina, por oposición a tradiciones clásicas, en donde “el plural indica que lo ‘clásico’ no concierne ya únicamente a lo grecolatino, sino a otras culturas, como la islámica, la judía, la china” (García Jurado, 2015: 19).

Ahora bien, la distopía – δυστοπία-, según la Real Academia de la Lengua Española es la “representación ficticia de una sociedad futura de características negativas causantes de la alienación humana”. El género distópico, tiene su mayor desarrollo en la literatura británica de mediados del siglo XX y surge como oposición a la literatura utópica¹ - οὐτοπία-, que tiene sus orígenes a finales del siglo XIX y principios del XX.

Mientras la utopía “se ha encargado de presentar mundos fabulosos que gozan de sistemas sociales y políticos perfectos, a menudo con la intención de resaltar los defectos de la sociedad de la época, las distopías hacen todo lo contrario. Lo que George Woodcock llama ‘Utopias in negative’ son obras que describen mundo terrible en los que los seres humanos se encuentran a merced de sistemas, doctrinas o ideologías intolerantes que impiden el desarrollo de un orden económico, social y político justo.” (Lázaro, 2002: 196).

Vistas estas breves consideraciones se abordará el tema teniendo como referente los siguientes cuestionamientos: 1. Cuáles son los planteamientos centrales de *Los Juegos del Hambre*. 2. Cuáles son los elementos grecolatinos (personajes, objetos, lugares, mitos, locuciones) que surgen en el texto de recepción. 3.Cuál es la intención de la autora al traer esas alusiones. 4.Cuál es la función que cumplen las alusiones en la narración.

1. Οὐτοπία es el término acuñado por Tomas Moro, en *De Óptimo Republicae Statu deque Nova Ínsula Utopía (París 1517)*, para describir un lugar que no existe; el término está compuesto por el prefijo οὐ, que significa ‘no’ y el lexema –τοπος que significa lugar; es decir ‘lugar que no existe’. Por su parte, según el *Oxford English Dictionary*, el término δυστοπία fue acuñado, en el siglo XIX, por el filósofo, político y economista, John Stuart Mill, para señalar un ‘mal lugar’, el prefijo δυσ- tiene la noción de ‘mal’. La δυστοπία se presenta como sinónimo de cacotopia –κακόστοπία, ‘lugar feo u horrendo’, es una palabra atribuida al filósofo, pensador, economista y escritor inglés, Jeremy Bentham, quien la empleara en su plan de reforma parlamentaria de 1818, el prefijo κακός- significa ‘horrendo, feo’. Es así que δυστοπία vendría a oponerse a eutopia –ευτοπία-, en donde el prefijo ευ- tiene la noción de ‘bien’, es decir ‘buen-lugar.

1. LOS JUEGOS DEL HAMBRE

La trilogía de Suzanne Collins: *Los Juegos del Hambre*² (2008), *En Llamas* (2009) y *Sinsajo* (2010), han llegado a convertirse en *best-seller* entre la población juvenil y ha llegado ser una de las sagas cinematográficas más exitosas de los últimos tiempos.

La narración tiene sus antecedentes en la cultura grecolatina, como la propia autora ha señalado en varias entrevistas. Según ella, la idea surgió cuando un día estaba saltando por diversos canales de la televisión y se encontró, por un lado, con un *reality show* y, por otro con documentales de guerra; factores cobraron vida en la idea de un libro cuando los fusionó con el mito del Minotauro y con elementos que remiten al mundo clásico. En varias oportunidades, ha comentado que el mito del Minotauro lo leyó a los ocho años de edad y éste causó en ella una gran impresión, pues lo percibió como un acto macabro en el que los padres de las víctimas, los tributos, no podían hacer nada por evitar el funesto destino de sus hijos.

La obra distópica, criticada y admirada, escrita en primera persona del presente de indicativo en voz de Katniis, protagonista y heroína de la saga, narra los acontecimientos a medida que avanza la acción. Se puede decir que se trata de una narrativa en donde la autora se nutre y entreteje elementos de la vida norteamericana, del mundo antiguo y del mito del Minotauro con matices de actualidad socio-política, que suceden en un mundo futuro, en una época indeterminada.

1.1 Elementos grecolatinos en la trilogía de Collins

Son varios los elementos (personajes, objetos, lugares, mitos e historias) de la trilogía de Collins que remiten a la antigüedad clásica; a continuación, se presenta un cuadro comparativo entre el texto de acogida y los elementos del mundo grecolatino.

