

Saint Seiya en el aula de Cultura Clásica de 4º de la ESO: una propuesta didáctica

Emiliano Coello Gutiérrez^{1,*}

Recibido: 11 de julio de 2019 / Aceptado: 12 de diciembre de 2020

Resumen. El objetivo de este trabajo interdisciplinar consiste en que los alumnos de 4º de la ESO, en la asignatura de Cultura Clásica, se acerquen a la mitología griega y a *La Iliada* de Homero a través de la serie de animación *Saint Seiya*, basada en el manga de Masami Kurumada publicado en 1985. Efectivamente, el *mangaka* japonés rescata con pericia héroes de la mitología griega en una recreación muy personal y se inspira en *La Iliada* de Homero para versionar algunas de las teomaquias o guerras sagradas que tienen lugar en la epopeya, entre otras cosas. En efecto, esta propuesta didáctica aspira a derribar los diques que a veces separan en el aula lo racional de lo emocional y lo tradicional de lo moderno.

Palabras clave: Kurumada, *La Iliada*, interdisciplinar, animación, mitología.

[en] *Saint Seiya* in the Classical Culture class of fourth year of Compulsory Secondary Education: a didactic proposal

Abstract. The purpose of this interdisciplinary project is to bring to our 4th-year secondary students of Classical Culture an awareness of Greek mythology and Homer's *Iliad* through *Saint Seiya* (*Knights of the Zodiac*), an animated series based on the 1985 manga by Masami Kurumada. In a very personal reworking of the myth, the Japanese *mangaka* has adroitly brought back ancient Greek heroes. Taking *The Iliad* as his source of inspiration, Kurumada gives his own version of some of the theomachies or godly wars that take place, *inter alia*, in this epic poem. Our educational intervention aims at removing the barriers we sometimes build in the classroom between the rational and the emotional, the traditional and the modern.

Keywords: Kurumada, *The Iliad*, interdisciplinary, animated series, mythology.

[fr] *Saint Seiya* dans la classe de culture classique de quatrième année de l'enseignement secondaire obligatoire: une proposition didactique

Résumé. Le but de ce travail interdisciplinaire consiste à ce que les élèves de 4^{ème} année de l'ESO, dans la matière de Culture Classique, s'approchent de la mythologie grecque et de *L'Iliade* d'Homère par le truchement de la série d'animation *Saint Seiya*, basée sur le manga de Masami Kurumada paru en 1985. En effet, le « mangaka » japonais se sert pertinemment des héros de la mythologie grecque dans une récréation très personnelle et s'inspire de *L'Iliade* d'Homère afin de réaliser une nouvelle version des guerres sacrées ayant lieu dans l'épopée, entre autres. L'objectif de cette proposition didactique est de faire tomber les barrières qui séparent parfois dans nos salles de classes le côté rationnel et l'émotionnel, la tradition et la modernité.

Mots-clés: Kurumada, *L'Iliade*, interdisciplinarité, animation, mythologie.

Sumario: 1. Introducción. 1.1. La animación japonesa. 1.2. *La Iliada*. 2. Justificación. 3. Propuesta didáctica. 4. Conclusión. 5. Bibliografía

Cómo citar: Coello Gutiérrez, Emiliano (2021). *Saint Seiya* en el aula de Cultura Clásica de 4º de la ESO: una propuesta didáctica. *Didáctica. Lengua y Literatura*, 33, 39-47.

¹ Universidad Nacional de Educación a Distancia
ecoellogutierrez@yahoo.es

* Mi agradecimiento a los profesores Rafael Castrejón Díaz y Jenny Pendlebury, de la EOI de Guadalajara, por su competencia en lengua inglesa.

1. INTRODUCCIÓN

Ya en 1993 el profesor Francisco Rodríguez Adrados planteó tres requisitos para que la enseñanza de la materia de Cultura Clásica adquiriese la máxima pertinencia. Por una parte, debía poseer un interés intrínseco y ofrecer contenidos inesquivables de cultura general que todos tendrían que conocer. Por otro lado, la asignatura debía tener un eco en el mundo moderno y no desdeñar los medios más avanzados en la presentación de los temas (Rodríguez Adrados, 1994, p. 125).

Consciente de lo acertado de estas consideraciones, quiero proponer aquí una unidad didáctica de diez sesiones para la materia de Cultura Clásica de 4º de la ESO, en la cual se abordarán contenidos de los bloques 3, 5, 6 y 7 del Decreto 40/2015² para esta área de conocimiento. Se ha elegido el *manganime*³ *Saint Seiya* como vehículo didáctico por varias razones. Es obvio que el lenguaje del cómic y del *anime* japonés resulta muy cercano a cualquier clase de público hoy día, y por ende también a los estudiantes. Además, el manga que Masami Kurumada publicara por primera vez en 1985 (el cual fue llevado posteriormente a la pantalla con enorme éxito por Toei Animation) posee una vinculación muy fuerte con el mundo de la antigüedad griega.

Hay que decir que, si bien el profesor Rodríguez Adrados abogaba por una didáctica innovadora de la asignatura, en ningún modo descuidaba su objetivo principal: “Es imprescindible la lectura de fragmentos de los autores que se estudien. Naturalmente en traducción” (p. 127). En este caso, la utilización de la obra de Kurumada servirá como trampolín para la transmisión de una serie de conocimientos en torno a la religión y a la mitología helénicas, y en relación con un género literario fundacional en la cultura de Occidente: la épica, a la que se accederá a través de la lectura de pasajes emblemáticos de *La Iliada* de Homero.

1.1. La animación japonesa

Puede hacerse mención de la escasa popularidad de la que gozan aún el manga y el *anime* japoneses en las aulas españolas. Es frecuente que prevalezca la idea de que tienen un componente de entretenimiento importante y de que están destinados únicamente a un público juvenil. Sin embargo, esta concepción se está transformando en la actualidad, gracias a las nuevas metodologías pedagógicas y didácticas, que pretenden adunar el aspecto lúdico y el educativo.

