

LA ANTIGÜEDAD EN LAS ARTES VISUALES: CÓMIC Y PUBLICIDAD “LOS MITOS GRIEGOS EN EL MANGA JAPONÉS”

ADEXE HERNÁNDEZ REYES*

Resumen.-

No podemos obviar la gran influencia que la mitología griega ha ejercido sobre la cultura occidental y como a través de su expansión los mitos han llegado a todos los rincones del planeta. Su permanencia es patente de forma generalizada en el mundo de las artes. Dentro del universo artístico el cómic se presenta como uno de los más firmes candidatos para convertirse en uno de los vehículos más factibles a través de los cuales dichos mitos pueden reinventarse a si mismos. En este fabuloso universo podemos hallar multitud de géneros entre los que se encuentra el Manga, que engloba diversas temáticas; histórica, fantástica, erótica, etc. en su mayoría inventadas o extraídas de la propia cultura japonesa, aunque en los últimos años ha bebido de fuentes externas al ámbito nipón siendo una de estas fuentes es la Mitología Griega.

Abstract.-

We cannot avoid the great influence that Greek mythology has exerted on the western culture and how through of its expansion the myths have arrived at for over the world. Its permanence is clear of general form in Arts. Within the artistic universe comic appears as one of the firmest candidates to become one of the most feasible vehicles through which the myths can be reproduced. In this fabulous universe we can find multitude of sorts between which is the Manga that it includes diverse thematic; historical, fantastic, erotic, etc. in its majority invented or extracted of the own Japanese culture although in the last years has taken of outsourcing to the Japanese field and one of these sources is Greek Mythology.

Palabras clave: Mitología griega, Cómic, Manga.

Key words: Greek mythology, Comic, Manga.

“Según la mitología griega, el héroe Perseo logró decapitar a la monstruosa Medusa.

De en medio del charco de sangre nació un precioso caballo alado, Pegaso. Pegaso se elevó en el cielo y se convirtió en una constelación...”¹

* Correo electrónico: glaux@hotmail.com

¹ Kurumada Masami, “Saint Seiya” tomo I. Ed. Glénat, Paris 1986.

Con estas palabras que nos traen a la memoria un famoso episodio mítico, la muerte de la gorgona Medusa a manos del héroe Perseo, comienza *Saint Seiya* uno de los manga que más éxito ha cosechado fuera del Japón.

Manga es la palabra japonesa empleada para designar a las caricaturas que componen los cómic o tebeos nipones. El término podría traducirse como “imágenes grotescas” o “imágenes a pesar de sí mismas”. Fuera del Japón, dicho vocablo, se utiliza para referirse tanto al cómic como a la animación japonesa.

Este término es el resultado de la combinación de los kanji correspondientes a informal 漫 *-man-* y a dibujo 画 *-ga-* (MOLINÉ, 2002: 16). Este tipo de historietas nace como resultado de la mezcla entre el *ukiyo-e*² -grabados en madera realizados en Japón entre los siglos XVII y XX- y el estilo de dibujo occidental. Después de la Segunda Guerra Mundial se convertirían progresivamente en el fenómeno social y mediático que hoy conocemos.

Existen muchas razones que diferencian al manga de las historietas gráficas occidentales. Dichas razones pueden ser de corte estilístico como el dibujo de los personajes (ojos grandes, figuras estilizadas, etc.), el planteamiento y desarrollo de la escena, etc. que han convertido al manga en el producto que hoy es. Pero uno de los factores que ha hecho posible esta situación es la gran variedad de temáticas y de géneros que abarcan. En sus viñetas, los protagonistas viven intensas aventuras y desarrollan su personalidad con mayor profundidad de la que podamos apreciar en otro tipo de historietas.

Las fuentes de las que nutre el manga son amplias y variadas. Podemos encontrar mangas: cómicos, eróticos, históricos, futuristas, deportivos, románticos, fantásticos, etc. pero aunque el manga se haya originado en Japón y lógicamente, emane cultura nipona por todos sus poros, los mangakas (dibujantes profesionales de manga) han traspasado las fronteras de su país y han buscado la inspiración en la cultura o la historia de otros pueblos.

Una de las fuentes que ha inspirado, sin lugar a dudas, el pincel de los mangakas ha sido la mitología. Ávidos de contentar a su creciente número de seguidores tanto dentro como fuera de sus fronteras, los dibujantes nipones han puesto sus ojos en los relatos míticos propios del Japón y en los de otras culturas como pudieran ser: la china, la hindú, la nórdica y, cómo no, en la mitología grecolatina.