2. Del primer libro de Collins surge el nombre de la saga.

Cuadro 1. Los juegos del Hambre y el mundo grecolatino

Juegos del Hambre ^a	Mundo Grecolatino
<p>Capitolio: es la ciudad fortaleza y tecnológicamente avanzada, situada en las Montañas Rocosas de Estados Unidos y que controla a los doce distritos. Ejerce una política total y un dominio económico sobre todo el país, Panem</p>	<p>El Capitolio Romano, se construyó en una de las siete colinas más elevadas de Roma, su nombre viene de la locución latina <i>Caput Toli</i>,</p>
<p>Panem: es la nación que se estableció en Norteamérica después de un acontecimiento apocalíptico, no definido; en un principio eran trece los distritos que conformaban el país pero cuando estos se revelaron ‘los días oscuros’, el último de los distritos, el trece, supuestamente fue aniquilado; al introducir esta alusión, la autora hace un guiño al lector norteamericano, pues las trece colonias evocan al nombre que históricamente se le ha dado a las posesiones que tuvo Gran Bretaña en la Costa Atlántica de América del Norte.</p>	<p>Panem alude a la locución latina, de finales del siglo I y principios del siglo II de nuestra era, del poeta Decimus Iunius Iuvenalis, <i>Panem et Circences</i>, significación que sólo se descubre en el tercer libro, <i>Sinsajo</i> (Collins, 2010: 243).</p>
<p>La arena: recinto al aire libre y, a la vez, cerrado, creado cada año para celebrar los juegos del hambre; al igual que la arena romana, es el espacio en que se desarrolla el espectáculo, una mezcla de <i>reallity show</i> en directo y combates de gladiadores</p>	<p>En la antigua Roma, los combates de gladiadores era uno de los espectáculos, los <i>ludi</i>, que se celebraban en la arena. También había: combates de animales salvajes, espectáculo de animales exóticos, batallas navales, combates entre esclavos y de esclavos con animales, y las luchas de gladiadores, <i>munera gladiatora</i></p>
<p>La cornucopia: gigante cuerno, cuyo interior está provisto de gran cantidad de suministros -ropa, sacos de dormir, armas, agua, alimentos, medicinas, entre otros-, todos ellos son elementos decisivos para sobrevivir a los juegos; poseerlos marca la diferencia entre la vida y la muerte.</p>	<p>La cornucopia o cuerno de la abundancia se relaciona con la antigua leyenda griega de Amaltea -Ἀμάλθεια-.^b Según la versión más difundida, Amaltea era una cabra que alimentó al dios Zeus, cuando este era niño; pero un día cuando el dios se encontraba jugando, sin querer rompió uno de los cuernos de Amaltea con uno de sus poderosos rayos; razón por la cual decidió otorgar, a quien lo poseyera, todo lo que deseara.</p>

a. La página <http://losjuegosdelhambre.com/> ofrece información completa sobre la saga de Collins, así como http://los-juegos-del-hambre.wikia.com/wiki/Los_Juegos_del_Hambre, aporta información sobre la producción cinematográfica, sin dejar de lado la relación con los libros.

b. Ἀμάλθεια también se relaciona con “el nombre de la nodriza que, en el Ida de Creta, amamantó a Zeus cuando niño y lo crio en secreto para sustraerlo de la búsqueda de Crono, que quería devorarlo. Para los antiguos Amaltea es tan pronto la cabra que dio su leche al niño, como una ninfa, y ésta es la versión más corriente” (Grimal, 1981:

<p>Tributos: jóvenes, mujer y hombre, entre los doce y los dieciocho años, escogidos por sorteo en el 'festival de la cosecha' para participar hasta la muerte en cada una de las entregas de los juegos</p> <p>Tributos profesionales: es un tributo que se entrena toda la vida para competir en los juegos creados por el Capitolio. Generalmente provienen de los distritos ricos.</p>	<p>Los Tributos se relacionan con los gladiadores romanos, en donde muchos de ellos eran profesionales, adscritos a escuelas; llevaban una estricta dieta, contaban con médicos y se les enseñaba a ganarse al público; los combates entre los gladiadores eran observados por árbitros, encargados de velar por el cumplimiento de las normas en la arena. Entre los gladiadores también había mujeres, que al igual que los hombres luchaban con el dorso desnudo. Los juegos eran sufragados por magistrados durante las campañas electorales e iniciaban con un desfile, que daba apertura al espectáculo^c</p> <p>También se relacionan con los tributos enviados por la ciudad de Atenas a la isla Creta para que sirvieran como pasto del Minotauro. (Tema sobre el que se volverá más adelante)</p>
<p>Avox: Son personas que han cometido algún delito y les cortan la lengua para que no puedan hablar^d</p>	<p>El término Avox está compuesto por el prefijo latino 'a' (b) (bs) que expresa la noción de privación y la lexía latina 'vox' que significa vox, lo que vendría a significar 'privado de la voz'.</p>
<p>Atala: entrenadora principal de los juegos cuyo objetivo principal es velar porque cada uno de los tributos se encuentren en forma para entrar en la arena</p>	<p>Su nombre evoca a la heroína del ciclo arcaico, Atalanta –Αταλάντα-</p>
<p>Mentor: es la persona encargada de preparar y entrenar a cada uno de los tributos para sobrevivir en los juegos, es quien enseña estrategias de combate y la manera de obtener el favor de los patrocinadores.</p>	<p>Mentor –Μέντωρ-^e es el fiel compañero y amigo de Odiseo, es a él a quien Odiseo deja el cuidado y educación de su hijo Telémaco, cuando partió de Ítaca rumbo a Troya (Od. II, 225; III, 22 y 240; XXII, 235; XXIII, 450).</p>
<p>Portia: estilista de Peeta el compañero de distrito de Katniis</p>	<p>Portia: recuerda a la hija de Catón el Joven, conocida como Portia Bruti (70 – 42 a. C.), segunda esposa de Marcus Iunius Brutus Caepio, Brutus</p>
<p>Brutus: tributo del Distrito 2 en el tercer 'vasallaje', edición número 75 de los juegos, se caracteriza por su fuerza y brutalidad</p>	<p>Marcus Iunius Brutus Caepio, Brutus: (85 – 42 a. C.), político y militar romano del final de la República. Brutus, hijo adoptivo de Julio César, se vio implicado en su asesinato en los 'idus martii' del año 44 a. C.^f</p>

24). No obstante, en las dos versiones Zeus, siendo niño, sin querer rompe el cuerno de la cabra mientras jugaba.

c. Para profundizar en este tema resulta relevante la tesis doctoral Munera Gladiatoria: Origen del Deporte. Espectáculo de Masas de Alfonso Mañas Bastidas (Mañas Bastidas, 2011).

d. Aunque en Roma existía el castigo físico y la amputación, la práctica de cortar la lengua se da en la Edad Media como castigo a la blasfemia, el falso testimonio o revelación de secretos judiciales, como se recoge en la Lex Romana Visigothorum (Lib.

