

**Antropología Experimental**<http://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/rae>

2025. nº 25. Texto 09: 141-157

Universidad de Jaén (España)

ISSN: 1578-4282 Depósito legal: J-154-200

DOI: <https://dx.doi.org/10.17561/rae.v25.9284>

Recibido: 01-11-2024 Admitido: 15-02-2025

**Paisajes míticos y paisajes históricos de la Antigua Grecia en el manga-anime *Saint Seiya*****Mythical landscapes and historical landscapes of Ancient Greece in the manga-anime *Saint Seiya*****Miguel Enrique GARCÍA VALLADARES**

UNAM (México)

mikeegv87@gmail.com

**Resumen**

Desde un análisis interdisciplinario, este artículo se examina la utilización de los paisajes arqueológicos griegos en el manga-anime *Saint Seiya* de Masami Kurumada para la constitución de sus propios espacios ficticios. Este trabajo parte de la noción de paisaje como la representación resultante de la lectura-observación hecha a un territorio y a partir de la manera en que las sociedades construyen la manera de ver y ordenar su mundo: el régimen escópico. Así, el régimen escópico permite explicar el ideario occidental construido en torno a la Antigua Grecia, su mitología y sus paisajes históricos. Aunque esas miradas han sido reproducidas y modificadas históricamente, según los intereses políticos y económicos; así como por las inquietudes sociales y culturales de cada época y lugar. En el contexto de la globalización y como producto cultural japonés, *Saint Seiya* ha permitido la aparición de nuevas miradas sobre los paisajes arqueológicos griegos; a partir de lo que la divulgación histórica, el cine y la publicidad turística occidentales le presentaron a su autor como griego antiguo. De ahí que, los fans occidentales de este manga-anime integren nuevas miradas y significados a estos paisajes, al confrontarlos en alguna visita turística Grecia o la consulta de material divulgativo.

**Abstract**

From an interdisciplinary analysis, this article examines the using of the Greek archaeological landscapes in the manga-anime *Saint Seiya* of Masami Kurumada for building its fictional spaces. On the basis of the notion of landscape, as a representation of the reading-sighting on a territory, this work considers that representation under a society's way of seeing and ordering its world: the scopic regime. Thus, the scopic regime explains the Western ideas about the Ancient Greece, its mythology and its historical landscapes. Although those sights have been reproduced and modified historically, according to the political and economic interests, but also the social and cultural inquisitiveness in each period and place. In the context of globalisation, and as a Japanese cultural product, *Saint Seiya* has produced new ways of seeing the Greek archaeological landscapes; from historical disclosure, cinema, and touristic marketing in the West taught to the author as Ancient Greece. That is the reason that Western *Saint Seiya* fans assimilate other ways of seeing and meanings those landscapes and face them during tourist visits or consulting historical material.

**Palabras Clave**

Paisaje. Régimen escópico. Grecia antigua. Manga-anime. Geografía histórica  
Landscape. Scopic regime. Ancient greece. Manga-anime, historical geography

## Introducción

En diciembre de 1985, en la revista japonesa *Weekly Shonen Jump* fue publicado el primer capítulo del manga *Saint Seiya*, en cuya primera página aparecía el mítico Pegaso y una leyenda que decía:

“En la era mitológica en Grecia, el héroe Perseo decapitó al monstruo Medusa. Se dice que de toda su sangre nació un Pegaso con las alas más hermosas. Ese Pegaso voló hacia el cielo y se convirtió en una constelación” (Kurumada, 2022).

En la cultura occidental la mitología griega constituye una serie de relatos generalmente conocidos e inseparables de esa antigua cultura, precisamente por considerarla parte de su legado histórico. De ahí que la llamada “civilización occidental” sitúe en Grecia su “lugar de origen”, su “cuna”. Pese a toda la discusión histórica e historiográfica que ello concierne, ese imaginario cultural se extiende a los paisajes de la Antigua Grecia y lo que se ha entendido de ellos, muy aparte de lo que los estudios históricos y arqueológicos han aportado.

En cambio, para las culturas de Asia oriental, como la japonesa, la mitología griega es ajena. Aún así, en décadas recientes, la globalización, como fenómeno cultural mundial, también ha hecho que esas historias míticas sean fuente de inspiración artística, como lo es el caso del mangaka Masami Kurumada en su *Saint Seiya*, mejor conocido en Hispanoamérica y España como *Los Caballeros del Zodiaco*. Cuanto más, porque la reproducción de imágenes de los paisajes arqueológicos de la Antigüedad clásica griega –principalmente los templos– han sido precisamente utilizados en las artes visuales, en la divulgación histórica y en la promoción turística griega, alrededor del mundo.

En ese sentido, en este trabajo interesa analizar el empleo de los paisajes griegos aparecidos en el manga-anime *Saint Seiya*, en tanto que se trata de un producto cultural asiático y no occidental. Para ello, se parte de la articulación entre los conceptos de paisaje y de turismo. Lo que resulta en una lectura de los paisajes, ya no dentro de una producción cultural occidental, sino asiática, a través de un manga-anime y difundida en el marco de la globalización. Ello quiere decir que, en el proceso de creación de su obra, Kurumada retomó los paisajes griegos para poder establecer sus espacios ficticios, a partir de lo que él comprendió, según los materiales visuales a los que él tuvo acceso. Espacios ficticios que recrean lugares reales para servir a la reinvenCIÓN de una mitología griega.

Aunque ha habido algunos intentos por tratar este tema, generalmente se han hecho desde la perspectiva del espacio como escenario y se enfocan en las referencias arquitectónicas, sea por los estilos o los edificios aludidos en este manga-anime (Anon., 2012; Fernández-Paradas, 2017). En efecto, esas referencias en la obra de Kurumada son varias, tanto en el manga como en el anime, que lejos de ser simples guiños, también indican cierto grado de apropiación de la mirada occidental respecto al paisaje griego.

Así pues, este trabajo se divide en dos partes. La primera articula los conceptos de paisaje y régimen escópico como el resultado de las históricas miradas hechas sobre al pasado y al espacio, en lo que ha dado a llamar como patrimonio cultural: cómo se han construido esas miradas y qué implicaciones culturales han tenido. Los cuales también han tenido gran influencia sobre otras manifestaciones de la cultura occidental. Con base en ello, la segunda parte se enfoca en el manejo de los paisajes a lo largo de *Saint Seiya*, tomando en cuenta el origen no occidental del autor y de su obra: cómo se muestran los paisajes griegos, porqué de esa manera y cuál ha sido el impacto en la audiencia.

En ambas partes se sugiere que, la difusión de los paisajes arqueológicos griegos, a través de la actividad turística como la divulgación histórica, ha jugado un papel esencial en el manejo de la mitología griega por Masami Kurumada. Cuando más al tratarse de un autor culturalmente ajeno a la Antigua Grecia, pero con acceso a ella por medio de la globalización. Todo ello dentro del régimen escópico construido históricamente por el mundo occidental para indicar lo que es relativo a la Antigua Grecia y su mitología.

## Paisaje e historia

El paisaje ha sido un concepto importante para la disciplina geográfica desde sus comienzos. Diversos autores han señalado ya, cómo su origen etimológico—sea en lenguas romances o germánicas—demuestra el peso histórico que este concepto ha tenido en la idea occidental del espacio, su estrecha

relación con el arte y su desarrollo como categoría de análisis en geografía (Ramírez y López, 2015). En ese sentido y para los objetivos de este artículo, interesa hacer énfasis en el concepto de paisaje desde una perspectiva cultural e histórica.

Se acepta que el paisaje hace referencia a una porción del espacio y a su representación, con los cambios temporales que experimenta y los vestigios que va dejando. De acuerdo con Federico Fernández Christlieb (2022: 15-16, 41), el paisaje geográfico es lo que se ve del lugar donde una comunidad tiene arraigo histórico, se trate del campo o la ciudad. Ese lugar es el país, no entendido como el estado-nación, sino el territorio en donde una comunidad se identifica a partir de su historia. Así, el paisaje conlleva la acción observar ese país o esa porción del territorio local y aprehenderlo, de acuerdo con un bagaje cultural que permite la identificación entre quienes son paisanos.