La perdurabilidad del mito a lo largo de la historia está avalada por dos cualidades importantes inherentes al mismo, su valor paradigmático y su capacidad de

² El primero en acuñar tan singular término fue Katsuhika Hokusai a comienzos del s. XIX. Con su obra *Hokusai Manga* fue uno de los más famosos pintores de *ukiyo-e* de su época y, además, pionero en emplear imágenes del *ukiyo-e* colocadas a modo de secuencias creando así viñetas. Los *ukiyo-e* poseían una temática variada que abarcaba estilos que iban desde la picaresca o el erotismo hasta la pintura de paisajes.

adaptación, las cuales nos ayudarían a entender tanto su importancia como su permanencia en la sociedad aun cuando en apariencia ya no sería necesario. Estas cualidades permiten a los mitos seguir existiendo pese al hecho de perder su función religiosa o ritual.

Muchos han intentado definir el concepto de mito, unos con mayor acierto que otros. Debemos tener en cuenta que mitos hay muchos; de variadas formas, contextos y funciones sociales y éstos no se desarrollan únicamente en el pasado sino que podemos encontrarlos también en la actualidad.

El vocablo mito como tal, puede cambiar o modular su significado, por ello no encontramos mejor explicación que las palabras de Carlos García Gual para expresar la dificultad que entraña su definición: “*El término «mito» puede ser una ambigua etiqueta*”³.

Esta frase representa la “indefinición” a la que está sujeta dicha palabra pues, debido a la amplia divulgación del término en la actualidad, éste se ha vuelto un reclamo bastante atractivo a la hora de calificar una idea o un concepto. Al mismo tiempo mito denota bastante imprecisión ya que por lo general suele hacer referencia a algo negativo o, por lo menos, a algo que se encuentra más allá de las fronteras de la realidad pero de la misma forma éste también puede reflejar o poner de relevancia algo maravilloso, fabuloso, extraordinario o incluso prestigioso.

En la Antigüedad, los mitos y sus formas simbólicas ayudaron a crear los soporres de las civilizaciones a las que pertenecieron. En ellos se inspiraron para crear sistemas morales, conceptos religiosos y para mantener la cohesión entre los miembros de un mismo grupo⁴.

A través de los mitos el ser humano ha podido explicar la realidad que le rodea y la que le subyace. Con ellos se puede expresar lo inexpresable, lo incomprensible se torna comprensible, la creación puede ser ordenada, y lo que es más importante aún, ser dominada. A través del *drama mítico* se ilustraba a la comunidad sobre el origen de todas las cosas: dioses, héroes, pueblos, instituciones, la propia naturaleza o incluso las viejas desavenencias.

Se podría considerar al mito como un lenguaje más allá del lenguaje, anterior a aquél que conocemos como hablado o escrito. A través de éste se organiza una “historia” o “relato” que habla a los hombres por medio de arquetipos o símbolos y nos indica con ello que el mito es quien: “*de alguna manera, distribuye los papeles de la historia, y permite decidir lo que configura el momento histórico, el alma de una época, de un siglo, de una época de la vida. El mito es el módulo de la historia, y no a la inversa*”⁵.

³ García Gual, C., García Gual, C., *Introducción a la mitología griega*, Madrid 1992, 12.

⁴ Campbell, J., *Los mitos: su impacto en el mundo actual*, Barcelona 1992, 19.

⁵ Durand, G., *De la mitocrítica al mitoanálisis: figuras míticas y aspectos de la obra*, Barcelona 1993, 32.

Llevando esta idea al terreno de la mitología griega, el asunto se torna algo complicado pues quizás sea una de las mitologías del mundo antiguo que más ha perdurado en la cotidianidad de la gente.

La cultura europea; literaria, artística, etc. está plagada de referentes mitológicos tomados del mundo clásico. Los mitos nos rodean diariamente, al igual que rodeaban a los antiguos helenos, pero en muchos casos no con el mismo valor o intensidad. Este es uno de los motivos de su importancia ya que al encontrarse estrechamente relacionados con nuestra sociedad y pese haber transcurrido los milenios seguimos alimentándonos de ellos.