X, Tit. V, 1, De Petitionibus et ultro Datis et Delatoribus).

e. Sobre el término Mentor, hay que decir, que hoy en día ha ampliado su significado, designando a una persona que tiene mayor experiencia o conocimiento y que ayuda o guía a una persona con menor experiencia o conocimiento, y es en este sentido que surge en Los Juegos del Hambre.

f. Es aquí que surge la frase célebre: ¡Tú también, hijo mío! que la historia le ha concedido a Julio César.

<p>Cato: tributo del Distrito Dos en la edición número setenta y cuatro de Los Juegos del Hambre; es principal antagonista de Katniss y líder de la alianza creada por los tributos profesionales de los distritos Uno, Dos y Cuatro</p>	<p>Su nombre puede evocar, o bien al censor Catón el Viejo (234 - 149 a. C.) o a su biznieto, el político romano Catón el Joven (95 - 46 a. C.), los dos de mismo nombre, Marcus Porcius Cato</p>
<p>Cinna: estilista de Katniss durante las dos ediciones de los juegos en que ella participó. Cinna sufre la muerte como consecuencia de colaborar con la imagen de rebelde de Katniss, para lo cual en la presentación de los juegos número 75, le confeccionó un traje que al girar ella, se prendía en llamas y se transformaba, lo cual redundaba en la imagen de Katniss como símbolo de rebeldía</p>	<p>Lucius Cornelius Cinna (130 - 84 a. C.), político romano, 4 veces fue cónsul y murió en un motín militar. El político romano nombró a un joven Julio César, a la edad de 16 años como <i>Flamen Dialis</i></p>
<p>Flavius: miembro del equipo de Cinna, junto con Octavia y Venia eran los encargados de preparar a Katniss en las actividades previas a los juegos</p>	<p>El nombre de Flavius es común dentro de la historia romana, también recuerda a la dinastía de emperadores romanos</p>
<p>Octavia: miembro del equipo de Cinna, junto con Flavius y Venia</p>	<p>Son dos las más conocidas, la esposa del emperador Nerón, Claudia Octavia u Octavia Neronis (40 - 62), y la hermana menor del emperador Augusto, Octavia la Menor (65 - 11 a. C.)</p>
<p>Los hermanos Cástor y Pólux: el primero es el camarógrafo de los propos^g de Katniss en el Distrito 13, y el segundo, que sólo hace su aparición en Sinsajo es un Avox, que trabajó en las tuberías y servicios públicos del Capitolio, y finalmente junto con su hermano Cástor como camarógrafo</p>	<p>Remiten de manera directa a los mellizos Cástor y Pólux, los Dioscuros -Διόσκουροι-, mellizos hijos de Zeus y Leda, hermanos de Helena de Troya. Según la tradición mitológica, Zeus se metamorfoseó en Cisne para poder seducir a Leda y yacer en su lecho. Cástor es famoso por su habilidad para domar caballos, mientras Pólux por su destreza en el pugilato</p>
<p>Romulus Thread: jefe de los agentes de paz</p>	<p>Recuerda a Rómulo 'Romulus', mítico fundador de Roma; alimentado junto con su hermano, Remo, por la Loba Capitolina</p>
<p>Fulvia: asistente de Plutarch Heavensbee</p>	<p>Fulvia: (77 - 40 a. C.) evoca a la primera mujer romana en aparecer en las monedas de su época y no estar vinculada a ningún relato mitológico. Su fama se debe en parte, por haber estado casada con tres figuras representativas de su época, Publius Clodius Pulcrus, Gaius Scribonus Curion y la mano derecha del emperador Gaius Iulius Caesar, Marcus Antonius</p>
<p>Caesar Flikerman: anfitrión de los juegos, con gran facilidad de palabra</p>	<p>Se asocia con Gaius Iulius Caesar: (100 - 44 a. C.) militar, político y dictador romano</p>

g. Son mensajes, anuncios publicitarios de los rebeldes en contra del Capitolio.

h. Séneca también habría escrito sobre el héroe Teseo en las tragedias *Herculeus Furens* y *Fedra*.

Claudius Templesmith: presentador de los juegos y encargado de anunciar los que pueden o no pueden realizar cada uno de los tributos en la arena	Evoca a Tiberius Claudius Caesar Augustus Germanicus: (10 a. C. – 54 d. C.) historiador, político y IV emperador Romano de la dinastía Julio Claudia
Coriolanus Snow: presidente de la nación, posee el poder absoluto del gobierno, es un dictador cruel y manipulador. Tras su derrocamiento fue juzgado y sentenciado a muerte.	Recuerda el nombre del general romano del siglo V a. C., Gaius Marcius Coriolanus
Messalla: parte del equipo televisivo de los propos	Alude a Marcus Valerius Messalla Corvinus (64 a. C – 8 d. C.), general y político romano, creador del círculo de Messalla, cenáculo literario en época de Augusto
Seneca Crain: vigilante en jefe de tres de las ediciones de los juegos	Remite al orador, cuestor, pretor, senador, escritor, político, filósofo, pensador e intelectual cordobés Lucius Annæus Seneca (4 a. C. – 65 d. C), quien también fuera maestro del emperador Nerón ^h
Plutarch Heavensbee: funge como comandante en jefe de las fuerzas rebeldes del Distrito Trece	Se relaciona con Plutarco (siglos I-II d. C.) – Πλούταρχος-, historiador biógrafo y ensayista griego. Cabe resalta que la obra de Plutarco Vidas paralelas: Teseo – Rómulo, es uno de los textos griegos por los que nos ha llegado la historia mitológica del Minotauro, pero no sólo trató la vida de Teseo y Rómulo, pues entre su obra también se encuentran otros personajes como Coriolanus, Bruts, Catón el Joven y Fulvia en la vida de Marco Antonio, personajes que se hacen presentes en <i>Los Juegos del Hambre</i>