La fórmula del éxito de este tipo de narrativa japonesa puede resumirse en una palabra: *Mukokuseki*, que podría traducirse como “hibridación”. Es esa capacidad de adaptación al público de diversos países, la habilidad para transformarse y disgregarse en multitud de plataformas comunicativas y el mestizaje de diversas tradiciones culturales, aparentemente disímiles, lo que convierte a las historias japonesas en algo interesante también desde un punto de vista didáctico. En efecto, “habitualmente el manga es desarrollado en primer lugar y, tras asegurar una cierta audiencia, se constituye un comité de producción que gestiona los derechos para el desarrollo del resto del *media-mix*, que comenzará con el *anime* televisivo. De forma paralela, otras industrias empezarán a crear productos relacionados tanto si se trata de manufacturas (juguetes, *merchandising*) como otros contenidos, que pueden ser series de televisión, otros mangas relacionados o videojuegos” (Hernández Pérez, 2017, p. 54). Como puede comprobarse, el atractivo del relato originario, que suele ver la luz en formato de tebeo, no cesa de estimular la imaginación tanto de creadores como de lectores y espectadores de generaciones sucesivas.

Otro aspecto positivo, desde el punto de vista didáctico, es que muchos de los *animés* se inspiran en textos literarios europeos, posibilitando una entente fructífera entre la cultura libresca y la adaptación de esta a un público mayoritario. Así ocurría con series míticas como *Heidi, la niña de los Alpes* (*Arasupu no Shojo Haiji*, 1974) o *Marco* (*Haha wo taxunete sanzenri*, 1975). Incluso la famosa *Mazinger Z*, que aparentemente no se inspiraba en la literatura, suscitó en los años setenta en Italia un debate en torno al asunto de los robots, lo que da una idea del enorme alcance de estas emisiones televisadas.

Pese a partir en muchos casos de referentes culturales europeos (por su prestigio), las series de animación niponas no pueden abandonar su impronta japonesa y, en términos generales, asiática. De esta suerte, una serie tan conocida como *Bola de Dragón* (1986) constituye un canto al orientalismo. La trama recoge muchos de los elementos de la leyenda china *Viaje al Oeste*. Por otra parte, el folclore asiático está muy presente en el diseño de personajes y argumentos, y las artes marciales también adquieren un gran protagonismo en el conjunto de la obra (Hernández Pérez, 2017, p. 16).

En el caso de *Saint Seiya*, las referencias mitológicas son tantas que exceden el propósito de este artículo. No obstante, se produce un fenómeno que podríamos calificar de “sincretismo problemático”, pues el *ethos* de los personajes del *manganime* se acerca a veces más a la cultura japonesa que al mundo grecolatino. Los Caballeros del Zodiaco (Seiya de Pegaso, Ikki de Fénix, Shun de Andrómeda, Hyoga de Cisne y Shiryu de Dragón) tienen más que ver con el arquetipo del *samurai*⁴ que con el carácter indómito de los héroes helenos. Por poner un ejemplo, en la serie nipona

² Lo mismo podría haberse elegido el Decreto 48/2015 que rige para la Comunidad de Madrid, pues son prácticamente idénticos.

³ “*Manganime* es un término que se ha utilizado por razones prácticas, designando aquellas cualidades comunes al manga y al *anime*” (Hernández Pérez, 2017, p. 11). La mayoría de las referencias de este trabajo procederán de la serie de animación que se estrenó por primera vez en España en 1990. El *anime* respeta escrupulosamente la creación de Kurumada.

⁴ Término que puede traducirse literalmente como ‘el que sirve’ (Hernández Pérez, 2017, p. 171).

el Caballero Seiya subsumirá completamente su individualidad en pro de la causa de la diosa Atenea, mientras que, en la Edad del Mito, Belerofonte, espoleado por su gran poder y a lomos de Pegaso, se atreverá incluso a asaltar el Olimpo, mereciendo con ello que Zeus lo fulmine. Este contraste entre mitologías y tradiciones culturales, que puede dar pie a análisis muy fecundos, habrá de ser llevado al aula.

1.2. *La Ilíada*

Borges afirmaba en *Otras inquisiciones* (1960) que “clásico es aquel libro que una nación o un grupo de naciones o el largo tiempo han decidido leer como si en sus páginas todo fuera deliberado, fatal, profundo como el cosmos y capaz de interpretaciones sin término” (1981, p. 191). He aquí que *La Ilíada*, junto con *La Odisea* y la *Biblia*, es el libro canónico por excelencia, y su influencia es tan grande en la literatura, la cultura y el arte occidental que resulta imposible de resumir aquí.

En lo que tiene que ver con el aspecto histórico, viajamos a una época remota en que los héroes se hieren todavía con el bronce (antes de la Edad de Hierro). Sin embargo, sus conflictos, miedos, ambiciones y obsesiones no difieren en demasía de aquellos que conforman nuestra realidad cotidiana. Podría afirmarse que si el arte de Homero ha sobrevivido tan bien al paso del tiempo ha sido precisamente por su complejidad. La lengua homérica, siendo un modelo retórico, conserva también la frescura de la lengua oral, aquella que fue hablada por el pueblo en el ágora. Y siendo un libro trágico, no peca de solemnidad. Contrariamente, podría decirse que es un poema exquisitamente liviano, que ha sabido captar el gracejo que forma parte de la existencia de dioses y hombres. Los héroes homéricos saben plegarse al honor, sin que este coerza su libertad individual, del mismo modo que la religión helénica presenta una estrecha ligazón vital entre dioses y hombres que no impide que tanto unos como otros ejerzan en todo momento su independencia. En la mitología iliádica ni siquiera el supremo Zeus, padre de dioses y hombres, es completamente libre ni omnipotente. La religión griega fluctúa entre destino (*fatum*) y albedrío, en ese límite dinámico.⁵ Puede comprenderse, a la luz de estas recordaciones, por qué la lectura de la literatura homérica es muy recomendable en el área de Cultura Clásica.