Sus iconografías o sus leyendas nos sirven para expresar ideas o conceptos y aunque pueda parecer que perduran en nuestra sociedad con un sentido puramente estético y carente de todo significado religioso aún podemos encontrar en ellos su valor paradigmático.

Esta situación se comprende mejor si recordamos que, al contrario de lo ocurrido con otras “historias sagradas” controladas por una casta sacerdotal organizada, la cultura helénica no poseía un clero regulado o unos textos hieráticos que se convirtieran en el canon establecido a nivel religioso sino que sus mitos transmitidos de forma oral poseen un carácter folklórico cuyo origen es anterior a la aparición del clero⁶. Con el surgir de la lírica o la tragedia éstos fueron puestos por escrito y fue a través de dichos géneros, en gran parte, como sobrevivieron y evolucionaron al tiempo que les otorgaron consistencia pero, como indica Díez de Velasco, no sin el pago de un alto precio: “*Los mundos imaginales, ya sean descritos en palabras o representaciones, han de ser reelaborados para convertirse en objetos comprensibles, para lo cual han de someterse a la criba de su transformación en un lenguaje escrito que, irremediabilmente, termina desvirtuándolos*”⁷.

La escritura ha mantenido, aunque muy reelaborados, los mitos y los ha dotado de cierto talante de proximidad, de esta forma tenemos la posibilidad de revivir estas narraciones cada vez que las leemos permitiendo al mismo tiempo una proliferación de versiones o interpretaciones. Sin embargo en la actualidad vivimos en una sociedad extremadamente visual; las pantallas de cine, el televisor, el ordenador e incluso del teléfono móvil transmiten información sin cesar. Las imágenes lo inundan todo creando mundos donde lo real y lo imaginario se funden en uno, al igual que ocurría con los viejos mitos, abonando el campo para la aparición de símbolos⁸.

De esta forma nuestra sociedad se convierte en un caldo de cultivo perfecto para que los mitos, tanto nuevos como antiguos, reaparezcan con renovados bríos. Ello se

⁶ Bergua, J. B., *Mitología Universal*, t. I, Madrid 1998, 16.

⁷ Díez de Velasco, F., *Lenguajes de la religión: mito, símbolos e imágenes de la Grecia Antigua*, Madrid 1998, 142.

⁸ Díez de Velasco, *Lenguajes de la religión...*, 142.

debe fundamentalmente a sus fórmulas de expresión, las cuales van más allá de las palabras, su lenguaje intrínseco está compuesto por imágenes, ambos se complementan y no necesitan de intermediarios para ser comprendidos gracias a la capacidad de éstas para llegar al subconsciente del individuo y transmitir una serie de informaciones que, de otro modo, serían ininteligibles.

Esta información que transporta el mito, canalizada a través de la imagen, estaría relacionada al mismo tiempo con el germen del símbolo, el cual puede traspasar las fronteras del tiempo y del espacio para revelar su mensaje, dotado para ello de una gran capacidad de reinvención. Como ejemplo de esto podemos citar el tan conocido logotipo de la marca deportiva *Nike*, prueba irrefutable de la abundancia de referentes tomados de la mitología clásica por nuestra sociedad, dicho icono podría relacionarse -a través de una reformulación del atributo original de la diosa de la victoria- con la hoja de palma de Niké, la cual para los antiguos griegos representaba el triunfo.

Así pues el valor estético y simbólico legado por los mitos griegos, tan utilizado por nuestra cultura occidental, habría encontrado también en el cómic una nueva forma de expresión a caballo entre la imagen y la escritura, cuyas ilustraciones yuxtapuestas a modo de secuencia y sus escasez de texto podrían compararse con los mosaicos, los frescos o la cerámica de la Antigüedad en la que los artistas plasmaban escenas de la vida cotidiana o representaban a sus dioses y héroes realizando las grandes hazañas por las que eran reverenciados.

Podríamos considerar los cómics como un soporte ideal para hacer llegar al público los mitos pues la lectura de los clásicos no es actualmente una actividad popular, sobretodo entre el público adolescente.

La influencia de la cultura clásica -observada en historietas como las de Astérix de Goscinni y Uderzo o 300 de Frank Miller- también ha servido como fuente de inspiración a los manga y a los *anime* (versión animada de los tebeos nipones) a través de los cuales los mitos han encontrado un nuevo vehículo para mostrarle sus valores más profundos a una sociedad en la que pese a estar muy presentes, en muchos casos, son auténticos desconocidos.