Fuente: Elaboración propia

Como es evidente, estas alusiones al mundo grecolatino que surgen en la narrativa de Collins, son directas, por lo que no presentan dificultad alguna al lector en su reconocimiento. A este respecto se podría decir, que la decadencia del imperio romano, fue uno de los rasgos estéticos creados por la literatura de finales del siglo XIX (García Jurado, 2016: 212); Collins vuelve la mirada a este periodo decadente de la historia universal, creando un paralelismo entre la mala gestión, la corrupción y ambición de los gobernantes que vivió Roma durante el imperio y algunos gobiernos actuales, para recrear y denunciar la insensatez, la indiferencia, el descuido y el agotamiento de la *civilización* actual. Al igual que sucediera en la Roma antigua, en la saga de Collins se desatan las guerras civiles y surgen caudillos como Katniss, que logran unir

grupos sociales en contra de los intereses de los grupos sociales privilegiados, cuyo objetivo es la igualdad de todos los ciudadanos y mejorar las condiciones sociales de los grupos menos favorecidos; lo que deviene en las Guerras Civiles en Roma³ y en los alzamientos de los diferentes distritos en la saga de Collins.

3. Son varias las Guerras Civiles que se presentan en Roma durante la República, pero es la guerra entre los populares y los optimates, la más difundida, Los optimates, los mejores, a la cabeza de Pompeyo el Grande, son el grupo conservador, la aristocracia romana, quienes velaban por los intereses de su clase. Los populares, partido de Julio César, que se acercaban a los intereses del pueblo. La rebelión de los DÍAS OSCUROS (Juegos del Hambre) tuvo lugar setenta y cinco (75) años antes, del inicio de la trilogía; en ella los distritos se alzaron en contra del opresivo Capitolio. Donde el Capitolio logró derrotar a doce (12) de los distritos "y aniquilaron al decimotercero. El Tratado de la Traición (...) dio unas nuevas leyes para garantizar la paz y, como recordatorio anual de que los Días Oscuros no deben volver a repetirse, (...) dio también los Juegos del Hambre." (Collins, 2008: 27).

Ahora bien, al introducir *Panem* remite a la locución velada *Panem et circenses* del poeta Juvenal, creador del estilo satírico romano, quien buscaba señalar que “era todo lo que sus degenerados compatriotas deseaban” (Wheeler, 1966: 283) veamos la cita completa del poeta latino:

‘iam pridem, ex quo suffragia nulli / uendimus, effudit / curas; nam qui dabat olim / imperium, fasces, legiones, / omnia, nunc se / continet atque duas tantum res anxius optat, / panem et circenses.’ (Juv. 10. 77-81). (ha tiempo que, desde que no vendemos los votos a nadie, ha descargado sus preocupaciones. Pues quien antes confería imperio, fasces, legiones, todo, ahora se contiene y sólo anhela con avidez dos cosas, pan y juegos del Circo) (Segura Ramos, 1996: 61)⁴.

En la saga de Collins, es Plutarc quien revela a Katniis que es *Panem*:

... Pero la principal diferencia entre el 13^o y el Capitolio son las expectativas de la población. El 13 estaba acostumbrado a las privaciones, mientras que en el capitolio solo conocen el *panem et circenses*.

-¿Qué es eso? –pregunto; obviamente reconozco el *panem*, pero el resto no lo entiendo.

-Es un dicho de hace miles de años, escrito en un idioma llamado latín sobre un lugar llamado Roma –me explica-. *Panem et circenses* quiere decir «pan y circo». El que lo escribió se refería a que, a cambio de tener la barriga llena y entretenimiento su gente había renunciado a las responsabilidades políticas, por tanto, a su poder.

Es así que Collins trae la locución latina a la actualidad con su función original y éste es el de distraer al pueblo sobre hechos controvertidos y ganar sus votos, a través de comida barata y entretenimiento; así como mostrar el desprecio por la decadencia de los líderes políticos y de la humanidad.

4. *Los espectáculos del circo, en la antigua Roma, “interesaban a todo el mundo, incluidos senadores y filósofos; los gladiadores y los carros no se reducían a ser placeres populares...los gladiadores, que con todo lo mal afamados que eran, tenían el mérito de endurecer el coraje de los espectadores.... Los espectáculos antiguos no eran materia de afición individual.... eran públicos, constituían un placer común a todas las clases sociales”* (Veyne, 1990: 197-198).

5. Alude al Distrito 13, distrito supuestamente aniquilado en los días oscuros.

Pero también hay alusiones veladas, las cuales se pueden observar en la caracterización del personaje principal de la saga, para lo cual se sirve de tipologías de los héroes griegos, y para la caracterización de los tributos y de los vasallajes, recurre a la historia mitológica del habitante del laberinto, el Minotauro. Como se podrá ver a continuación.

2. LA HEROÍNA

Sobre la heroína, Katniss⁶, tributo del Distrito Doce, se puede decir que es una mujer joven y fuerte que se cuestiona sobre los estándares de belleza que debe tener una mujer guerrera, lejos del estereotipo de las mujeres de los años ochenta y noventa, que se muestran hipersexualizadas y que recurren con frecuencia a sus encantos femeninos en busca de lograr los fines propuestos (Bernárdez Rodal, 2012: 107), bien sean personales o colectivos. Katniss domina las pasiones, posee una gran consciencia personal lo que le permite tomar decisiones responsables y racionales; igualmente, pese a las circunstancias personales, familiares y sociales que le ha tocado vivir, no se muestra como víctima, por el contrario, se fortalece ante la adversidad.