2. JUSTIFICACIÓN

La asignatura antedicha, para 4º de la ESO, solo dedica un estándar de aprendizaje al comentario de “textos sencillos de autores clásicos” (Decreto 40/2015, p. 417). Por su parte, la materia de Griego para 1º de bachillerato no incluye ningún bloque específico de literatura (sino más bien de traducción de textos), y la de Griego para 2º de bachillerato centra su enfoque en la distinción de géneros literarios. Según esto, es muy posible que un alumno de la rama de Letras alcance los estudios universitarios habiendo leído únicamente, y con suerte, unos pocos versos descontextualizados de la obra de Homero. A colmar en parte ese vacío se dedicará la unidad didáctica que sigue.

Es sabido que la enseñanza tradicional se ha centrado siempre en una construcción racional y racionalista del conocimiento, desdeñando las emociones y la dimensión corporal, las cuales se han revelado como fundamentales, sin embargo, en las pedagogías más innovadoras (Vergara Ramírez, 2017, p. 41). Por ese motivo he concebido la secuencia didáctica subsiguiente teniendo como eje vertebrador el concepto de hibridez. He querido rebasar de ese modo las tradicionales fronteras entre cultura popular y cultura canónica, entre ludismo y reflexión, entre mitología y tecnología, entre lo tradicional y lo moderno en una palabra, por medio de una interculturalidad que va más allá de las oposiciones conceptuales binarias que impiden (y en muchos casos proscriben) la fusión entre elementos aparentemente dispares. Se tratará aquí de una unidad didáctica mestiza, que incluirá elementos de la tradición asiática sin perder de vista por ello el objetivo prioritario: acompañar a los alumnos en su recorrido hacia las raíces de la cultura europea. La mitología se presentará entrelazada con la epopeya, que es su principal correa de transmisión. Se perseguirá también una profundización en la huella que han dejado los mitos griegos en el arte (la literatura, la escultura y la pintura) de las diferentes épocas, del mismo modo que el cómic, el *anime* y el videojuego (habitualmente ignorados por la academia) se postularán como instrumentos eficaces de difusión de contenidos y saberes de la ciudad letrada. De esta forma, podrá comprenderse que la literatura homérica sigue viva (veintiocho siglos después) en los ocios y diversiones habituales de los más jóvenes, aunque ellos (quizá) no lo sepan.

En la propuesta didáctica se tendrán presentes las siete competencias clave que la ley educativa actualmente vigente recomienda atender. La meta principal será que el alumno mejore su competencia en comunicación lingüística (CCL). Por ese motivo, he diseñado las distintas sesiones para que el intercambio de ideas entre el profesor y los alumnos sea constante. Los estudiantes habrán de acostumbrarse a tomar la palabra de forma no planificada y de forma planificada. En este sentido, se instará a que los diferentes grupos, tras múltiples labores investigativas, expongan sus resultados ante la clase. La tarea final, por su parte, desarrollará la expresión escrita. Se pretende que la lengua

⁵ “Los mitos no tienen una fijeza dogmática, sino que postulan una credibilidad un tanto vaga y general, en contraste con la fe requerida por los textos dogmáticos de ciertas religiones o los textos “revelados”, frente a los que no se admiten disidencias. En tal sentido la religión antigua era algo mucho más liberal que la tradición cristiana o la musulmana o la hebrea” (García Gual, 1981, p. 16).

de Homero adquiriera un estatuto ejemplarizante, y que por medio de ella el educando tenga acceso a un vocabulario cuidado (mediante el uso de cultismos) y a un mayor conocimiento de las figuras de dicción y de pensamiento (la adjetivación, los epítetos, las comparaciones y los hipérbatos).

La competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC) se trabajará de una forma fundamentalmente significativa. Es decir, el discente partirá de lo que ya conoce acerca de la poesía épica, gracias a la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, para comprender que en el origen de ese género literario se halla la obra de Homero. Del mismo modo, se realizará una labor contrastiva entre la imagen del Hades que transmite el *manganime* japonés y la que nos han legado los grandes artistas del pasado en Europa.

Se fomentará de la misma forma la competencia para aprender a aprender (CPAA), puesto que el alumno operará de un modo tanto inductivo como deductivo durante las clases. Se partirá de los textos y de las imágenes (incluso de la música) con el objetivo de alcanzar el pensamiento profundo, de la misma manera que los esquemas conceptuales demandarán su concreción material en textos e ilustraciones. La competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT) han estado asimismo muy presentes en la forja de la secuencia didáctica. Habrá de transmitirse al alumno la idea de que la guerra, la batalla y el combate (el *agón* griego) no es únicamente una cuestión de fuerza y de poder, sino también (y sobre todo) de estrategia, de táctica y de lógica (e incluso de retórica). Por esa razón los antiguos griegos representaron, en repetidas ocasiones, a Atenea (*sophía*) victoriosa sobre Ares (*ménis*).

La unidad será también una ocasión excelente para el estímulo de la competencia social y cívica (CSC). La flexibilidad y la complejidad de la literatura y del pensamiento griegos son por sí mismos un canto a la democracia. Cualquier pasaje de *La Iliada* es un ejemplo de ello. En el combate entre Aquiles y Héctor (canto XXII), el lector no sabe a ciencia cierta si la victoria del Pelida depende del favor de los dioses, es consecuencia de su mayor fuerza o más bien es fruto de las habilidades retóricas de Aquiles, pues el teucro en todo momento aparece sugestionado por la presencia y el verbo del aqueo, e incluso llega a afirmar: “has sido un artífice muy hábil de falsas palabras / para que mi valor y mi fuerza olvidase, temiéndote” (Homero, 1980, p. 448). La pluralidad de perspectivas que está en la base de la mejor literatura es una instancia al diálogo, piedra angular de los valores democráticos. Por otra parte, hay que subrayar que la épica no excluye la piedad ni la compasión, ni la consideración del enemigo. En un pasaje inolvidable (que debe ser llevado al aula), a Aquiles lo admira el arrojado Príamo y al padre de Héctor deslumbra el aura del caudillo dánao: “el Dardanida Príamo admiraba a Aquiles / su talla y su belleza: de frente se asemejaba a los dioses. / También a Príamo Dardanida admiraba Aquiles / contemplando su noble aspecto y oyendo sus palabras” (p. 306).⁶ Los alumnos trabajarán por consiguiente la inteligencia interpersonal e intrapersonal a la vez que, al considerar como arquetipos a los héroes épicos, podrán elegir el modelo de conducta que más se ajusta a su personalidad, pudiendo proyectarse mentalmente a mundos imaginarios de acción y aventura.

El sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor (SIE) también será importante porque, más allá de los trabajos en grupo, y siguiendo el ejemplo de la épica, la competición lúdica entre alumnos redundará en un beneficio tanto colectivo (porque, implicándose, el estudiante ayudará al profesor y a sus compañeros) como individual (el afán de perfeccionamiento adquirirá su recompensa). En último término la competencia digital (CD) estará en el centro de la praxis docente, como no puede ser de otra manera en nuestra época. Se proyectarán fragmentos de capítulos de la serie, se pedirá a los alumnos que presenten sus exposiciones orales por medio de herramientas informáticas y no se escatimará el recurso al lenguaje del videojuego, convencidos de que este no es más que una derivación contemporánea del espíritu aventurero propio de la epopeya.

El juego es importante en el proceso educativo porque genera continuamente zonas de desarrollo próximo, en la terminología de Vygotsky (Montañés, 2000, p. 238). Es decir, la actividad lúdica ensancha de modo permanente el marco desde lo que la persona efectivamente es capaz de hacer a lo que la persona potencialmente podría realizar. Sirve por ello, allende del entretenimiento, para mejorar las facultades humanas. Con esta convicción, he concebido la unidad didáctica con el fin de que todas y cada una de las actividades y ejercicios que la conforman posean un sesgo lúdico. He recurrido entonces a la *gamificación*, entendiéndola por tal el acto de “tomar la mecánica de un juego y aplicarla a otras propiedades para aumentar el compromiso” (Contreras, 2017, p. 7). He incluido en la secuencia “juegos de ejercicio”, sabedor de que a los alumnos de esa edad “les gusta la repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos” (Montañés, 2000, p. 247). Una sesión en la que se utiliza un videojuego (donde se trabajan los reflejos, la inteligencia espacial e incluso la expresión oral) será un ejemplo de esto. He recurrido también a “juegos simbólicos”, donde los “objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que estos y aquellas representan” (p. 247). En este sentido, las imágenes de los guerreros del *manganime* japonés, así como la idea que los alumnos se hagan de los héroes clásicos, servirán para moldear su carácter y generarán comparaciones con los superhéroes que pueblan su imaginario cotidiano. De igual modo estarán presentes los “juegos de construcción o montaje”, pues los distintos

⁶ Esta visión amplia y magnánima de la epopeya homérica la hereda la épica castellana, como puede comprobarse en el *Poema de Mio Cid* o en la *Araucana* (1569), el sorprendente poema, español y araucano, de Alonso de Ercilla, por poner solo dos ejemplos relevantes. El héroe de Vivar dice en la obra, tras haber derrotado a los musulmanes: “Mas el castiello non lo quiero hermar; / çiento moros e çiento moras quiero las quitar / por que lo pris dellos que de mi non digan mal. / Todos sodes pagados e ninguno por pagar. / Cras a la mañana pensemos de cavalgar, / con Alfonso mi señor non querria lidiar. / Lo que dixo el Çid a todos los otros plaz. / Del castiello que prisieron todos ricos se parten. / Los moros e las moras bendiziendol están” (Núñez González, s.f.).

grupos tendrán que representar la jerarquía de poder del Hades mitológico en forma de pirámide. Y en último lugar se emularán los “juegos de reglas”. ¿Qué otra cosa es la tarea final, sino un juego donde la capacidad de acomodarse convenientemente a las consignas se traducirá en un puntaje elevado?⁷

3. PROPUESTA DIDÁCTICA

La secuencia que va a exponerse seguidamente ha sido planificada como un sistema, es decir, en ella los documentos audiovisuales y librescos que la conforman adquieren sentido (la ausencia o el desplazamiento de alguno de ellos afectaría al conjunto) y funcionalidad, pues cada ítem ha sido pensado con vistas a la elaboración de un producto ulterior, que en última instancia será la redacción final. Para la adecuada realización de esta última, el alumno tendrá que proceder escalonadamente, habiendo resuelto con anterioridad una serie de actividades tanto de iniciación y motivación como de desarrollo.

De las diez sesiones que componen la totalidad de la secuencia, se han concebido dos de iniciación, siete de desarrollo y una de cierre, que se corresponderá con las instrucciones para la composición del texto de la tarea final. En la primera sesión, el docente proyectará en una gran pantalla el *opening* (apertura) en español latino y en español peninsular de la serie en cuestión, *Saint Seiya*. Se formularán las primeras preguntas acerca de la identidad de los cinco guerreros zodiacales y de la posible relación de estos con la asignatura. Después, el profesor distribuirá entre los alumnos la letra de ambas canciones y, solo tras una lectura conjunta, se pedirá a los estudiantes que identifiquen algunos elementos mitológicos y épicos en las imágenes que han visionado y en las canciones que han escuchado. Para la interacción con la clase, se podrá utilizar una herramienta informática como *Kahoot*, aunque los estudiantes podrían responder de viva voz. Este primer abordaje, como se ve, tendrá una intención tanto significativa como deductiva, pues los discentes tendrán que partir de lo que ya conocen (sobre mitología y épica, sobre superhéroes y poderes diversos) a fin de interactuar con sus compañeros y con el profesor. En un segundo momento, el enseñante distribuirá entre los alumnos el material didáctico que ellos utilizarán durante el transcurso de la secuencia: el conocido *Diccionario de mitología griega y romana* (1965) de Pierre Grimal; el célebre *Diccionario de mitos* (2017) de Carlos García Gual; el libro *Los mitos griegos* (1985), de Robert Graves; y dos ediciones diferentes de *La Ilíada*, una que publicó Planeta en 1980 y otra publicada por Gredos en 1991. En tercer lugar, y para cerrar la primera sesión, el docente repartirá entre la clase tiras de papel con la imagen y el nombre de algunos personajes de la serie japonesa, como Seiya de Pegaso, Shun de Andrómeda, Ikki de Fénix, Argol de Perseo y la guerrera Thetis de Sirena.