Durante las últimas centurias hemos empleado la mitología griega como “lenguaje simbólico e iconográfico” propio de la vieja Europa y nos hemos comunicado a través de sus formas. Pero, qué ocurre cuando nuestros símbolos son empleados por otros para sus propias creaciones. Esta situación es la que se le ha presentado a Occidente en los últimos tiempos con el apogeo del manga y toda la industria generada a su alrededor.

Es indiscutible que en la actualidad el manga ha adquirido una gran influencia y reconocimiento internacional por todo el mundo pero esto no ha sido siempre así, lo cierto es que este tipo de historietas comenzaron a conocerse en Occidente gracias a los *anime*, sus versiones animadas. Ya en los años sesenta Osamu Tezuka había cosechado un éxito bastante notable al vender los derechos de emisión de su primera

serie Astro Boy a la cadena estadounidense NBC. En la siguiente década le sucedieron las series de animación Mazinger Z, Great Mazinger o Grendizer todas ellas basadas en los cómics del mangaka Go Nagai. Pero fue gracias a la versión animada de un manga del dibujante Katsuhiro Otomo, Akira, cuando el cómic nipón empezó a difundirse internacionalmente a escala planetaria logrando las cotas de mercado y distribución que hoy posee, consiguiendo incluso que las historietas fueran publicadas en su formato original (de derecha a izquierda) en los países occidentales.

En el universo manga los mitos griegos se han expresado a través de dos fórmulas distintas, la adaptación y la reinvención, esta última de forma más fructífera, puesto que a partir de las viejas leyendas y personajes se crearon protagonistas y situaciones completamente nuevos produciéndose un sincretismo de formas y creencias entre la estética griega, amante de la belleza y la japonesa, amante de la armonía.

En su mayoría estas obras, pese a ser caricaturas y estar clasificadas dentro del género fantástico-mitológico, responderían a las características propias de los poemas épicos. En ellas los protagonistas luchan por hacer valer sus ideales enfrentándose a las adversidades que se les presentan sin rendirse jamás -el héroe se distingue de los demás por su fuerza y coraje, sólo lo domina su sentido del honor- valores altamente estimados. Esta visión lejos de ser considerada antigua o fútil encuentra gran paralelismo con la psicología y los valores propios de muchos mangas.

Entre las décadas de los ochenta y los noventa aparecieron una serie de mangas y animes cuya temática principal tenía gran relación con la mitología griega. En ellos se abordaban los mitos con gran frescura y originalidad. Estos mangas tuvieron gran trascendencia en el público adolescente y juvenil; “Ulises 31”, “La Pequeña Pollon” o “Saint Seiya” son algunos de ellos.

Algunas de estas obras vieron la luz directamente en versión animada como le ocurrió a Ulises 31 otras, por el contrario, nacieron a partir de publicaciones seriadas en revistas de la talla de Shônen Jump o Nakayoshi.

Los autores japoneses presentaron nuevas adaptaciones de los mitos que tenían gran significado para la cultura occidental; reflejo de esto es la del héroe Odiseo con la renombrada serie de televisión “Ulises 31”, donde se mostraba el regreso a casa del héroe inmortalizado por Homero. El estilo de dibujo, a caballo entre la tradicional animación nipona y los cánones clásicos occidentales reflejaba además una cuidada estética futurista que nada tenía que envidiar a la por entonces novedosa Star Wars.

En esta obra Ulises, condenado a no regresar a su querida Ítaca por culpa de la ira de Poseidón, no viaja en una embarcación típica de la época micénica por las aguas del Mediterráneo sino que navega por las oscuras dimensiones espaciales en su grandiosa nave Odysseus en el siglo XXXI. Su guía en esta ocasión no es la diosa Atenea sino Shirka, ordenador central de la nave cuya infinita memoria y capacidad de decisión en los momentos más peligrosos sacará de muchos apuros al protagonista; junto a ellos, Telémaco, el hijo de Ulises, Thais, una niña extraterrestre y Nono, un peque-

ño robot con cualidades muy humanas. Este elenco de personajes es algo diferente de la historia original pues lo que hace el autor es adaptar el mito a su visión de un posible futuro emulando quizás a los poetas de la antigüedad que escribían distintas versiones de una misma leyenda.