Katniss posee un gran dominio del arco y la flecha, lo que le permite subsistir en esa sociedad para nada deseable; procura alimento, cuidado y protección a su familia y seres queridos; busca defender de la opresión, el control, la manipulación, la injusticia, la ignorancia, el oscurantismo, a los miembros de su nación. La heroína ha sido comparada con la heroína mitológica griega del ciclo arcaico, Atalanta -Αταλάντα⁷ - (a quien ya relacionamos con la entrenadora Atala), reconocida por sus insuperables habilidades en la cacería, por vivir en el bosque, por su deseo de no contraer nupcias y por su capacidad de superar circunstancias adversas.

A lo largo de los tres libros, es evidente que Katniss posee muchas de las tipologías de los

6. Frankel ha señalado que muchos de los personajes de la saga de Collins evocan nombres de flores que se oponen a los nombres romanos como opuestos en un mundo en revolución (2012: 11). Sobre el nombre e Katniis dice que evoca a una planta acuática de la familia de la familia de las sagitarias, cuyo nombre genérico significa “como una flecha”, característica de las habilidades de la protagonista (Op. Cit. 13).

7. Algunos han comparado a la heroína de Collins y la heroína griega, entre los que se puede destacar el estudio (Moreaux, 2013)

héroes griegos, como son: la predestinación a ser héroe y que hay que demostrar; las hazañas memorables que redundan en una mejor vida para los hombres, dignas de recordar en la memoria colectiva de sus conciudadanos; la manifestación heroica que ha de evidenciarse en la guerra o en el combate con seres monstruosos o empresas imposibles de las que siempre se sale victorioso. Otro rasgo que caracteriza a los héroes griegos y que está presente en Katniss es el sacrificio y la valentía con la que se enfrenta a las situaciones desfavorables. Y no se podría dejar de mencionar la *anagnórisis*, es decir, el reconocimiento.

Según la morfología de los héroes griegos, realizada de manera sistemática por Brelich (García Gual, 2006: 167-163), se podría decir que Katniss se encontraría dentro de la tipología de héroes guerreros y aventureros, cuyas características vendrían a ser:

Valentía y decisión: Katniss a muy temprana edad demostró su heroicidad. Al quedar huérfana de padre a los once años, asumió el papel de proveedor de la familia; ella caza de manera furtiva, fuera de los límites establecidos para su distrito con el propósito de llevar comida a casa o de cambiarla en el mercado negro por elementos necesarios para la subsistencia de su núcleo familiar.

Herencias paternas: Katniss, recibe de su padre un arco, un carcaj y una chaqueta de cazador, elementos que guarda y atesora en un tronco hueco ubicado en el bosque.

Anagnórisis - ἀναγνώρισις -: Katniss, gracias al prendedor de Sinsajo⁸ que le diera Madge, hija del Alcalde, en sus primeros juegos, sería reconocida por los diferentes distritos como símbolo de la rebelión.

Demostración del carácter heroico: son varios los obstáculos que tiene que superar para alcanzar y demostrar su cualidad de heroína. Katniss enfrenta una suerte de peligros: seres mutantes, fuertes adversarios, despiadados adeptos al gobierno, manipulación de las noticias, control social, lo que retribuye en su imagen de símbolo de rebelión y liberadora de su nación. Ella es la esperanza de un mejor futuro.

8. El sinsajo es un ave resultado de la unión del sinsonte, ave nativa de Norteamérica y el charlajo, ave masculina modificada genéticamente para espigar a los enemigos y a los rebeldes del Capitolio.

Empresas imposibles: Katniss sale victoriosa junto con su compañero de distrito Peeta⁹, de los primeros juegos en los que participó, gracias a que los demás tributos fueron cayendo a medida que avanzaban los días de competencia, ya fuera por el enfrentamiento con otros tributos o por seres manipulados genéticamente o desastres naturales enviados por el Capitolio.

Ayudas inesperadas: Katniss, en la versión número Setenta y Cuatro de los juegos, recibe ayuda de Peeta; de Rue, joven tributo del Distrito Once, y de sus patrocinadores en los juegos, quienes le envían medicinas y comida durante los mismos, cada vez que se gana su beneplácito por su magnífica actuación. En la versión número Setenta y Cinco, la ayuda viene de parte de los tributos profesionales Finnick, Mags, Beetee, Johanna, y del comandante en jefe de las fuerzas rebeldes, Plutarch.

Sacrificio: Katniss se ofrece voluntariamente a morir en un espectáculo televisado como tributo que debe pagar cada uno de los distritos al Capitolio como recordatorio de 'los días oscuros'. Suceso que se sustenta en la recreación mitológica del Minotauro.

3. EL MINOTAURO -Μινώταυρος- EN LA TRILOGÍA DE COLLINS

Quizá los tributos de la saga de Collins, son el referente más nítido que hace volver la mirada al conocido Ciclo Cretense de la leyenda mitológica del héroe Teseo- Θησεύς¹⁰-, donde se inscribe la historia del Minotauro.