En la segunda clase, se formarán los grupos de tres o cuatro estudiantes que habrán de persistir hasta la sesión de cierre. Conjuntamente, los alumnos tendrán que encontrar el vínculo de los antedichos guerreros del *manganime* con la mitología griega, utilizando para ello los cinco textos que ojearon (y hojearon) durante la sesión precedente. Se establecerán semejanzas y diferencias entre los modelos y sus versiones japonesas. Seguidamente, el profesor escribirá en la pizarra cinco nombres: Aquiles, Héctor, Odiseo, Diomedes y Áyax. Se procederá entonces en varias fases: el profesor preguntará a la clase si conocen algún tebeo, videojuego, serie o película donde aparezcan.⁸ El alumno tendrá que informarse acerca de la identidad de estos héroes y de su papel en el poema de Homero, utilizando el material bibliográfico o la red (se permitirá el uso de móviles). El docente instará a que definan con una cualidad a cada uno de los héroes épicos griegos⁹ y los comparen con los cinco caballeros de la serie japonesa o con otros superhéroes y antihéroes que conozcan.¹⁰ Por último, se preguntará a algunos estudiantes con cuál de los cinco reyes, aqueos o troyano, se identifican más (aprendizaje intrapersonal), y esto sin duda guardará una relación estrecha con su forma de ser (nexo entre el paradigma y el adolescente).

Con las sesiones 3.^a y 4.^a se entrará directamente en las actividades de desarrollo. Si en las clases anteriores se habló de adalides, ahora se hablará de personajes que no pueblan la superficie bañada por el sol, sino el cerco hermético, el reino de las sombras, el inframundo. No obstante, también son seres mitológicos, cuyos poderes

⁷ Muy acertadamente el profesor Juan José Vergara Ramírez aduce que una buena justificación para poner en marcha un proyecto educativo será aprovechar el interés que aglutina en torno a sí un acontecimiento o noticia con “tirón” mediático: “no hay ningún miembro de la comunidad que no se posicione en torno a esta temática —ya sea mostrando rechazo o interés desbordado—. Es una ocasión excelente para que este suceso sea compañero de café entre los docentes y valoren su potencia educativa, revisen los contenidos de sus materias y piensen en las posibilidades que ofrecería acometer un proyecto para su área curricular” (Vergara, 2017, p. 63). En nuestro caso, el reclamo sería sin duda la constatación de la fascinación que *Saint Seiya* ha provocado en infinidad de países y en diversas generaciones. Una prueba de ello es la reposición y el remake de la serie en *Netflix* a partir del 19 de julio de 2019, tras sucesivas versiones y continuaciones que no han cesado desde su estreno en 1986.

⁸ Aquí se esperan referencias a la película *Troya* (2004), de Wolfgang Petersen, o a la famosa *Ulises* (1954), de Mario Camerini, protagonizada por Kirk Douglas, la cual ha sido repuesta en televisión en repetidas ocasiones.

⁹ Los epítetos que se les aplican podrán ayudar en ello: “igual a los dioses”, “hijo querido”, “fecundo en ardid”, “el valiente”, “el grande”.

¹⁰ El héroe homérico Aquiles y el Caballero de Fénix comparten muchas características, como la soberbia y el arrojo. Ambos son los mejores guerreros, nobles pero inestables. Por su parte, Héctor y Seiya de Pegaso se asemejan en una cualidad que ellos elevan a la categoría de heroísmo: la fidelidad. Y Ulises, no siendo el más fuerte (como Aquiles o Áyax) ni el más honorable (Héctor) ni el más valiente (como Diomedes) ni el más apolíneo y galante (como Paris) o el más poderoso (como Agamenón), es sin embargo el más astuto e industrial, y por ello la diosa Atenea lo venera. En este sentido, puesto que contrapone la *techné* a otras virtudes caballerescas innatas, podría considerarse a este “viejo pirata mediterráneo” (García Gual, p. 42) como el padre de toda una estirpe de villanos del mundo del cómic y de la animación norteamericana. El alumno podrá constatar, pues, que la “alta cultura” y la cultura que él consume no están tan alejadas, sino todo lo contrario. Ambas se retroalimentan.

igualan, cuando no exceden, a los de su contraparte positiva, a saber: los nobles o semidioses. Se leerán algunos párrafos del libro de Carlos García Gual (*Mitos, viajes, héroes*, 1981) en los que se habla de la *Nekuia* (la catábasis, a la que los romanos denominaban *descensus ad inferos*) en la literatura griega. Luego se visionarán algunos fragmentos de capítulos de la “Saga de Hades” de *Saint Seiya*. Se pedirá a la clase que, respetando los grupos, indaguen acerca de los personajes que moran en el infierno de la serie japonesa y acerca de su jerarquía y relación con el mito griego.¹¹ También tendrán que razonar si el submundo de *Saint Seiya* procede directamente de la literatura clásica o es una reelaboración posterior.¹² Se requerirá que los grupos expongan ante la clase el resultado de sus pesquisas. Los alumnos podrán enriquecer sus presentaciones o murales con ejemplos sobre la resonancia que esta parte de la mitología helénica tuvo en la pintura y en la escultura de distintas épocas (el divino Bernini, Gustave Doré, Luca Giordano, etc). Esta actividad se evaluará con un 40% de la nota final y en ella se calificarán estándares del bloque 3 (1.1., 2.1., 2.3.) y del bloque 7 (1.1. y 4.1.) del Decreto 40/2015 para nuestra asignatura (pp. 416 y 419).