La idea de ubicar el poema homérico en un ambiente futurista puede comprenderse si observamos que durante las postrimerías del siglo pasado la última frontera física del hombre, el espacio exterior, había sido conquistado; Rusia y Estados Unidos habían hecho de la carrera espacial un nuevo campo de batalla de la Guerra Fría. En los televisores de medio mundo se emitían series de ciencia-ficción como la legendaria Star Trek y en 1969 el hombre había llegado a la Luna; a la sociedad del siglo XX el Planeta Azul se le habría quedado pequeño. En Japón los mangakas como Tezuka ya creaban obras en las que autómatas increíbles defendían la Tierra de “horripilantes” alienígenas. Así que no es de extrañar que al volver a contar el mítico viaje de Ulises esta vez el escenario principal no fuera el largamente transitado Mediterráneo sino que el héroe mostraría su nobleza en un paraje más grandioso y desconocido como el espacio exterior.

El ubicar acontecimientos y personajes en lugares aparentemente inaccesibles es una fórmula bastante socorrida por la mitología. Éste recurso ya fue empleado por los griegos en el proceso de configuraron de su visión del mundo, a través del mismo crearon su geografía mítica la cual estaba ubicada más allá de las fronteras del mundo por ellos conocido y ésta se alejaba más cada vez que éstos expandían sus fronteras.

Otra adaptación de la mitología al manga que vio la luz a comienzos de los ochenta fue la obra de Hideo Azuma “Olimpus no Pollon” (La Pequeña Pollon). En ella el autor dio una vuelta de tuerca a la situación presentando a los lectores el lado más divertido de vivir en el Olimpo. Tanto en las páginas del cómic como en los capítulos de la serie se contaba las peripecias de Pollon, la traviesa hija de Apolo que intentaba por todos los medios demostrar su estatus de divinidad.

La interpretación que hace Azuma de la mitología griega tiene realmente un tono burlón y desenfadado al tiempo que muestra un gran respeto y originalidad. Convierte los hechos dramáticos en situaciones entretenidas, compartidas por divinidades y humanos, llenas de colorido y guiños mitológicos de lo más descarado. El autor aprovecha el argumento de diferentes tramas míticas como la leyenda de Faetón o la de la gorgona Medusa entre otras, lo que le permite dar más juego a la historia.

En esta ocasión el manga ha servido como soporte de la versión más cómica de los olímpicos, los cuales normalmente se nos han mostrado de forma distante y majestuosa. Con este estilo desenfadado y entretenido pero, al mismo tiempo atento con la mitología, sus protagonistas se nos presentan más cercanos y en cierto sentido, a través de esta parodia podemos observar “la sombra” de dichos personajes pues al caricaturizarse se exageran muchas de sus cualidades que ayudadas por el argumento de la historia se transforman justo en su contrario; de esta forma Zeus ya no es el pa-

dre omnipotente y sus conquistas no son la expresión de su poder, sino la falta de madurez y seriedad, Hera ya no es la celosa reina del Olimpo sino el reflejo de una esposa fiel anulada por la fuerte figura de su marido, Afrodita no es la diosa del amor sino una pánfila chica, Atenea con su rectitud y sabiduría se torna una neurótica y Apolo deja de ser el modelo de belleza juvenil para convertirse en prototipo de padre soltero.

Estas dos obras son sólo un par de ejemplos de adaptaciones de la mitología griega al manga pero ya comentamos que las obras más fructíferas han sido aquellas que han tomado los mitos y los han reinventado aunque en algunos de los casos el grado de reinvención ha sido tal que a penas se les reconoce.

Otra historieta manga que ha cosechado un gran éxito dentro y fuera del Japón ha sido Bishôjo Senshi Sailor Moon, más conocida en nuestros territorios como Sailor Moon, cuyo tema principal se conoce en los cómics japoneses como género de *magical girls*.

La autora, Naoko Takeuchi, publicó este *shôjo manga* (manga dirigido a chicas adolescentes) en la revista Nakayoshi en 1992 demostrando una fértil imaginación y una gran habilidad a la hora de elaborar los personajes y la trama argumental.