9. El nombre Peeta evoca las siglas de People for the Ethical Treatment of Animals -Personas por el Trato Ético de los Animales-, organización fundada en 1980 en Norfolk, Virginia, que se ocupa del trato digno de los animales y cuenta con más de 5 millones de miembros alrededor del mundo. También ha sido asociado con 'pita' pan árabe, hay que recordar que su familia en el distrito 12 se dedicaba a la panadería y con la Piedad de Miguel Ángel (Frankel, 2012, págs. 15-16)

10. La historia mitológica del héroe Teseo consta de varios episodios: Orígenes e Infancia; Los trabajos de Teseo; Arribo a Atenas; El Ciclo Cretense; El Rey Ateniense y Exilio Muerte. Su historia se configuró en un periodo de tiempo demasiado extenso que va desde el Siglo XIII hasta el Siglo V a. C., por lo que algunos de sus pasajes se presentan de manera confusa, en cuanto a su cronología o porque se presentan diferentes versiones sobre un mismo hecho. A pesar de que su historia presenta una serie de episodios, es sin duda el Ciclo Cretense, en donde surge los nombres de Ariadna, Dédalo, Minos, Pasifae y el Minotauro, el que más repercusión ha tenido en la cultura occidental, sirviendo como telón de fondo para recrear nuevas historias (Hernández Henríquez, 2010).

En el Ciclo Cretense, la ciudad de Atenas -Ἀθῆναι-, por decreto del Oráculo de Delfos -Δελφοί-, debía pagar un cruel gravamen a Creta -Κρήτη- por un hecho pasado, la muerte de Androgeo -Ἀνδρόγεωσ-, hijo de los reyes cretenses, Minos- Μίνωσ- y Pasífae -Πασιφάη-, en unos juegos atléticos atenienses. El tributo consistía en enviar periódicamente¹¹ a catorce jóvenes, siete doncellas y siete muchachos a enfrentarse al Minotauro¹² para terminar siendo devorados por este biforme ser. En la trilogía de Collins, cada uno de los distritos, doce, anualmente debe enviar como oneroso pago, a dos jóvenes, mujer y hombre, entre los doce y los dieciocho años, escogidos por sorteo en el 'festival de la cosecha' para participar hasta la muerte como gladiadores en cada una de las entregas de los juegos¹³. Los juegos fueron creados por el Capitolio con el objeto de recordar a los pobladores 'los días oscuros', recordatorio de un hecho pasado, la rebelión de los distritos, donde finalmente el Capitolio logró someter a doce de los distritos y aniquilar, supuestamente, al decimotercero.

En la recreación mitológica, Teseo se ofreció como voluntario, para acallar las murmuraciones de su pueblo en contra de Egeo -Αἰγεύς-, rey de Atenas, pues era él quien debía sortear el destino

de los jóvenes tributos el día que arribaban los enviados del rey Minos; por otra parte, el héroe ateniense era consciente que en su condición de hijo del rey y futuro sucesor al trono, debía ser el primero en afrontar las dificultades que periódicamente fustigaban a su país con el fin de compensar al regente cretense por el hecho nefasto de la muerte de su hijo. Katniss, al igual que el héroe ateniense, se ofrece voluntaria, cuando su hermana menor, Primrose, es elegida en el 'festival de la cosecha' como tributo; Katniss, en su condición de hermana mayor, sabe que es ella la que debe afrontar el funesto destino que anualmente sirve de distracción televisada para mantener tranquila a la población y ocultar hechos controvertidos, así como saciar las mentes afectadas y manipuladas de su sociedad.

En la historia del héroe ateniense, Teseo se embarca rumbo a Creta en el tercer contingente, es aquí que vence al Minotauro y, finalmente, termina con el oneroso tributo. En la saga de Collins, el tercer 'vasallaje', se da en la septuagésima quinta versión y, al igual que en la recreación del ciclo cretense, Katniss logra dar fin al nefasto espectáculo.

Collins descontextualiza la historia mitológica, pero al igual que en los mitos subyacen realidades que hay que develar¹⁴. Así, sobre el uso que Collins hace de la historia del habitante del laberinto, se podría aventurar a decir que: la ciudad del Capitolio remite a la isla griega de Creta; el recinto de la arena se equipara con el laberinto; Katniss, liberadora de su pueblo, se identifica con el héroe Teseo; los jóvenes tributos de los doce distritos recuerdan a los jóvenes enviados por la ciudad de Atenas a Cnosos, y el presidente de la nación, Coriolanus Snow, resulta ser el tirano Minos y los ciudadanos del Capitolio, incluido Snow, evocan al Minotauro, sedientos de sangre, *todo lo que los degenerados capitolinos desean*.

11. El período de tiempo que transcurre entre cada uno de los envíos varía según las fuentes. Así, Plutarco dice que es anual (Plut. Vit. Thes. 15.1); mientras Ovidio menciona que se sucede cada nueve años (Ov. Met. 8. 171); en lo que sí coinciden los dos autores es que se trataría del tercer contingente. Los estudiosos de la mitología griega han señalado: Alberto Bernabé (1993: 5) y Pierre Grimal (1981: 361) concuerdan en que el período es de un año y Grimal anota que otros dicen que ese período es de tres años y otros de nueve. Para Robert Graves (2007: 50) y Ian Ghian et alii (2003: 330) este período es de cada nueve años. Yves Bonnefoy (2001: 74) no especifica el tiempo que transcurre, simplemente anota que es periódico. Por último, sobre este tema de discusión encontramos dos versiones diferentes en Noël (2003: 898) dice que este período es de cada siete años, y en la (p. 1218) que es de cada nueve años (Hernández Henríquez, 2010: 48).

12. El Minotauro es Hijo de Pasífae y un Toro enviado por Poseidón, cuyo nombre es Asterión. Según la versión más difundida, Minos pidió al dios de los mares que le enviara un toro para su sacrificio, lo cual el dios concedió. Minos al ver el hermoso ejemplar, un toro blanco, decidió no cumplir con el sacrificio. Poseidón molesto con este hecho decidió castigarlo despertando en Pasífae una pasión desenfrenada por la bella bestia.