Asimismo, desde esa perspectiva, el paisaje se desarrolla –retomando a Lefebvre– por la acción de quienes viven, perciben y conciben su espacio (Lefebvre, 2013); los foráneos lo aprehenderán o lo entenderán de acuerdo con el modo en que se acerquen a él y cómo experimenten ese acercamiento. Por supuesto, según su contexto como foráneos y a partir de la representación que le presenten los locales. Ello, igualmente dependiente de su tiempo, sujeto a los procesos históricos ocurridos en el momento en que se vive y lo que se observa del país y su paisaje.

En efecto, a lo largo de la historia, el tema del paisaje ha dado lugar a múltiples manifestaciones artísticas que expresan precisamente lo que una comunidad ve y comprende de aquella porción de su país, se trate de un entorno rural, urbano o ambos. Aunque en Occidente es conocido el paisajismo, como aquella corriente pictórica del siglo XIX –derivada del realismo– que retrataba lugares emblemáticos, dichas representaciones pictóricas también han estado presentes en otras áreas culturales en diversas épocas. Baste mencionar el *shan-shui hua* (山水画, “pintura de agua y montaña”) o paisajismo chino en donde “lo que se ve del país” se articula con la literatura, por medio de la caligrafía. Como resultado, la pieza artística en cuestión es producto de un ejercicio que combina la meditación, la reflexión y la apreciación del medio (Mezcua, 2014; Bruni, 2020).

En este punto, es preciso mencionar que, estas expresiones artísticas no son imágenes fieles del lugar en cuestión, pues no dejan de estar imbuidas en un contexto concreto. Mismo que explica la técnica empleada, el lugar y ángulo escogidos para representar el paisaje, incluso la hora del día o la época del año. Por lo mismo, los paisajes reproducidos visualmente en una pintura, un códice, un video o una fotografía no dejan de expresar la geografía cultural de una comunidad en su época. Esto último está íntimamente relacionado con lo que se ha de llamar régimen escópico, es decir, la mirada particular que una sociedad construye en una época determinada, para percibir el mundo y su mundo (Favila, 2021).

En esa forma, sea una fotografía o un video, la imagen del paisaje dependerá de quien la ha captado y reproducido. Su percepción visual del mundo está enmarcada en un imaginario social que incide en la composición de la imagen de lo que contempla y lo que resalta de su país (Favila, 2021). En otras palabras, el paisaje también es una construcción que está sujeta a la lectura-observación que se haga del espacio, a un régimen escópico. De modo que en esa lectura-observación habrá detalles en los que se hace mayor énfasis por el significado que se le atribuye, mientras que otros quedan relegados (Favila, 2021; Ramírez y López, 2015). Cuanto más si se trata de paisajes históricos, de los que no hay fuentes precisas de su aspecto pretérito y de los que apenas quedan vestigios en el presente (crónicas, edificios, ilustraciones, mapas).

De hecho, en el proceso de reconstrucción histórica y arqueológica de los paisajes del pasado, es común que se hagan correcciones sobre las reconstrucciones previas. En el caso de las civilizaciones antiguas, de cuyas ciudades apenas quedan rastros de sus paisajes, es difícil realizar reconstrucciones precisas, sea porque dicha ciudad aún hoy es un centro de población importante (como Jerusalén, Atenas, Ciudad de México); o bien, porque en algún momento de su historia fue abandonada o destruida (Teotihuacan, Palmira, Machu Pichu). En consecuencia, más que una reconstrucción, lo que las investigaciones arqueológicas y geohistóricas realizan son acercamientos a esos paisajes pretéritos, según las fuentes y las técnicas disponibles (López Arroyo, 2016; Filio, 2012; Castañeda, 2016).

Cabe señalar que, respecto a los paisajes de culturas antiguas, como la griega, también influye mucho el relato que se haga sobre estas, así como los ideales de la época y la postura que el investigador tenga sobre dicha sociedad. Asunto que, en mayor o menor medida, constituye un sesgo inevitable en el proceso investigativo, de acercamiento y de reconstrucción del paisaje. Lo que no es necesariamente

negativo, puesto que igualmente ayuda a comprender las distintas miradas efectuadas sobre un lugar y su paisaje, a lo largo de su historia. (Mendiola, 1996; Filio, 2012; Garza y Dalla Corte, 2015).

Lo anterior se vincula con los relatos históricos oficiales, pues estos han moldeado la mirada hacia los paisajes históricos, tanto dentro como fuera de cada Estado-nación. Es decir, han influido en el régimen escópico de la sociedad para indicar cómo es o debería verse el paisaje griego, lo que se debe resaltar y lo que se debe ocultar. Como se verá más adelante, la construcción de la Antigüedad griega como “cuna de la civilización occidental” fue un proceso de varios siglos, que se manifestó en las artes y permitió la formación del Estado griego moderno. Así como su articulación con la actividad turística que ha tenido una fuerte influencia sobre ese régimen al exterior (Balaskas, 2015).

En efecto, desde el siglo XIX, el Estado heleno promovió la investigación arqueológica, la cual estuvo acompañada de narrativas nacionalistas. Es así como los vestigios de la época antigua cobran protagonismo y se integran a ese modo de ver de la nacionalidad griega. De ahí que, al ser considerados como parte del patrimonio cultural nacional, la mercadotecnia emplee, entre otras imágenes, fotografías panorámicas de los sitios arqueológicos de la llamada Antigüedad clásica para atraer a los visitantes.

Dicho sea de paso, Mario Fuente (2024) explica cómo este tipo de dinámicas político-culturales permiten la formación de ciertos estereotipos. Si bien, este historiador se enfoca en las representaciones gráficas y narrativas de lo mexicano en los videojuegos; esta reflexión puede hacerse extensiva a los paisajes, ya que este tipo de productos suelen basarse en ese mismo tipo de consideraciones para ambientar la narrativa del juego, convirtiéndolo en un dispositivo cultural. Así, a partir de paisajes estereotipados, Egipto puede asociarse con un espacio desértico que incluya a las pirámides y la Esfinge, Italia con el Coliseo o la Torre de Pisa, México con espacios selváticos teniendo las pirámides de Chichén Itzá o de Teotihuacan y, en el caso de Grecia, desde luego con la Acrópolis o cualquier templo griego.

Para el caso que atañe a este texto, la actual mirada hacia culturas antiguas, como la griega, se sitúa en un contexto globalizado, en el que el patrimonio cultural se mercantiliza. No importa si la referencia en el juego de mesa o en el espectáculo es correcta o precisa, sino mantener la idea de su valor material y cultural; pero siempre desde un marco de referencia que se considere aceptable. Ese marco de referencia es precisamente el régimen escópico, que indica el modo en que se ve o debe verse, en este caso, un paisaje. De esta manera, lo que a simple vista puede parecer como el mero escenario de una historia ficticia, toma sentido como la reproducción de un paisaje ajeno al autor, pero dentro de lo que el régimen escópico local le indica de ese paisaje. Por lo tanto, el autor o artista extranjero a este paisaje no ha hecho sino retomar lo que los locales le han presentado, mientras modifica o adapta por su propia autoría.

## Grecia y Occidente

Si bien la actual cultura occidental es históricamente el fruto de los aportes de diversos y complejos procesos culturales, las referencias a la Antigua Grecia inundan Occidente, más por las progresivas concepciones historiográficas, que por algún origen único. De ahí que sea necesario realizar una revisión histórica al régimen escópico sobre la Antigüedad griega, puesto que esas miradas han definido la concepción de los paisajes actuales, como la reconstrucción de ese pasado. En lo general, uno de los lugares comunes es que muchos aspectos de las culturas occidentales actuales tienen algún origen griego, sea por la etimología de alguna palabra o frase, por alguna práctica o por la escritura alfabetica. O bien, debido a la identificación de algún filósofo o explorador griego como el descubridor de cierto fenómeno natural, por haber sido el primero en plantearlo “científicamente” o al menos sugerirlo.