La protagonista principal, Tsukino Usagi es en apariencia una adolescente de catorce años irresponsable e infantil que posee una doble identidad llamada Sailor Moon -la doble identidad es un tema recurrente en los mangas de este género en el que suelen existir personajes aparentemente normales que tienen una misión que deben mantener en secreto para poder llevarla a cabo- proporcionando de este modo mucho juego a la historia. La trama se complica cuando Usagi descubre que es en realidad la Princesa de la Luna y que posee un elenco de guerreras dispuestas a protegerla, sin embargo, es Tuxedo Kamen, un misterioso enmascarado quien siempre salva de forma inesperada a Sailor Moon.

En el argumento, bastante común dentro del *shôjo manga*, podemos observar muchos referentes tomados de algunas leyendas y personajes de la mitología griega; el primero de ellos lo encontramos en sus protagonistas, las *sailors*, en las que podríamos ver reflejadas a las antiguas Amazonas. Si bien es cierto que las *sailors* no odian a los hombres como sus homónimas de la antigüedad, su principal función sin embargo, es la de combatir y defender su reino; por otro lado se puede observar en la protagonista principal semejanzas con la diosa griega de la Luna, Selene, la cual fue absorbida a medida que evolucionó la religión griega por la olímpica Ártemis quién, a su vez, era la diosa a la que rendían culto las Amazonas, cuya leyenda ofrece muchos puntos en común con el estilo de vida desempeñado por éstas míticas guerreras. Por otro lado podríamos calificar al personaje de Usagi/Sailor Moon, vehículo a través del cual la autora expresa su ideal de juventud, candidez e inocencia de la adolescencia femenina, como una revisión tamizada de esta antigua diosa. La relación de este manga y la mitología griega se estrecha cada vez más si observamos que el misterioso enmascarado que siempre socorre a la protagonista no es otro que

Endimión, el gran amor de la Princesa de la Luna y, a su vez, Príncipe de la Tierra.

En la tradición clásica Endimión está considerado el gran amor de Selene; éste recibió de Zeus el don del sueño eterno y al mismo tiempo el de la inmortalidad, de esta guisa, sumido en un placentero sueño, se lo encontró la diosa en uno de sus paseos nocturnos enamorándose locamente de él. Esta pasión entre ambos personajes es explotada por la autora en las páginas de su manga. En cuanto a las otras protagonistas, las *sailors*, cada una toma su nombre de guerra de los planetas del sistema solar, aunque todos están representados, las que tienen un mayor protagonismo junto a Sailor Moon son cuatro de ellas: Sailor Mercurio, Sailor Marte, Sailor Júpiter y Sailor Venus. Todas ellas son personajes muy prototípicos. Sailor Mercurio es la más inteligente y rápida de pensamiento al igual que el dios Hermes-Mercurio en la tradición grecolatina; Sailor Marte, como su nombre indica es belicosa e irascible recordando el carácter del dios de la guerra; Sailor Júpiter es paternalista, voluntariosa y la más fuerte físicamente como el rey de los olímpicos, por último, Sailor Venus es versátil y divertida igual que la diosa del amor.

La reinención de un mito como el de Selene y Endimión al que se añaden el humor hilarante de los manga, los problemas típicos de la adolescencia, la amistad y la aventura han sido claves para que esta historieta, en origen destinada al público femenino, haya alcanzado el estrellato dentro y fuera de Japón.

Por otro lado si en “Ulises 31” y “Olympus no Pollon” pudimos observar un tratamiento de los mitos clásicos desde un punto de vista novedoso pero respetuoso con sus argumentos originales y que, al mismo tiempo, hicieron posible el acercamiento de la mitología clásica al gran público, el golpe de gracia lo daría Masami Kurumada en 1986 con el manga que lo encumbró al estrellato, “Saint Seiya”, conocido en España como “Los Caballeros del Zodiaco”, obra extraordinaria desde el punto de vista narrativo cuyo argumento presentó al mundo la “nueva” mitología griega.

El manga (posteriormente el anime) narra la historia de un grupo de jóvenes guerreros denominados *Santos*⁹ que luchan para proteger a la diosa Athena de las fuerzas del mal. Durante el combate los *Santos* sólo pueden utilizar su cosmoenergía¹⁰ y sus

⁹ La traducción al español de Saint Seiya podría ser: san Seiya o santo Seiya. En esta historia los guerreros que protegen a la diosa Atenea son denominados santos. El primer estreno de Saint Seiya fuera de Japón fue en Francia donde la serie fue rebautizada como *Les Chevaliers du Zodiaque*, cuya traducción en español fue: *Los Caballeros del Zodiaco*, pero este cambio no sólo afectó al título de la serie sino que en el doblaje los santos eran denominados “caballeros”. Es posible que el cambio se llevara a cabo para evitar confusión con el significado de la palabra santo en Occidente.