Pasífae para poder satisfacer sus apetitos carnales, pidió al ingenioso Dédalo su ayuda. Dédalo creó una ternera de madera y cubierta con piel de ternera, cuyo interior era hueca, para que la reina se introdujera dentro de ella, y así engañar al toro y poder mantener relaciones sexuales con él. Fruto de esta pasión desenfrenada surge el fantástico ser mitad hombre y mitad toro, naturaleza que da origen a su nombre, Minotauro.

13. Las circunstancias de los juegos anuales cambian si se trata un año de vasallaje, el cual sucede cada veinticinco años.

14. Así bajo la recreación del Ciclo Cretense subyace el interés de Atenas por asumir el control marítimo (Claude, 1990: 425). En Pasaje de Teseo en el laberinto se puede identificar un ritual en el que se pone a prueba al adolescente, en una caverna iniciática (Bonnefoy, 2001:4) en la cual entra un joven y sale un hombre. La muerte del Minotauro simboliza el fin de la Tiranía. Aquí vale la pena señalar, que la historia del héroe ateniense, que en principio surge como personaje secundario, con el transcurrir del tiempo va tomando mayor relevancia, de acuerdo a los intereses políticos de Atenas; finalmente, Teseo se convierte en arquetipo de gobernante ideal coincidiendo con el nacimiento de la democracia. (Hernández Henríquez, 2010: 38).

CONCLUSIONES

En el fondo de la narrativa de Collins subyace una denuncia a problemas que afectan a algunas sociedades actuales como son la falta de libertad, los gobiernos dictatoriales, la injusticia, el manejo emocional, la explotación infantil, los *mass media* como aliados de intereses gubernamentales, el consumo indiscriminado de la bien llamada telebasura, la manipulación genética y la excesiva preocupación estética.

Es evidente que Collins no recurre a la antigüedad clásica como 'pátina de cultura', como lo ha denominado Luis Antonio de Villena (Villena, 1992), pues se ha podido observar a lo largo de este escrito, que en varias ocasiones se sirve de los temas clásicos en su función original, como lo hace al introducir la locución latina de Juvenal (1996), *Panem et Circenses* pues es su intención remitir al significado original en que se produjo, distraer al pueblo de la política, mediante alimento y juegos, para mostrar su desprecio por la decadencia de sus coetáneos, pues los políticos romanos vieron en el regalo de comida barata y entretenimiento a los pobres la forma de obtener votos provenientes de este desfavorecido grupo social. Apela a ella de forma peyorativa para describir la práctica de un gobierno de proveer a su población con alimentos de baja calidad y espectáculo barato con el propósito de ocultar hechos controvertidos y/o mantener tranquila a la sociedad; la autora, por

su parte, al introducirla manifiesta la insensatez, la indiferencia, el descuido y el agotamiento de la *civilización*, de la humanidad.

También se puede apreciar en el conocimiento que tiene de la historia del bifforme ser, en el manejo y sentido que le da en la narrativa, muy seguramente uno de los textos subyacentes sea el de Plutarco *Vidas Paralelas: Teseo y Rómulo*, pues son varios los argumentos que llevan a esta afirmación. 1. El nombre del autor griego surge como uno de los personajes Plutarch Heavensbee. 2. El griego también escribió sobre Coriolanus, Brutus, Catón el Joven y de Fulvia en la vida de Marco Antonio, personajes que ya se han identificado en la trilogía. 3. Aunque la historia del Minotauro se puede hallar en varios autores clásicos como son Hesiodo, Apolodoro, Pausanias, Catulo y Ovidio¹⁵, es Plutarco quien ofrece la imagen más completa sobre este apasionante personaje, como si de una biografía se tratara¹⁶, y señala que el Minotauro era un general de Minos de nombre Tauro. 4. Plutarco también en la vida de Teseo narra la historia de los tributos que deben ser enviados a Creta.

Para Terminar, basta decir que las presencias grecolatinas dentro de la literatura se siguen presentando como un prolífico repertorio de temas para los escritores actuales y pervive en ellas, parte de su función original.

15. El Catálogo de las Mujeres de Hesíodo sería la fuente más antigua que trata sobre el origen del Minotauro; Apolodoro en Biblioteca III, el escrito de Apolodoro servirá posteriormente a Jorge Luis Borges para iniciar, a manera de epígrafe, su cuento fantástico "La Casa de Asterión"; Pausanias en Descripción de Grecia: Ática y Megáride; Catulo en Carmen LXIV y Óvidio abordaría al enigmático ser en Metamorphoses VIII, Heroidas X (Hernández Henríquez, 2010).

16. Pausanias con anterioridad había planteado que la naturaleza del Minotauro fuera humana: 'τούτων πέραν, ὧν εἶρηκα, ἐστὶν ἡ λεγομένη Θησεῶς μάχη πρὸς τὸν ταῦρον τὸν Μίνω καλούμενον, εἴτε ἀνὴρ εἴτε θηρίον ἦν ὁποῖον κεκράτηκεν ὁ λόγος: τέρατα γὰρ πολλῶν καὶ τοῦδε θαυμασιώτερα καὶ καθ' ἡμᾶς ἐπικτον γυναῖκες.' (Paus. I, 24) Trad. 'Enfrente de estas cosas que he dicho está la legendaria batalla de Teseo con el Minotauro, bien fuera un hombre o una bestia, según la leyenda que ha prevalecido. Efectivamente, monstruos mucho más asombrosos que éste también en nuestros días han dado a luz las mujeres.' (Herrero Ingelmo, 2002).