Precisamente, la historia y la geografía, como términos, provienen del griego: ἴστορία y γεωγραφία; y como disciplinas modernas, ambas consideran a Heródoto de Halicarnaso como “su padre”, como aquel individuo del pasado cuyos escritos y acciones se identifican con las actividades propias del historiador y del geógrafo actuales. Toda vez que, en ambos casos, su carácter moderno como ciencias o disciplinas se remita, más bien, a la Europa occidental decimonónica (Fernández, 2015).

Hacia los siglos XIV y XV, durante la decadencia del Imperio romano de oriente (o bizantino) escritores e intelectuales de Europa occidental comenzaron a considerar a las antiguas Grecia y Roma como su principal referente cultural. Fue durante aquellos años cuando que diversos literatos e intelectuales, como Francesco Petrarca, acuñarían los términos historiográficos de “Edad Media”, “Medievo” o “medieval” para el periodo histórico situado entre la caída del Imperio romano de occidente

y la de ellos mismos (Batallé, 1995; Dawson, 2006). El anticlericalismo y el anticristianismo de la Ilustración del siglo XVIII, y a lo largo del XIX, añadieron a ese periodo histórico el apelativo de “oscurantismo”, con toda la carga negativa y despectiva que aún hoy se mantiene en el ideario popular. Ello a pesar de que esa postura ya ha sido superada por la historiografía desde mediados del siglo pasado (Moreno Leoni y Moreno, 2018).

De esta manera, desde distintos matices y perspectivas, la así considerada “Antigüedad clásica” se convirtió en un periodo histórico lejano que era necesario recuperar o, por lo menos, tomar como guía y referente para tiempos presentes. Así, era posible encontrar en “los clásicos” griegos y romanos inspiración para los proyectos políticos modernos (república, democracia, senado, ciudadanía) y, desde luego, artísticos y culturales (literatura, escultura, arquitectura, música; Cavada, 1995).

Entre la segunda mitad del siglo XVIII y a lo largo del XIX, la investigación en las ruinas visibles de las antiguas edificaciones griegas y romanas motivó el desarrollo de la arqueología como ciencia, así como la temática paisajística e histórica en la pintura. Sobre esto último, debe subrayarse el énfasis dado sobre relatos mitológicos, históricos, religiosos o simplemente de la vida cotidiana, en los que los relatos eran una excusa para presentar algún edificio clásico en ruinas. Precisamente, en aquellas centurias, las corrientes neoclásica y romántica en pintura y escultura retomaron aquellas temáticas para expresar los ideales nacionales o revolucionarios liberales de esos momentos. No menos importante, la inspiración de la mitología griega en las artes escénicas para los mismos fines, cuyas obras solían montarse con su respectiva “escenografía clásica” (Dritsas, 2016: 54-56; imágenes 1).



1. Giovanni Paolo Panini, *Ruinas romanas con san Pablo predicando* y Giovanni Nicolas Servandoni, *Paisaje de ruinas con figuras* (siglo XVIII).

Por lo mismo, no es casual que el desarrollo de esas temáticas artísticas coincida temporalmente con la aparición del concepto moderno de paisaje en el arte y en la naciente ciencia geográfica. Las identidades nacionales decimonónicas se justificaron en la historia y en la geografía, por medio de una retórica que fue absorbida por los estados, al apropiarse del término país como sinónimo del estado-nación. Pero también de los sitios y monumentos del pasado como pruebas palpables del discurso histórico oficial y como parte integral de los paisajes nacionales. De donde se entiende que las ciencias histórica y geográfica hayan nacido para estar al servicio de los estados nacionales (Souto, 2011; Fernández, 2022).

Cabe mencionar, además, el caso de la arquitectura y la escultura decimonónicas cuyos cánones de estética estaban inspirados en lo que se entendía que habían sido los de Grecia y Roma antiguas. Si bien es cierto que, desde una historia académica moderna, en el XIX se hicieron valiosas aportaciones, las limitaciones metodológicas llevaron a conclusiones que en esos momentos se consideraron válidas, pero que hoy se cuestionan o que ya han sido muy superadas. Tal es el caso del uso del color, pues se creía que los edificios, los monumentos y las esculturas eran completamente blancos, como supuesto signo de pureza y raciocinio entre griegos y romanos (Netti, 2019).

Es así como, desde hace más de quinientos años y con distintos matices, la llamada Antigüedad clásica se ha asumido como una “Edad de Oro”, un “paraíso perdido” en la historia de Europa occidental. Lo cual llevó a la elevación de la Antigua Grecia como “cuna de la civilización occidental” y, por extensión, a aquellos lugares en donde se ha impuesto la cultura occidental alrededor del mundo. La recuperación

del mundo grecorromano, si bien imposible, debía ser cualitativa para el orden y progreso de los pueblos, a través de la guía de los supuestos antiguos valores griegos, en los tiempos modernos (Alfaro, 2018).

Por su parte, la aparición de Grecia como estado-nación moderno está relacionada con esos mismos ideales, junto al desarrollo del nacionalismo griego. Éste, desde mediados del siglo XVIII, retomó los valores ilustrados y la interpretación occidentales de la antigua cultura helena, lo que derivó en un movimiento nacionalista propio: el filhelenismo. Así, con el apoyo de Gran Bretaña, Francia y Rusia, en 1830, Grecia consiguió su independencia del Imperio otomano. Inicialmente, el nuevo estado se fundó como República helénica; pero por la intervención de otras potencias, Grecia se convirtió en monarquía y se impuso a Otón de Baviera como primer Rey de los helenos (1834-1862; Stenou, 2019: 1643-1644).

Bajo ese ideario nacionalista de inspiración occidental, la Grecia moderna se asumió como continuadora y unificadora de las antiguas polis helenas, estableciendo a la ciudad de Atenas como su capital. Este proceso político fue importante, no sólo para la consolidación del Estado griego como país independiente, sino para la definición de un paisaje nacional griego, acorde con esos ideales (Balaskas, 2015). Por su origen, la familia reinante facilitó la llegada de pintores alemanes que reprodujeron las vistas de los antiguos templos y edificios; así como la fundación de distintas escuelas de arqueología. Es por demás decir que, para la historia oficial griega, los períodos bizantino y otomano tuvieron una connotación negativa, de manera similar a la Edad Media en Occidente, aunque el Imperio bizantino fue posteriormente redimido por haber sido un imperio cristiano de lengua griega (Stenou, 2019: 1654-1656).

Esa lectura de la historia no es para menos, si se considera que buena parte del proyecto de nación griega, bajo Otón I, esperaba formar una Grecia moderna inspirada en la de la Era de Pericles (siglo V a. C.), la del apogeo de Atenas tras la victoria en las Guerras médicas. Por eso, los trabajos de preservación arqueológica de esa época se enfocaron en ese período, desdeñando otros. Del reinado de Otón I son también las pinturas de paisaje que retratan el Partenón y la Acrópolis desde distintos ángulos de Atenas. La mayoría de ellas ejecutadas por pintores alemanes que desarrollaron toda una Escuela de pintura en Grecia. En otras palabras, todo ello significaba la adopción de los cánones occidentales sobre lo que era o debía ser Grecia (Terkenli, 2011; Balaskas, 2015).