¹⁰ La mitología de Saint Seiya está plagada de conceptos filosóficos y místicos algunos incluso provenientes del mundo de las Artes Marciales. El *cosmos* o *cosmoenergía* es el poder que utilizan los santos para realizar sus ataques sobrenaturales y superar los límites humanos. Para que un aspirante pueda lograr el grado de santo, además de dominar las técnicas básicas del combate, debe aprender a canalizar la energía de su constelación guardiana.

cuerpos están protegidos por armaduras, para cuyo diseño Kurumada se inspiró en las constelaciones del zodiaco. La obra estaba orientada en principio a chicos adolescentes -*shônen manga*- pero gracias a su carismático argumento traspasó sus fronteras; niños, adolescentes y mayores de todo el mundo se sintieron atraídos por su historia.

El inesperado éxito de Kurumada lo consagró definitivamente como una estrella en su país y, en Occidente, el éxito de su obra no tuvo parangón.

Podríamos decir que el secreto mejor guardado de “Saint Seiya” es su sincretismo pues, aunque el sustrato principal de la historia es la mitología clásica, ésta se reinventa a sí misma, al tiempo que se funde en total naturalidad y armonía con la mitología nórdica, la budista, el folklore chino o japonés e incluso con conceptos puramente cristianos y desarrollándose todo ello en los últimos años del siglo XX, es decir, Kurumada no trabaja con los mitos en su tiempo natural (un tiempo fuera del tiempo) sino que los emplea en la época actual solapando situaciones cotidianas con acontecimientos fantásticos, otorgando a los mitos un estatus de continuidad; para el autor los hechos mitológicos nunca han dejado de existir, sino que ocurren en paralelo a los acontecimientos históricos aceptados e incluso llegan a influir sobre éstos.

Para crear su historia Kurumada parte de la idea de que los dioses del mundo antiguo no son meras leyendas sino realidad. En su obra el Hipermito¹¹, una versión propia, revisada y corregida surgida de la mezcla eficaz de varias mitologías Kurumada explica que el universo nació como resultado de una gran explosión denominada Big Bang de la cual surge La Gran Voluntad y construye el universo, esta idea tiene grandes concomitancias con la concepción monoteísta del origen del mundo en las religiones cristiana o musulmana.

En la continuación de su relato se podrían observar tintes relacionados con la interpretación evemerista del mito por parte del autor, pues Kurumada habla de unos seres que alcanzan la comprensión de esta Gran Voluntad y a partir de este momento son considerados dioses por el resto de la humanidad, en adelante, cada uno tomará bajo su mando una esfera de la creación, de esta forma la cosmogonía hesiódica se convertiría, a partir de ahora, en uno de los fundamentos para la explicación de los acontecimientos desarrollados en la trama argumental, con alguna que otra salvedad. Para el autor, el cielo es dominio de Zeus, el mar de Poseidón y el inframundo de Hades. La historia cambia en lo referente a la Tierra, en este punto el mangaka discrepa de lo narrado por Hesíodo y hace regente de este reino a la primogénita de Zeus, Athena, a partir de este momento se sucederán una serie de enfrentamientos a lo largo de la historia para arrebatarle el dominio de la Tierra. El hilo conductor de toda la saga creada por Kurumada es precisamente la conclusión definitiva de todas estas

¹¹ Una mitología independiente que contribuye a la comprensión del universo de Saint Seiya que fue publicada en un artículo escrito por Kurumada en la revista Cosmo Special, de la editorial Shueisha.

sangrientas batallas celebradas por los dioses a lo largo de la historia. Los protagonistas de la misma, cinco de los santos de Athena y la propia Athena reencarnada, intentan acabar con esta cruenta guerra haciendo imperar la justicia, la libertad y el amor en el mundo, valores que el autor resalta en su obra.

En las descripciones de sus batallas podemos encontrar similitudes con aquellas que, según la mitología griega, libraron los dioses (Titanomaquia, Tifonomaquia, Gigantomaquia, etc.) en las que los dioses combatieron con la ayuda de héroes como Heracles. También hace uso de las rencillas personales de cada uno de estas divinidades, mostrando sobretodo la oposición entre las reencarnaciones de Athena y Poseidón, los cuales se enfrentan en el manga de forma más cruenta que en la leyenda original, aquella que refleja la disputa entre ambos dioses por el control del Ática.