Si las sesiones anteriores estaban consagradas a estudiar la influencia de los mitos helenos en la serie japonesa, en las sucesivas se explorará más bien el influjo de *La Iliada* en el *manganime*, la cual es por demás evidente. Por tanto, en las sesiones 5.^a y 6.^a se abundará en esta filiación. El profesor proyectará el fragmento de un episodio de la Saga de Hades (capítulo 138) en que las doce armaduras de oro de las Doce Casas se reúnen en el inframundo. Se preguntará a los alumnos qué relación puede existir entre los ropajes dorados del *anime* y el poema homérico.¹³ El grupo que menos tarde en encontrar la respuesta será premiado de alguna forma. La clase podrá cerciorarse de que incluso la manera en que los caballeros se ciñen la armadura, de abajo hacia arriba, la toma Kurumada del modelo griego.¹⁴ El docente explicará, de forma expositiva, otros préstamos. Por ejemplo, en el *manganime* los simples mortales, guiados por la Tritogenia, se atreven contra dioses, como en la epopeya Diomedes, gracias a Atenea, osa en el canto V atacar a Afrodita, a Ares y al mismísimo Apolo. Y en el canto XXII la soberbia de Aquiles se desmanda contra Febo, a quien llega a amenazar: “Ahora a mí me has quitado gran gloria y a ellos has salvado / sin ningún riesgo, porque no temías ningún castigo posterior. / ¡Claro que me cobraría venganza de ti si tuviera poder!” (1991, p. 549). Las teomaquias o guerras sagradas de la serie japonesa (donde la “ojizarca” se mide con Ares, Poseidón o Hades)¹⁵ se inspiran sin duda en el poema homérico, donde los Olímpicos aprovechan la guerra de Troya para tomar partido y luchar entre ellos (canto XXI). Se leerán en clase las disputas entre Atenea y Afrodita, entre Apolo y Poseidón y entre Hera y Artemisa, que podrán incluso teatralizarse.

La 7.^a sesión incidirá en la especial inquina que en la epopeya se profesan los dioses de la guerra, Ares y Atenea, los cuales pelean en el canto V y en el canto XXI de *La Iliada*, con sendas victorias para la diosa. Estos pasajes serán leídos en el aula. En *Saint Seiya* el Caballero Arles de Géminis tiene un poder superior incluso al del resto de caballeros dorados, lo que hace sospechar que se trata de una deidad (Marte). En la serie se apodera del Santuario (sometiendo a los santos áureos) y llega incluso a alzarse contra Atenea (capítulo 73), quien finalmente lo vence. El profesor podrá dinamizar la sesión por medio del videojuego *Saint Seiya: Brave Soldiers* (lanzado por Bandai en 2013). La idea será que se formen varios tríos de estudiantes. Dos de ellos reactualizarán la batalla sagrada entre los dioses guerreros, mientras que otro representará el papel de “aedo” y narrará el combate (como ocurre a veces en los torneos de *videogamers*), tratando de imitar la lengua culta de *La Iliada*. Podrá probarse así que el *epos* homérico sigue vivo, veintiocho siglos después.

Las sesiones 8.^a y 9.^a serán una preparación o entrenamiento para la tarea final. Se comentará un texto que reúne en sí mismo todas las características del género épico: el combate entre Aquiles y Héctor (1980, pp. 447-452) del canto XXII del poema homérico. Por una parte se analizará el estilo (la abundante adjetivación, los epítetos, las comparaciones) y por la otra la estructura del extracto, siguiendo el esquema tripartito de exordio (en que los combatientes se encomiendan a los dioses y se retan verbalmente), narración (en que se produce la lucha como tal, interrumpida por algún comentario de parte de los guerreros) y conclusión (en que uno de los paladines vence y el otro es derrotado). En la sesión 9.^a el profesor proyectará un cuadro sinóptico con las características de la épica:

¹¹ Tanto los espectros (incluido el barquero Caronte) como Pandora, los tres jueces infernales (que proceden del *Gorgias* de Platón, ya que Homero solo habla de Radamantis en la *Odisea*), Hypnos y Thanatos, así como el dios Hades o Plutón, proceden de la mitología helénica. De los tenebrosos hijos de Nix dice Hesíodo: “Allí tienen sus moradas los hijos de la sombría Noche, Hipno y Tánato, terribles dioses, y nunca a ellos el brillante Helio les visita con sus rayos ni al subir ni al bajar del cielo. De éstos, el uno recorre la tierra y la ancha espalda del mar tranquilo y suave para los hombres, pero el otro, en cambio, de hierro tiene el corazón y en su pecho alma de bronce despiadada alberga y retiene al que de los hombres toma en primer lugar. Es odioso incluso para los dioses inmortales” (Hesíodo, 1994, p. 50).

¹² La estructura del Hades de Kurumada tiene que ver más bien con la *Divina Comedia* que Dante publicó a principios del siglo XIV.

¹³ En el canto XVIII de *La Iliada* Tetis le pide a Hefesto que forje una armadura para su hijo Aquiles, y el Herrero le fabrica una digna de un dios: “Comenzó fabricando un escudo muy grande y muy fuerte / y por todas sus partes labrado, con triple cenefa / reluciente y brillante. / Cinco capas tenía el escudo y el dios grabó en ellas / con su sabia maestría muy bellas escenas artísticas. (...) / Cuando él hubo acabado el escudo tan grande y tan fuerte / para Aquiles labró una coraza que más que las llamas / relucía y un sólido casco adaptable a sus sienes, / muy hermoso y labrado y provisto de una áurea cimera” (Homero, 1980, pp. 384-388).

¹⁴ “Así dijo, y Patroclo se armó con el bronce brillante. / En las piernas se puso primero las grebas hermosas / que por medio de broches de plata ceñíanse a ellas; / en segundo lugar a su pecho ajustó la coraza / del Eácida de pies ligeros, labrada y brillante; / una espada de bronce, adornada con clavos de plata, / se echó al hombro; embrazó el poderoso y fortísimo escudo / y cubrióse la fuerte cabeza con un bello casco” (1980, p. 322).