Por otro lado, en el último tercio del siglo XIX, con el desarrollo de la cultura del ocio, hicieron su aparición los deportes profesionales y el turismo. Por un lado, en 1896, la celebración de los primeros Juegos Olímpicos modernos cristalizó la idea del rescate de los “antiguos valores griegos” en el mundo moderno, a partir de las competencias deportivas. Proyecto que no podía comenzar en otro lugar, sino en la ciudad de Atenas, por lo que se atrajo a numerosos visitantes, junto a atletas de diversas partes del mundo. De hecho, a raíz de ese evento, aparecieron las primeras publicaciones turísticas, con información detallada de las ciudades, los caminos, lugares de hospedaje, industrias locales, sitios de interés, etc. (Dritsas, 2016).

En ambos casos, el recurso al paisaje griego, enfocado en los sitios arqueológicos, no hacía sino acercar al observador los vestigios de aquella “Edad de Oro de la historia [europea]”. Como consecuencia, se pretendía producir una sensación romántica de palpar esa historia antigua, casi mítica, por el estado ruinoso de aquellos edificios o el mero contraste entre lo antiguo y lo moderno. Sería después de la Segunda Guerra Mundial cuando el turismo cobraría mayor fuerza y se consolidaría como una actividad importante para la economía griega, subrayando su faceta como “país mítico”. Junto al ya muy antiguo turismo religioso, de las peregrinaciones a los monasterios del Monte Athos y de Meteora, y más recientemente el de playa, en las costas e islas del Egeo y del Mediterráneo en general (Dritsas, 2016; Pillet, 2017; Stenou, 2019).

Al respecto, Grecia ha encontrado en la actividad turística un medio para poder fortalecer los ideales nacionalistas al interior y proyectar una imagen de estos al exterior. En efecto, a través del concepto de patrimonio cultural, los estados aluden a la trascendencia histórica de determinados elementos, a los cuales catalogan como la síntesis de los valores identitarios de la nación. Por ello se reconoce la necesidad de su conservación, como en la difusión, en donde la educación y el turismo tienen gran relevancia (Santana, 1998).

No obstante, para el turismo, esa conservación y difusión están condicionadas por la conversión de ese patrimonio cultural en mercancía o espectáculo. Como se mencionó en el apartado anterior, la actividad turística publicita los sitios arqueológicos desde una mirada particular del pasado y en esa mirada interviene el sentir nacional que se desea expresar al exterior. A ello, habría que añadir el papel

del cine, como forma de expresión y difusión masiva de esas miradas. En consecuencia, el paisaje histórico griego ha sido moldeado, no sólo por la investigación arqueológica e histórica, sino por las miradas nacionales hacia el pasado, como por los intereses económicos. Por el régimen escópico que históricamente se ha ido construyendo sobre los paisajes de Grecia.

### Grecia antigua y mitológica en el cine

Antes de abordar concretamente el caso de *Saint Seiya*, en este apartado se analizan brevemente las representaciones de la Antigua Grecia en el cine, a fin de contextualizar la manera en que estas han contribuido a la imagen de Grecia en la cultura popular. Aun cuando, *Saint Seiya* originalmente es un manga o cómic japonés, antes que un anime o animación, vale la pena realizar un breve análisis de la representación gráfica que se ha hecho de la Grecia antigua y la mitológica en el cine occidental.

Para ello, es importante señalar el cine péplum, el género de las películas de temática mitológica o de la llamada historia antigua (Medrano y Jodra, 2018). La mayoría de estas cintas narran historias relativas a Grecia y Roma, pero también a Egipto, relatos bíblicos o al periodo medieval. Algunas de ellas son ampliamente conocidas dentro de los ámbitos religiosos judeocristianos por su emisión en los días de Semana Santa, como *Los Diez Mandamientos* (1956) y *Ben Hur* (1959).

Asimismo, desde los inicios de la cinematografía, a principios del XX, las historias ambientadas en llamada Antigüedad clásica fueron representadas, por medio de la adaptación muda de libros como *Ben Hur* (1907) o *Quo Vadis?* (1913). Primero los cineastas italianos y franceses –en la década de 1930–, y luego los estadounidenses –en las de 1950 y 1960– serían los encargados de llevar a la pantalla grande este tipo de historias. Aunque la mayoría de estas se enfocaban en la antigüedad romana, siendo menos las relativas a Grecia. De entre estas últimas, cabe mencionar *Ulysses* (1954), *Hercules* (1958), *La Batalla de Maratón*, *La Batalla de Siracusa*, *Alexander The Great* (1959), *La Guerra de Troya* (1961) y *Clash Of The Titans* (1981).

En todo caso, en dichos filmes sería inútil tratar de encontrar una veracidad histórica precisa o un apego a las versiones antiguas de los mitos, como a los paisajes, debido a que directa o indirectamente dependen de lo que los historiadores y arqueólogos han desentrañado sobre la llamada Antigüedad clásica. Pero más importante aún, las películas peplum son productos tanto comerciales como culturales. Después de todo, son igualmente parte de una época que ve con ciertos ojos a otra, reinventa relatos míticos, históricos o ficticios para expresar las inquietudes de su presente. En suma, el público objetivo de estas historias no es el griego antiguo, sino el occidental contemporáneo (Rubio Moraga, 2008).

Precisamente, el cine, como cualquier otra forma de expresión artística, proyecta los valores, inquietudes y prejuicios de su época y de quienes producen las cintas. Cuanto más de parte de las compañías productoras, las cuales adaptan y reinventan historias con tal de atraer al público, según los gustos, y que estos generen ingresos en la taquilla y la mercadotecnia. Tal es el caso de las películas del semidios Hércules, generalmente interpretado por actores-culturistas como Steve Reeves (1958), Arnold Schwarzenegger (1970) y Lou Ferrigno (1983). Estos últimos en ficciones que nada tienen que ver con los mitos griegos, sino reinversiones del personaje mítico como figura de acción o hasta de comedia para expresar ideales de masculinidad de la segunda mitad del siglo XX.

Esto no disminuye su valor histórico y cultural, puesto que a través del cine, es posible analizar a las sociedades, cómo se ven a sí mismos y cómo ven hacia el pasado, el suyo propio o de otras regiones. Sin mencionar el innegable impacto que estas películas han tenido sobre la idea popular acerca de la Antigüedad griega, se trata de expresiones propias de la cultura occidental, donde Grecia y Roma son lugares relativamente comunes. De ahí que ese mismo bagaje cultural y popular se retroalimente y actualice con las miradas que se van dando hacia esas épocas lejanas y los espacios que sus moradores constituyeron.

### *Saint Seiya* y la reinención del mito griego

A partir del periodo de la Restauración Meiji (1862-1912), Japón ha experimentado la occidentalización en sus instituciones y parcialmente de su cultura. Aunque en muchos aspectos todavía mantiene su propia herencia e identidad asiática oriental, por lo que la tradición griega antigua sigue siendo lejana. Parte de esos procesos histórico-culturales son la producción de mangas y animes

modernos, desde la segunda mitad del siglo XX, los primeros como historietas y los segundos como historias animadas.

Es así como Masami Kurumada escribió y diseñó *Saint Seiya* (聖闘士星矢) durante la década de 1980. *Saint Seiya* fue publicado entre 1985 y 1990, por la editorial Shueisha; mientras que su versión animada o anime fue lanzado entre 1986 y 1989, por Toei Animation, a través del canal TV Asahi. *Saint Seiya* relata la historia de un grupo de guerreros, llamados santos o caballeros, cuya misión principal es proteger y luchar por la diosa Atenea, encarnada en la joven Saori Kido, en las así llamadas “guerras santas”, contra otros dioses rivales como Poseidón y Hades (Varios, 2012).