En el manga se explota también con gran pericia el arquetipo del héroe. El mangaka legitima la existencia de sus guerreros designándolos como herederos de los héroes mitológicos pero, a diferencia de éstos que luchaban contra la adversidad de forma individual y con un fin personal, los santos de Kurumada luchan por ideales mucho más elevados. Para desempeñar su labor en el pasado los héroes como Perseo, Belerofonte, etc. recibían de sus protectores objetos o instrumentos, generalmente dotados de un gran poder, que les ayudaban en su misión. En el cómic, los dioses dotan a sus guerreros de armaduras con capacidades extraordinarias. Nuestro protagonista, Seiya, viste la armadura de Pegaso que le garantiza la protección de la constelación homónima. La idea de la armadura o ropaje sagrado no proviene de la mitología como tal, sino que podría estar influenciada por la imagen de las armaduras medievales europeas o por las que vestían los antiguos samurai. Otro aspecto destacable en el manga es el empleo de la idea de reencarnación, concepto ausente en la mitología clásica y que el autor utiliza para explicar la presencia de los dioses en la Tierra. Es posible que el autor maneje esta creencia oriental en lugar de aprovechar el clásico concepto de epifanía divina que tanto empleaban los antiguos poetas para referirse a las apariciones ante los mortales de sus dioses. Es probable que la visión tan polarizada, bien versus mal, que se plantea en el manga tenga una raíz judeocristiana ya que el personaje de Atenea es presentado casi como la “redentora” de la humanidad mientras que sus homólogos Poseidón, Hades o Ares son presentados como “demonios” sedientos de poder y venganza.

Este manga ha sido quizás uno de los que más ha impulsado a la mitología griega en los últimos tiempos fuera de su contexto habitual -los estudios de mitografía, filología clásica o Historia de las Religiones- acercándola al gran público y pese a que ésta no forma parte del acervo cultural de su autor, éste ha logrado buenos resultados con su personal visión de la mitología clásica sobretodo fuera de su país.

Masami Kurumada y sus compatriotas han logrado algo extraordinario a través del manga; tomar las creencias y el folklore que han servido de alimento simbólico durante milenios a una cultura como la europea y presentarlas bajo un nuevo enfo-

que, al tiempo que han logrado que muchos occidentales se reencuentren de nuevo con sus viejos mitos.

La acción acometida por estos “reyes de la tinta y la plumilla” tiene una trascendencia histórica puesto que, a través de un vehículo de expresión como el manga, individuos de otra cultura diferente a la europea han empleado partes de nuestro legado cultural, han presentado el fruto de su trabajo y éste, en general, ha gustado.

Este hecho pone de relevancia la universalidad de los mitos, de cómo sobreviven y por qué se perpetúan y sobretodo, cómo pueden ser empleados en la actualidad. En nuestro caso concreto hablamos de aquellos que proceden de la tradición grecolatina y de su empleo por parte de una cultura que tradicionalmente no ha tenido nada que ver con ellos confirmando la importancia de los valores intrínsecos del mito, su función pedagógica en la sociedad y su natural capacidad de adaptación a cada nuevo contexto espacio-temporal.

Podríamos considerar a los mangakas como los nuevos rapsodas y aedos del siglo XXI pues ellos cumplen, a través de sus historietas con una función similar a la que aquellos desempeñaron en la antigüedad al contar las historias de los héroes y los dioses enseñando al pueblo a conocer su orígenes y a respetarlos al tiempo que les enseñaban a avanzar hacia el futuro, pero en lugar de hacerlo con palabras los mangakas se expresan a través del lenguaje que nuestra globalizada sociedad comprende mejor, la imagen.

Debemos dar gracias a la impresionante riqueza estética de la que han hecho gala los mitos griegos, la cual se ha erigido por si misma en fuente inagotable de inspiración a todos los niveles permitiéndoles de éste modo sobrevivir cuando en apariencia habían muerto.

CÓMICS.

Azuma Hideo, *Olympus no Pollon*, 2 vol., Akita Shoten 1977-1979.

Kurumada Masami, *Saint Seiya*, t. I, Glénat 2001.

Takeuchi Naoko, *Sailor Moon*, t. I, Glénat 1996.