BIBLIOGRAFÍA

- Apolodoro (1985). *Biblioteca*. (Traducción de Margarita Rodríguez de Sepúlveda). Madrid: Gredos.
- Bernabé, A., & Alii. (1991). *Teseo y la Copa de Aison* (2a ed.). Madrid: Clásicas.
- Bernárdez Rodal, A. (2012). Modelos de Mujeres Fállicas del Postfeminismo Mediático: una Aproximación a Milenium, Avatar y los Juegos del Hambre. *Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura* (47), 91-112. Recuperado de http://eprints.ucm.es/22899/1/mujeres_falicas_postfeminismo_analisi.pdf
- Boekhoff, H., y Winzer, F. (1966). *Hitoria de la Cultura Occidental*. Barcelona: Labor.
- Bonnefoy, Y. (2001). *Diccionario de Mitologías: Grecia*. Barcelona: Referencias/Destino.
- Borges, J. L. (1971). La Casa de Asterión. En *El Aleph*. Madrid: Alianza Editorial.
- Catulo (1997). *Poesías: «Carmen LXIV»*. (Edición bilingüe. Texto revisado y traducido por Miguel Dolç). Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas.
- Claude, C. (1990). *Thésée el l'imaginaire athénien: Légende et Culte en Grèce Antique*. Lausanne: Payot.
- Collins, S. (2008). *Los Juegos del Hambre*. Barcelona: RBA. Molino.
- Collins, S. (2009). *En Llamas*. Barcelona: RBA. Molino.
- Collins, S. (2010). *Sinsajo*. Barcelona: RBA. Molino.
- Frankel, V. E. (2012). *Katniss the Cattail: An Unauthorized Guide to Names and Symbols in Suzanne Collins' The Hunger Games*. Lit Crit.
- García Gual, C. (2006). *Introducción a la Mitología Griega y Romana*. Madrid: Alianza.
- García Jurado, F. (2016). Fundamentos para un Diccionario Hispánico. *Nova Tellus*, 34(2), 119-133. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=59150502005>
- Gracia Jurado, F. (2015). Tradición frente a Recepción Clásica: Historia frente Estética, Autor frente a Lector. *Nova Tellus*, 33(1), 9-37. Recuperado de <https://revistas-filologicas.unam.mx/nouatellus/index.php/nt/issue/view/42/showToc>
- Graves, R. (2007). *Los Mitos Griegos I*. Madrid: Alianza.
- Grimal, P. (1981). *Diccionario de Mitología Griega y Romana*. Barcelona: Paídos.
- Hernández Henríquez, M. M. (22 de 01 de 2010). Nueva Lectura, Reinterpretación y Actualización del Mito de Teseo en la Poesía Española más Reciente. *Tesis Doctoral*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid. Recuperado de <https://repositorio.uam.es/handle/10486/129560/browse?value=Her%C3%A1ndez+Henr%C3%ADquez%2C+Mar%C3%ADa+Mercedes&type=author>
- Hesíodo (1978). *Obras y fragmentos: Teogonía, Escudo, Fragmentos*. (Traducción de Aurelio Pérez Jiménez y Alfonso Martínez Díez). Madrid: Gredos
- Juvenal. (1996). *Satirae*. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas.
- Lázaro, L. (2002). La tradición distópica en "England, England" de Julian Barnes. En P. Abad, J. Barrio, & J. Ruiz, *Estudios de literatura en lengua inglesa del siglo XX* (Vol. 6, págs. 195-2002). Valladolid: Centro Buendía, Universidad de Valladolid. Recuperado de <http://dspace.uah.es/dspace/handle/10017/6934>
- (1896). *Lex Romana Visigothorum: Fragmenta ex Codice Palimpesto Sanctae Legionensis Ecclesiae*. Copia Digital. Valladolid: Consejería de Cultura y Turismo. Recuperado de <http://bibliotecadigital.jcyl.es/es/consulta/registro.cmd?id=1494>
- Mañas Bastidas, A. (2011). *Munera Gladiatoria: Origen del Deporte. Espectáculo de Masas*. *Tesis Doctoral*. Granada: Universidad de Granada. Recuperado de <https://hera.ugr.es/tesisugr/20513604.pdf>

- Moreaux, D. (2013). Mythical Hero versus the Modern Heroine: The Female Hero in Suzanne Collins's The Hunger Games. 1(3). Recuperado de http://aquila.usm.edu/southernmisscatalyst/vol3/iss1/3/?utm_source=aquila.usm.edu%2Fsouthernmisscatalyst%2Fvol3%2Fiss1%2F3&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages
- Noël, J. F. (2003). *Diccionario de la Mitología Universal*. Barcelona: Edicomunicación.
- Ovidio (1986). *Heroidas: "Heroidas X: Ariadna a Teseo"*. (Edición bilingüe. Texto revisado y traducido por Francisca Moya del Baño). Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas.
- Ovidio (1994). *Metamorfosis*. (Edición bilingüe. Texto revisado y traducido por Antonio Ruiz de Elvira). Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas.
- Pausanias (2002). *Descripción de Grecia: Ática y Mégaride*. (Introducción, traducción y notas de María Cruz Herrero Ingelmo). Madrid: Gredos.
- Plutarco (1985). *Vidas paralelas: Teseo – Rómulo*. (Traducción de Aurelio Pérez Jiménez). Madrid: Gredos.
- Séneca (2001): *Tragedias I- II: "Hércules furioso" y "Fedra"*. (Introducción, traducción y notas de Jesús Luque Moreno). Madrid: Gredos.
- Veyne, P. (1990). El Imperio Romano. En (Ariès & Duby), *Historia de la Vida Privada. Imperio Romano y Antigüedad Tardía (19-227)*. Madrid: Alfaguara.
- Villena, L. A. (1992). *Fin de siglo: antología. Eel sesgo clásico en la última poesía española*. Madrid: Visor.