*Saint Seiya* es actualmente una amplia franquicia que cubre otros mangas, animes y series, películas, figuras de colección (*myth cloths*) y demás productos. Tras su meteórico éxito en Japón, hace casi cuarenta años, pronto llegó a China, Corea y el sureste asiático. A comienzos de los 1990, *Saint Seiya* se dirigió a occidente, a Francia, Italia, España y Portugal, donde la serie fue rebautizada como *Los Caballeros del Zodiaco*, según sus lenguas. Para después cruzar el Atlántico y arribar a América, empezando por México y Brasil, a mediados de aquella década. Tras un hiato de casi cinco años en el continente, al comienzo del siglo XXI, llegó sin éxito a Estados Unidos y Canadá; aunque en Iberoamérica se reestrenó y en Japón se animó la saga de Hades, la última parte del manga original. Desde entonces, *Saint Seiya* se ha convertido en una de las franquicias más importantes y destacadas de Toei Animation en los años recientes, junto a *Dragon Ball*, *Pokémon*, *Sailor Moon* y *One Piece* (Anime News Network, 2006; Rivadeneyra, 2021).

Cabe mencionar que Masami Kurumada ha declarado que, durante el proceso creativo, se propuso crear una historia de peleas ambientada en Grecia y su mitología, y en donde cada personaje representara una constelación. Pese a que en otros trabajos se afirma que Kurumada viajó a Grecia o que a partir de un viaje anterior se inspiró para crear *Saint Seiya* (Bersabé, 2020); en algunas de las entrevistas que el autor ha dado no se mencionan dichos viajes. Más bien, todo indicaría que el mangaka realizó una exhaustiva investigación sobre la Antigua Grecia y cuya mitología llegó a considerar que expresa “elegancia y poder” (Kurumada, 1990; Anime News Network, 2006; Varios, 2012; Rivadeneyra, 2021).

Si bien se desconocen de manera precisa las fuentes bibliográficas consultadas por Kurumada, es indudable la vasta información que recaudó, pues, aunque él afirma que no está particularmente interesado en la mitología griega, con *Saint Seiya* logró reinventarla. De hecho, para el historiador David Carbajal (2020), *Los Caballeros del Zodiaco* es la reinvencción del mito de Prometeo, por la premisa de la lucha entre los protagonistas humanos contra los dioses. Así pues, parte de esa reinvencción incluye la de la geografía, a través de los paisajes presentados a lo largo de la obra y por buena parte de la franquicia.

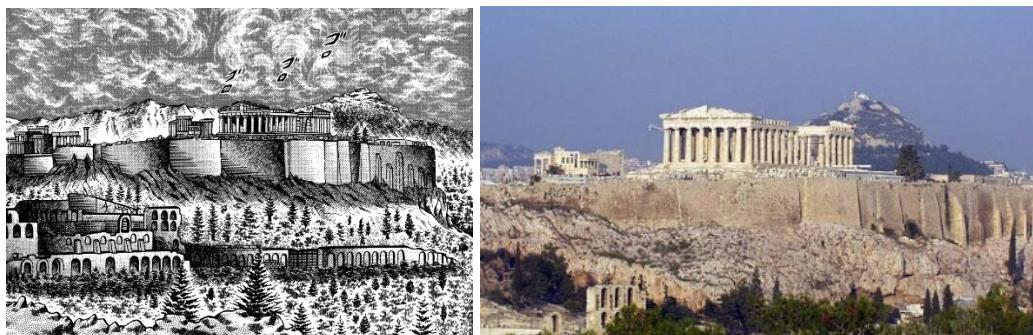
Tanto el manga original como el anime clásico, consta de tres arcos o sagas principales: Santuario, Poseidón y Hades –el arco de Asgard, entre el del Santuario y Poseidón, exclusivo del anime, no se toma en cuenta aquí–. El arco del Santuario revela a Saori Kido como encarnación actual de Atenea e introduce el mundo de sus santos o caballeros. Estos últimos, forman parte de una especie de milicia sagrada, ubicada en el Santuario, en Grecia, la morada terrenal de la diosa. El arco de Poseidón sigue la guerra contra el dios de los mares como principal rival de Athena<sup>1</sup>, de acuerdo con la mitología histórica. Mientras que el arco de Hades se subdivide en tres partes que complejizan la lucha contra el dios del inframundo: en el Santuario, el Infierno y en los Campos Elíseos.

A partir de esos arcos, se presentan los territorios míticos de cada uno de estos dioses, construidos “desde la Época del mito” y estrechamente relacionados con el mundo secular o, mejor dicho, la geografía real. Se trata de un juego entre la inspiración y la reinvencción de los lugares reales para la construcción de los ficticios, a los que Kurumada modela para darle la apariencia de antigüedad, sin perder lo que él considera “elegancia y poder” (Varios, 2012).

En primera instancia, el Santuario de Athena se va mostrando como un complejo de diversos edificios ubicados en torno a una colina. Inicialmente, en el manga, no es clara su disposición, sino que el autor utiliza distintos ángulos y enfoques de la Acrópolis para representarlo. Mientras que el anime es muy confuso, pero mantiene la idea de situarse en una montaña (imágenes 2).

---

<sup>1</sup> En el doblaje hispanoamericano, se emplea el inglés castellanizado *Athena*. En adelante se utilizará este nombre para diferenciar al personaje ficticio de la diosa de la mitología histórica.



2. Vista del Santuario (izquierda, Kurumada, 2022) y de la Acrópolis desde la colina Filopapo (derecha, Wikimedia Commons).

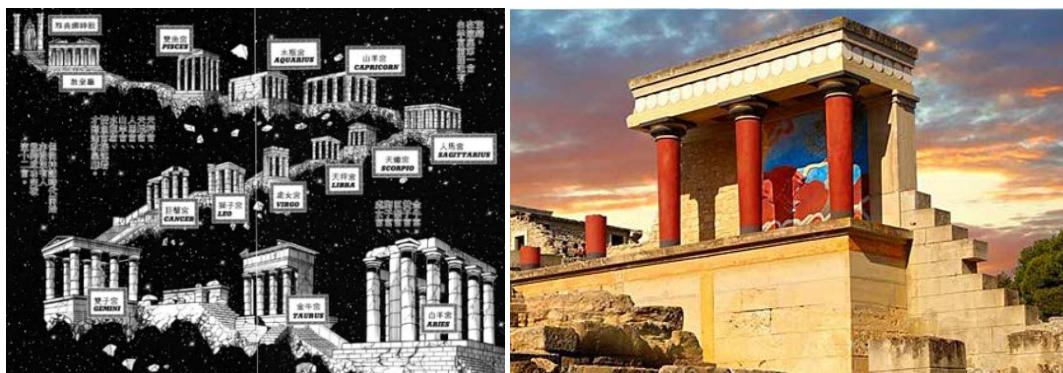
En las faldas de la montaña principal, la palestra es la arena de combate donde Seiya, el protagonista, peleó para obtener derecho a la armadura de Pegaso y es la primera locación del Santuario que se muestra. Dispuesta como un teatro griego, Kurumada diseña la palestra a partir del teatro de Delfos, aun cuando la propia Acrópolis ateniense tiene su propio teatro, pero de la época romana: el Odeón de Herodes Ático (imágenes 3).



3. La palestra del Santuario (izquierda, Kurumada, 2022) y el teatro de Delfos (derecha, Wikimedia Commons).

También dentro del Santuario, el complejo de las Doce Casas es un conjunto de 14 sucesivos templos, por los que se sube la montaña del Santuario, a través de una larga escalinata que la rodea. Se trata de los 12 templos que representan las constelaciones del zodiaco, custodiados por los doce Caballeros de Oro. Detrás de la Casa de Piscis, sigue la Cámara del Patriarca, el líder terrenal de los santos y mano derecha de Athena; y finalmente, en la cima de la montaña, se encuentra la Cámara o Templo de la diosa con una gigantesca estatua suya detrás.

Los doce templos del Santuario resultan de la adecuación de diversos edificios, como el templo de Atenea Niké, el de Zeus Olímpico o el Palacio de Cnosos en Creta. Mientras que la estatua de Athena lo es de la Atenea Varvakeion. En todo caso, la adaptación principal es la localización de este complejo en una elevación. Así como el visitante accede a la Acrópolis subiendo por las escaleras del Propileos, los caballeros entran en las Doce Casas subiendo la larga escalinata que serpentea hasta la Cámara de Athena (imágenes 4).