¹⁵ En *La Iliada*, Poseidón es representado como un dios en extremo levantisco y ávido de poder (canto XV).

Tabla 1. (Fuente: elaboración propia)

1. Narración de gestas, entre lo divino y lo humano
2. Héroes de muy alta extracción social
3. Dioses que interactúan con los hombres
4. Estructura narrativa compleja
5. Personajes de psicología poliédrica
6. Lenguaje elevado, con categoría de arte
7. Mezcla de géneros, obra de arte total
8. Culto al honor, propio y ajeno
9. Nacionalismo
10. Repetición de fórmulas narrativas

La tabla será recortada en diez tiras de papel que serán distribuidas aleatoriamente entre otras tantas parejas de alumnos. Cada uno de los dúos tendrá la misión de encontrar en el texto (de forma deductiva) el rasgo genérico que le ha tocado en suerte. En un segundo momento los discentes tendrán que colegir en qué medida la serie sobre la que versa la secuencia (u otros productos culturales de consumo masivo)¹⁶ se ajusta al canon genérico. Esta actividad está pensada para que los educandos se diviertan aprendiendo, al asumir el rol de críticos de arte.

En la décima sesión, de cierre, se proporcionarán las instrucciones para la realización de la tarea final. Se visionará en clase el capítulo cuarto del *anime* y se pedirá a los alumnos (que trabajarán individualmente) que, tomando como modelo el combate entre Aquiles y Héctor anteriormente estudiado, narren en unas quince líneas la pelea entre el Caballero de Pegaso y el Caballero del Dragón. Para la correcta realización de este ejercicio, los estudiantes tendrán que echar mano de todos los conocimientos y destrezas adquiridos durante la secuencia. Deberán aparecer alusiones a la mitología griega (Pegaso y Atenea) y a la mitología china (el dragón), sobre la que los alumnos se habrán informado previamente. También se hará mención de que el torneo galáctico guarda una relación estrecha con las culturas clásicas.¹⁷ En la narración de la pelea, se tendrá muy presente el ejemplo homérico, que estructura el relato en *exordium* (invocación a las deidades y liza retórica por parte de los héroes), *narratio* (se cuenta el *agón* en sí mismo, con algún comentario de los luchadores) y *conclusio* o desenlace (en que un caballero vence y el otro es derrotado, si bien en este caso el ganador es compasivo).¹⁸ El estudiante tratará de modelizar su estilo según el patrón homérico, utilizando un lenguaje culto de periodos extensos, rico en epítetos, adjetivación, comparaciones (símbolos, metáforas y alegorías) e hipérbatos. La actividad se calificará según los criterios y estándares del Decreto 40/2015, según aparece en este cuadro:¹⁹

Tabla 2. (Fuente: elaboración propia)

CRITERIOS	ESTÁNDARES	POND.	COMPETENCIAS
Bloque III 2. Conocer los mitos y héroes grecolatinos	2.1. Conoce y describe la mitología asociada a los dioses y héroes grecolatinos (B)	35%	CCL, CEC, CPAA
	2.2. Señala semejanzas y diferencias entre los mitos de la Antigüedad clásica y los pertenecientes a otras culturas, comparando su tratamiento en la literatura o en la tradición religiosa (A)	10%	CCL, CEC, CPAA, CSC
4. Relacionar y establecer semejanzas y diferencias entre las manifestaciones deportivas de la Grecia clásica y las actuales	4.1. Describe las manifestaciones deportivas asociadas a cultos rituales en la religión griega, explica su pervivencia en el mundo moderno y establece semejanzas y diferencias entre los valores culturales a los que se asocian en cada caso (B)	15%	CCL, CEC, CSC
Bloque V 2. Conocer los principales motivos, temas y personajes de la literatura griega	2.1. Reconoce y valora a través de motivos, temas o personajes la influencia de la tradición grecolatina en textos de autores posteriores, se sirve de ellos para comprender y explicar su pervivencia y describe los aspectos esenciales y los distintos tratamientos que reciben (I)	20%	CCL, CMCT, CEC, CPAA
Bloque VI 7. Conocer y utilizar con propiedad terminología científico-técnica de origen grecolatino	7.1. Identifica y diferencia con seguridad cultismos y términos patrimoniales y los relaciona con el término de origen sin necesidad de consultar diccionarios u otras fuentes de información (I)	20%	CCL, CEC, CPAA, SIE

¹⁶ Por ejemplo, determinadas películas de acción norteamericanas, desde “Rambo” (1982) y “Comando” (1985) hasta “John Wick”, estrenada por primera vez en 2014.

¹⁷ “En los poemas (homéricos) aparece el pugilato, practicado a torso desnudo, y con una gran rudeza, al pegar los héroes duro y bien con las manos envueltas en correas de cuero” (Rodríguez Adrados, 1994, p. 449). Por su parte, el estadio del torneo galáctico de *Saint Seiya* se inspira indubitablemente en el Coliseo romano.

¹⁸ Como lo fuera Aquiles con Príamo (canto XXIV).

¹⁹ La tarea final equivaldrá a un 60% de la nota definitiva de la unidad.

4. CONCLUSIÓN

Se ha desarrollado arriba una secuencia didáctica interdisciplinar que explora la huella de la mitología y de la épica griega (siendo la segunda el vehículo de transmisión de la primera) en la serie de animación japonesa *Saint Seiya* o *Los Caballeros del Zodiaco*, de gran éxito en España durante los años noventa. Hasta el momento, las potencialidades didácticas del *anime* japonés no han sido quizás suficientemente explotadas. No obstante, existe una clara relación entre la literatura y el *manganime* nipón, pues los orientales se han inspirado frecuentemente en clásicos europeos para crear su particular narrativa *cross-media*.²⁰ Se producen, por consiguiente, interesantes fenómenos de hibridación cultural que muy bien podrían enriquecer los enfoques de determinadas asignaturas humanísticas. A pesar de lo afirmado, no debe perderse de vista que la finalidad de la materia es el estudio de la Cultura Clásica y de la profunda huella que la Antigüedad grecorromana ha impreso en muchas manifestaciones de nuestra existencia hasta el día de hoy. Por eso se ha recurrido a la lectura parcial de *La Iliada*, un texto fundacional en muchos sentidos.