4. Plano de las Doce Casas del Santuario, en el manga (Kurumada, 2022), en comparación con el Palacio de Cnosos (Grecia.info), el templo de Atenea Niké (Enciclopedia de la Historia del Mundo) y dos vistas del templo de Zeus Olímpico en Atenas (Wikimedia Commons).

Diseñado más libremente, el santuario de Poseidón se sitúa en el fondo marino emulando a la Atlántida, con ocho inmensos pilares que rodean al templo del dios, representando a los siete océanos del mundo<sup>2</sup> y al Mediterráneo, mientras los sostienen “como si fuera el cielo” (Toei Animation, 1986-1989). Sin embargo, el lugar que aquí interesa examinar es la entrada a ese santuario submarino: el promontorio de Cabo Sunión, donde yacen las ruinas del templo de Poseidón y que, según la historia, al nivel del mar, hay una cueva que Athena usaba como cárcel para sus enemigos (Kurumada, 2022; imágenes 5).

A diferencia de la Acrópolis, el sitio arqueológico de Cabo Sunión es enteramente referenciado e integrado en la historia de *Saint Seiya*, reiterando que esta se desarrolla en una geografía realista. No obstante, el empleo del paisaje relativo a este lugar es más bien introductorio y un tanto secundario. Aunque no se le menciona explícitamente, la primera escena del manga muestra de fondo el templo del dios de los mares. Ya en el arco de Poseidón, este mismo sitio arqueológico funciona como la entrada al santuario submarino, por el que Julián Solo, encarnación de Poseidón, es guiado por Thetis de Sirena (*Mermaid*) para acceder a su trono; mientras que Kanon de Géminis/Dragón marino accidentalmente entra por él, luego de haber sido encarcelado en una de las cuevas del promontorio (Kurumada, 2022).



5. El templo de Poseidón en Cabo Sunión en el manga (Kurumada, 2022) y en la realidad (Unsplash; GetYourGuide).

<sup>2</sup> Pacífico Norte, Pacífico Sur, Atlántico Norte, Atlántico Sur, Índico, Ártico y Antártico.

Por último, en la saga de Hades, Masami Kurumada se aleja de los mitos griegos clásicos y recurre a la *Divina Comedia* de Dante Alighieri para diseñar su infierno. Entre tanto, los Campos Elíseos, en donde yacen las almas escogidas por los dioses, lucen como una extensa pradera floreada con columnas y templos dispersos y derruidos, similares a los del Valle de los templos de Agrigento (imágenes 6). No obstante, esta ambientación queda en un segundo plano, como un mero escenario, puesto que los eventos transcurren en espacios abiertos, distintos a los inspirados en la Magna Grecia (Kurumada, 2022).



6. Los Campos Elíseos en el anime (Toei Animation, 2005-2007) y fotografía del Valle de los templos en Agrigento (<https://www.shutterstock.com/>).

Una última mención, son las películas del anime, en donde igualmente existe una ambientación similar, pero sin alguna referencia concreta, a la que se añade el relieve accidentado y el clima mediterráneo característicos de Grecia. Especialmente en el mediometraje *Saint Seiya Gekijōban* (1987) y en la película *Saint Seiya: Shiku no Shōnen Densetsu* (1989), la trama ocurre en los santuarios de Eris y en el de Febo Abel<sup>3</sup>. El primero se encontraría en las faldas de una montaña insular, y el segundo, escondido entre riscos aparentemente cercanos a Atenas. Es así como el recurso a los elementos paisajísticos griegos es más genérico, a fin de situar al espectador en un entorno que mantenga la esencia de la historia original (imágenes 7).



7. A la izquierda, escenas de la película *Saint Seiya Gekijōban*, (Toei Animation, 1987); a la derecha, en *Saint Seiya: Shinku no shōnen densetsu* (1989).

Como puede observarse, es apreciable el conocimiento sobre los paisajes y panorámicas griegas. Ya sea en el manga o en el anime, las vistas que Kurumada ofrece de las distintas locaciones –el Santuario

<sup>3</sup> Divinidad griega inventada para esta película, pero con los atributos de Apolo (Varios, Guía Saint Seiya, 2012).

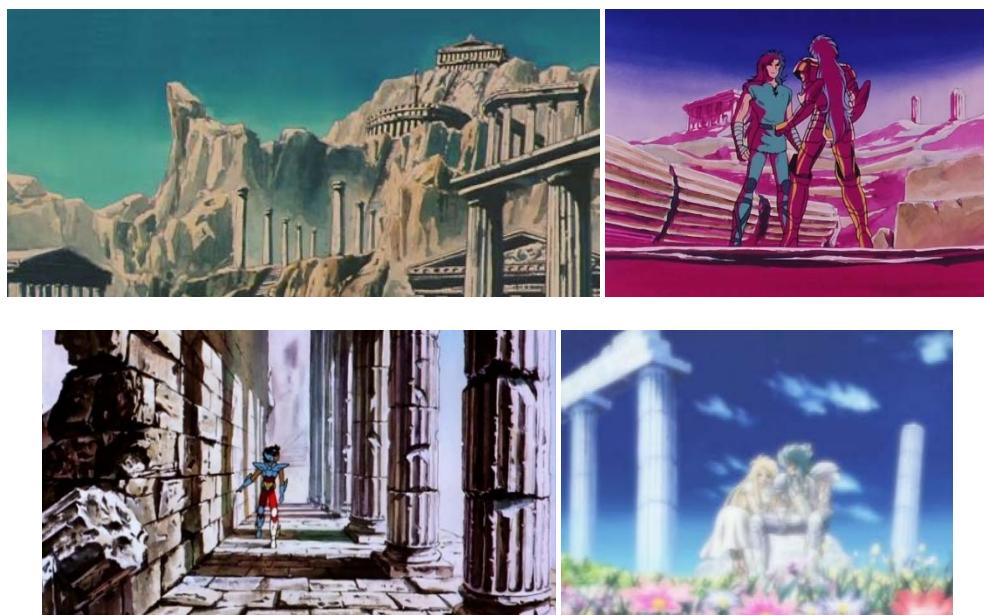
de Athena con las Doce Casas, Cabo Sunión y los Campos Elíseos—, corresponden a vistas de los sitios arqueológicos reales desde puntos precisos, imágenes que pueden encontrarse fácilmente entre la publicidad turística o en material histórico divulgativo. Si bien el mangaka las utiliza para situar la locación de la narración, también lo hace con la finalidad de envolver en el contexto mítico de su historia (Kurumada, 2022).

Así pues, si para Kurumada los nombres de sus personajes son importantes para que estos tengan sentido en su personalidad (Anime News Network, 2006); de la misma manera, los lugares importan, dado que el espacio también cumple su parte en la narración. En ese sentido, el recurso a esta geografía realista (Atenas, Cabo Sunión, Delfos, Creta, Agrigento) implica cierta apropiación del régimen escópico occidental, a partir de la publicidad turística y el material histórico divulgativo que el mangaka debió revisar para adoptarla y adaptarla a su propia historia. Es decir, el autor –como japonés y culturalmente ajeno a la Antigua Grecia– retoma esos paisajes y se apropia de la mirada particular con la que Occidente ha construido la idea de la Grecia Antigua para integrarla en su ficción y reinventar su mito.

Por lo mismo, el autor no está interesado en la precisión histórica de cómo lucían los edificios en su momento de apogeo, sino más bien en la estética y en el simbolismo de esos lugares (Anime News Network, 2006). Sin mencionar que esa misma estética reproduce el ideal occidental de la romántica nostalgia por el pasado griego. De ahí que se mantengan los edificios ruinosos, entre espacios abiertos y relieves montañosos, a fin de transmitir lo que él ha percibido como “elegancia y poder”.

En *Saint Seiya*, esa nostalgia por el pasado se enfatiza al establecer una “Época mitológica”, como una temporalidad muy lejana, en la que se situaría el origen legendario de las guerras santas y de los caballeros de Athena (Kurumada, 2022). De esta manera, el empleo de los paisajes arqueológicos reales, para ambientar los propios, no sólo tiene el objetivo de situar al lector/espectador en un escenario; sino de involucrarlo en una historia de dioses y héroes dentro de una mitología reinventada, pero situada en una geografía realista. Una premisa muy similar a la de los artistas decimonónicos al representar paisajes arqueológicos grecorromanos, en donde la presencia humana solo es pretexto para mostrar el paisaje idealizado de un lugar que no existe (Cavada, 1995; Souto, 2011; Ramírez y López, 2015).

De hecho, *Saint Seiya* se enmarca en una temporalidad igualmente realista, contemporánea a la publicación del manga, los años 1980, porque como indica el título del primer capítulo del anime clásico son “Leyendas de una nueva era”. En suma, la reproducción de los paisajes arqueológicos griegos y el recurso a una estética romántica permiten que el espectador se involucre en la una mitología griega reinventada, la de los caballeros de Athena y de las sucesivas guerras santas entre dioses rivales; al mismo tiempo que se sitúa en la geografía y la asocia con esta ficción (Toei Animation, 1986- 1989; imagen 8).



8. Ejemplos de escenografía griega en algunas escenas del anime (Toei Animation, 1986-2009).

Igualmente, dentro de la historia, la actividad turística juega un papel narrativo destacado, en el sentido de que es una especie de puente entre el mundo secular y el mundo de los caballeros. Es decir, que Kurumada retoma el discurso de la publicidad turística en el que los sitios arqueológicos de la antigüedad y los presenta como parte de un país legendario (Stenou, 2019). Es así como la primera escena del manga muestra a una pareja de turistas admirando las ruinas atenienses, precisamente describiéndolas como lugares de leyendas, mientras una página entera ilustra las Cariátides bajo un cielo nocturno. Acto seguido, los turistas se encuentran con Seiya intentando escapar del entrenamiento en el Santuario, por lo que huyen asustados. Ya en la Plaza Sintagma de Atenas, un sacerdote ortodoxo tranquiliza a estos turistas y les explica que seguramente se encontraron con unos caballeros de Athena, siendo “muy afortunados, porque ni siquiera los griegos los ven con frecuencia” (Kurumada, 2022).

Más avanzada la historia, se revela que Mitsumasa Kido, abuelo adoptivo de Saori, conoció el mundo de los caballeros durante un viaje a Grecia, luego de encontrarse con el caballero dorado Aiolos, quien antes de morir le confió a la bebé Athena y la armadura de Sagitario. Si bien el Santuario no se sitúa en la Atenas real, sino cerca de ella, siempre se alude a la Grecia verdadera como una fachada de la mitológica ficticia (imágenes 9). De ahí que las personas ajenas al mundo de los caballeros accidentalmente se adentren en él mientras visitan las ruinas del mundo antiguo (Kurumada, 2022). De esta manera, el mangaka no sólo trataría de involucrar al lector/espectador en su historia, sino incluso impresionarlo, como si le diera a entender que cualquier turista que visite Grecia podría presenciar algo similar.



9. Escenas del anime: turistas en Grecia y Aiolos de Sagitarius confía la bebé Athena a Mitsumasa Kido (Toei Animation, 1986-1989).

En ambos casos, puede notarse como Masami Kurumada retoma el lema turístico griego, “*live your myth*”, al asociar los paisajes y lugares históricos con los de la mitología reinventada en su *Saint Seiya* (Stenou, 2019). Un lema que se sujetó al régimen escópico respecto a Grecia, al ofrecer al espectador o visitante la sensación de situarse en un entorno mitológico al indicarle determinados lugares y paisajes (Pillet, 2017). Una forma de ver y construir el pasado y el paisaje que, para Vasileios Balaskas (2015), aunque la historia oficial griega se ha articulado con el turismo y la investigación arqueológica, inevitablemente la sociedad griega también ha desarrollado un imaginario propio sobre los sitios arqueológicos y sus paisajes. De manera similar puede afirmarse en relación a los seguidores de *Saint Seiya*, quienes también han formado una asociación entre los sitios históricos y paisajes reales con la serie.

### Grecia, *Saint Seiya* y los otakus

En este punto, es importante reiterar a *Saint Seiya* como producto cultural japonés y no occidental, en el sentido de que, incluso su público objetivo en Occidente se identifica como una comunidad concreta: el colectivo *otaku*. Es así como la reinención que Masami Kurumada ha hecho en torno a la mitología griega se enmarca en el contexto económico y cultural de globalización. Por un lado, y como se ha mencionado, por lo que el autor japonés adapta y adopta de la Grecia real; y por el otro, el consumo de este manga-anime de parte del público occidental, lo que contribuye a una segunda lectura sobre los paisajes por los otakus.

El hecho de que *Saint Seiya* sea un producto japonés ha implicado una forma de comprender y exponer la mitología griega; pero también el formato en que se hace y las formas de consumo de éste. Si

bien es cierto que, entre 1989 y 1994, *Saint Seiya* llegó a la Europa mediterránea e Iberoamérica como una serie animada más, percibida como una “caricatura de acción” no muy distinta a *Superman*, *X-Men* o *Spiderman*. La conjunta y progresiva aparición de otros animes como *Dragon Ball*, *Sailor Moon* o *Ranma ½*, a lo largo de la década de 1990, popularizó este tipo de productos culturales japoneses, demostrando su diferencia de las producciones estadunidenses (Meo, 2019).

Por lo mismo, la gran variedad de géneros, temas y contenido en el anime, como en el manga, llevó a un inevitable choque cultural con Occidente, en pleno ascenso de la globalización. Por una parte, entre grupos conservadores que veían con desconfianza e ignorancia estos materiales, al considerarlos “inmorales”, violentos, pornográficos o incluso satánicos. Por otra parte, el éxito de los animes y mangas hizo posible la aparición de un público que pronto se consolidó como una comunidad muy concreta de seguidores que apreciaba dicha variedad de contenidos: los otakus. Mismo que se ha ido fortaleciendo, pese a la inicial censura conservadora, gracias a la expansión del internet por medio de foros de discusión, sitios especializados y las redes sociales (García y Gabino, 2016; Meo, 2019).

No es el propósito de este trabajo tratar ampliamente sobre los otakus y sus formas de expresión. Aunque, sí es importante considerar que este público se distingue por su sentido de pertenencia a una subcultura, un consumo especializado y la fascinación por Japón y lo japonés que ha fortalecido cada vez más en redes sociales (Meo, 2019; Álvarez, 2021). En este sentido, *Saint Seiya* ha conllevado una apropiación cultural en ida y vuelta para los otakus occidentales, pues su temática es precisamente la mitología griega, pero desde la perspectiva de un japonés. Aunque otros mangas y animes ya han construido ficciones inspiradas en el mundo occidental, el atractivo de la historia de *Los Caballeros del Zodiaco* y su particular tratamiento de los dioses y héroes helénos, así como los valores universales que expresa, ha permitido buena parte de su éxito en Iberoamérica y la Europa mediterránea (Rivadeneyra, 2021).

En el ámbito de habla castellana, cabe mencionar el caso de *Universo Saint Seiya* (Varios, 2025), un sitio compuesto por influencers de distintas nacionalidades, principalmente de México, Perú, España y Argentina. Por medio de sus canales de Youtube y Switch, estos creadores de contenido suelen discutir diversos temas relacionados con la franquicia, muchas veces comentando lo producido y discutido por fans brasileños, franceses o italianos. Se trata, por tanto, de dinámicas de intercambios culturales, en los que los consumidores de manga y anime, se convierten en difusores y productores de nuevos significados y nuevas interpretaciones culturales. En este caso, la apreciación de la antigua cultura griega posterior al consumo del manga-anime *Saint Seiya* (Álvarez, 2021).