Siguiendo el concepto de *Mukokuseki*, se ha intentado extraer rédito didáctico de una pluralidad de códigos y soportes comunicacionales. No he querido soslayar tampoco que la transmisión de determinados contenidos en torno a la religión, la idiosincrasia y la literatura griegas no puede dejar de lado otro propósito esencial: que los alumnos enriquezcan su caudal lingüístico gracias a la frecuentación de modelos culturalmente prestigiosos (académicos y literarios).

Este planteamiento de base puede ser útil, pues en la unidad anteriormente expuesta se trabajan las siete competencias que recoge la ley educativa actualmente vigente, así como estándares y contenidos de cuatro bloques (el tercero, el quinto, el sexto y el séptimo)²¹ de los siete que comprende la materia en el Decreto 40/2015.

Por último, y para terminar, en lo que tiene que ver con lo propiamente epistemológico, la secuencia didáctica se ha diseñado como un sistema donde cada documento es relevante y posee una función con vistas a la elaboración del producto final. Se ha recurrido al pensamiento analítico para que la unidad avance con una mecánica dialéctica, desde la tesis (los héroes sufrientes de las cuatro primeras sesiones)²² hacia la antítesis (las teomaquias y guerras sagradas de los dioses felices, que luchan entre sí por diversión y deporte, como puede observarse en las sesiones quinta-séptima). Ambas, la tesis y la antítesis confluyen en la síntesis (el combate de Aquiles contra Héctor, donde se siente muy de cerca el aliento divino que envuelve a los héroes, como se estudia en las sesiones octava y novena). Por su parte, en la concepción de la secuencia se ha tenido muy en cuenta el procedimiento retórico y lógico de la diseminación-recolección. En efecto, para la creación de la tarea final el alumno tendrá que amalgamar conocimientos mitológicos (de mitología comparada incluso), religiosos, históricos y lingüísticos con el fin de intentar acercar un capítulo de la serie de Kurumada al arquetipo que representa el poema de Homero.

Es positivo educar al alumnado en la diversidad, pero también es bueno reconocer que una época histórica que no dialoga fructíferamente con la tradición que la precede corre el riesgo de naufragar en la banalidad.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Alonso Pérez, Manuel (2016). La literatura a través del cómic: IV Centenario de Miguel de Cervantes. En *Actas del XIII Encuentro Práctico de Profesores de Español en Nápoles* (pp. 6-13). Nápoles: Instituto Cervantes de Nápoles. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/napoles_2016/02_alonso.pdf
- Borges, Jorge Luis (1981). *Otras inquisiciones*. Madrid: Alianza.
- Contreras Espinosa, Ruth y Eguía, José Luis (2017). *Experiencias de gamificación en las aulas*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Eco, Umberto (2001). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Tusquets.
- Eco, Umberto (2016). *De la estupidez a la locura. Cómo vivir en un mundo sin rumbo*. Barcelona: Lumen.
- García Gual, Carlos (1981). *Mitos, viajes, héroes*. Madrid: Taurus.
- García Gual, Carlos (2017). *Diccionario de mitos*. Madrid: Turner.
- Graves, Robert (2005). *Los mitos griegos*. Barcelona: Ariel.
- Hernández Pérez, Manuel (2017). *Manga, "anime" y videojuegos: narrativa "cross-media" japonesa*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Hesíodo (1994). *Teogonía. Trabajos y días. Escudo. Certamen*. Madrid: Alianza.
- Homero (1980). *La Iliada*. Barcelona: Planeta.
- Homero (1991). *La Iliada* (ed. Emilio Crespo Güesmes). Madrid: Gredos.
- Kurumada, Masami (1993-95). *Los Caballeros del Zodiaco*. Buenos Aires: Planeta Cómic.
- MacDonald, Dwight (1962). *Masscult and Midcult: Essays against the American grain*. New York: Random House.

²⁰ El cómic o manga suele dar lugar a *animés* (que son continuamente versionados), películas, novelas incluso (Tatsuya Hamazaki noveló *Saint Seiya* en 2002, bebiendo también abundantemente de la mitología griega), juguetes, disfraces, etc.

²¹ El bloque VII del Decreto 40/2015 contiene estándares redundantes con respecto a otros recogidos en bloques anteriores, como por ejemplo el estándar 2.1 en relación con el 2.1. del bloque V.

²² "En la mitología griega los héroes ocupan un lugar casi tan amplio como los dioses (...). Decir que son extraordinarios es al menos distinguirlos de los demás, de los efímeros mortales no heroicos que somos indignos de ser evocados en relatos de este género tradicional" (Gual, 12).

- Montañés Rodríguez Juan (2000). El juego en el medio escolar. *Ensayos. Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 15, 235-260.
- Núñez González, Elena (2004). *El "otro" como ser diabólico en el "Poema de Mio Cid" y en el "Poema de Fernán González"*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. <http://www.cervantesvirtual.com/obra/el-otro-como-ser-diablico---poema-de-mio-cid-y-poema-de-fern-gonzalez-0/>.
- Platón (2014). *Las leyes*. Madrid: Alianza Editorial.
- Rodríguez Adrados, Francisco (1994). La literatura griega en la materia de Cultura Clásica. *Estudios Clásicos* 36(105), 123-136.
- Rodríguez Adrados, Francisco *et al.* (1984). *Introducción a Homero* (2 tomos). Barcelona: Labor.
- Sutcliff, Rosemary (2000). *Naves negras ante Troya. La historia de La Iliada* (introd. Carlos García Gual). Barcelona: Vicens Vives.
- Terrassa, Jacques (2017). *L'analyse du texte et de l'image en espagnol*. Paris: Armand Colin.
- Vergara Ramírez, Juan José (2017). *Aprendo porque quiero. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), paso a paso*. Madrid: SM.