En esa forma, la popularidad de este manga-anime también ha dado pie a una inevitable asociación entre el paisaje mítico construido en *Saint Seiya* y el paisaje arqueológico real que lo inspira, conformando un nuevo modo de contemplar los paisajes helénos entre los otakus o, más específicamente, entre los seguidores de esta franquicia. Esto es muy evidente en el caso de la Acrópolis, donde es muy común que los fans se refieran a dicho sitio histórico como “el Santuario [real] de Athena”.

Al respecto, después de una sencilla búsqueda en internet y redes sociales sobre los seguidores de *Saint Seiya* que han viajado a Atenas u otro lugar de Grecia, suelen aparecer posando con algún producto de *Los Caballeros del Zodiaco* (camisetas, peluches, llaveros, *myth cloth*<sup>4</sup>), aludiendo o mencionando la serie en la descripción de la publicación. Así, la combinación de las etiquetas<sup>5</sup> #SaintSeiya, #LosCaballerosdelZodiaco, #Grecia y #Atenas muestra precisamente la vinculación entre los paisajes y lugares históricos con los aparecidos en el manga-anime. Con ello, en el contexto de la globalización entre los siglos XX y XXI, se produce un diálogo intercultural en el que los sitios y paisajes reales son releídos nuevamente para ser asociados con la serie, y ya no solamente por su valor histórico y turístico.

En este caso, aún dentro de su fascinación por lo japonés, los fans integran la adaptación hecha por Kurumada a lo que reconocen como griego (historia, mitología, paisajes) por medio de la divulgación histórica escolar o mediática, el cine y el turismo. Es decir, los seguidores de *Saint Seiya* no pueden sustraerse del mundo occidental al que pertenecen, por lo que adaptan el régimen escópico e interpretan los paisajes arqueológicos de un modo no muy distinto a como lo hace la publicidad turística. Como

---

<sup>4</sup> Figura de acción colecciónable de la franquicia.

<sup>5</sup> Desde luego, las etiquetas varían según la lengua del usuario, generalmente en español, portugués, francés o italiano, con el intercalado uso del inglés como lengua común de los internautas.

consecuencia, el lema turístico griego, “*live your myth*”, ahora es entendido en función de *Saint Seiya*: “*live your myth and burn your cosmos*”.

### Reflexiones finales

Los paisajes son reconstruidos y significados a partir de los procesos históricos que experimentan las sociedades interesadas en ellos, y no solamente por quienes los habitan y constituyen materialmente. En el caso de los paisajes griegos, protagonizados por los vestigios de su antigua cultura, esa construcción ha estado muy relacionada con el régimen escópico occidental sobre la Grecia antigua. Es decir, por el modo en que se ha visto y entendido su historia y su importancia para el mundo occidental, en general.

Dado que el régimen escópico es el modo en cómo una sociedad construye la mirada de su mundo, también conlleva una manera de ordenar lo visto u observado. Así, lo que Occidente ha construido sobre la Antigua Grecia al presentarla como su “cuna”, ordena los paisajes griegos y enfatiza las ruinas de su antigua civilización, mientras oculta la de otros períodos. Dentro de la Grecia moderna, el nacionalismo hace lo propio y lo articula con el turismo cultural y la difusión histórica y arqueológica.

En esa forma, al crear su *Saint Seiya*, Kurumada no es un autor neutral ni ajeno a ese régimen escópico sólo por ser japonés. Antes bien, recurrió a él para informarse sobre la antigua mitología griega y poder desarrollar su obra, dado que Grecia no es parte de su herencia cultural. Por ello, dentro de lo que el régimen escópico occidental le presentó como griego, el mangaka tomó lo que pareció más atractivo para su obra. Pero también lo que él consideró sería más rentable para su franquicia. ¿Por qué no presentar la intervención de los caballeros de Athena en la Guerra de Troya?, ¿por qué alejarse de la mitología histórica al presentar a Poseidón como un rival secundario de Athena?

En todo caso, Kurumada contempla el paisaje real y reutiliza los elementos griegos que a su parecer representan la “elegancia y poder” que quiere mostrar en su obra. De ahí que sitúe el Santuario de Athena en una montaña, como la Acrópolis se levanta sobre una colina ateniense y con las Doce Casas diseñadas a partir de diversos templos antiguos. O bien, que emplee la fórmula romántica de una llanura floreada con templos derruidos, similares a los de Agrigento, para crear su versión de los Campos Elíseos. Todo lo que se ve que queda de la Antigua Grecia para desarrollar una mitología reinventada, pero situada temporalmente en el mundo de 1986-1992.

Por otro lado, cabe resaltar la importancia del turismo cultural como elemento difusor de ese régimen escópico. Si bien es cierto que el mangaka parece no haber visitado Grecia, antes de crear *Saint Seiya*; el diseño de los paisajes y lugares emblemáticos de la obra se mantienen dentro de ese régimen occidental. Pues lo que inicialmente aparece como mera referencia o inspiración artística tiene un objetivo similar al de la narrativa turística. Ello permite que los propios seguidores de *Saint Seiya* jueguen con esa manera de ver y ordenar el mundo, gracias a la interconexión en redes sociales, volviendo a manipular lo que reconocen y entienden como Antigua Grecia. Una suerte de miradas que subrayan el carácter temporal del paisaje y el marco espacial de las historias.

### Bibliografía

- Alfaro, J. P. (2018). Professor Balsdon: de la renovación crítica a la nostalgia post-imperialista. En *Historiografía moderna y mundo antiguo (1850-1970)* (pp. 31-55). Córdoba, Argentina: Tinta Libre. <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/13501>
- Álvarez Gandolfi, F. (2021). Fanificación y conectividad en las sociedades hipermediatizadas. Un estudio de caso seleccionado de la plataforma YouTube. *Inmediaciones de la comunicación*, 181-206. doi:<https://doi.org/10.18861/ic.2021.16.2.3155>
- Anime News Network. (2006). *Anime News Network*. Obtenido de <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=429>
- Balaskas, V. (2015). Aspectos arqueológicos en el imaginario nacional griego. Nacionalismo y cultura material en el caso de Atenas. *Arqueología y Territorio*, 209-220. <https://www.ugr.es/~arqueologyterritorio/PDF12/15-Balaskas.pdf>
- Batallé, J. (1995). *La invención de la Edad Media*. Barcelona: Editorial Crítica.
- Bersabé Cabezuelo, C. (2020). La plasmación del arte y de la cultura grecolatina a través de una visión japonesa. Los Caballeros del zodíaco (*Saint Seiya*) y Sailor Moon. *Revista Eviterna*, 27-38. doi:<https://doi.org/10.24310/Eviternare.v0i7.8371>

- Bruni, G. (2020 septiembre 1). *ShanShui Project*. Obtenido de <https://www.shanshuiprojects.net/why-mountain-and-water-painting/>
- Castañeda Casas, M. (2016). Reconstrucción histórica del paisaje de Tenancingo. *Cuicuilco*, 23(67), 263-281.
- Cavada Nieto, M. (1995). La historia antigua en la Europa del siglo XIX. *Minius*, IV, 61-69. <https://revistas.uvigo.es/index.php/mns/article/view/2896>
- Dawson, C. (2006). *Historia de la cultura cristiana*. México DF: Fondo de Cultura Económica.
- Dritsas, M. (2016). Outline of tourism in Greece during the twentieth century continuity and change. *Revista de la Historia de la Economía y de la Empresa*, X, 53-82. <https://documentacion.fundacionmapfre.org/documentacion/publico/en/bib/158977.do>
- Favila Vázquez, M. (2021). Fotografía y paisaje mexicanos: una reflexión desde la geografía cultural (1860-1910). *Investigaciones Geográficas*, 1-16. doi:<https://doi.org/10.14350/rig.60463>
- Fernández Christlieb, F. (2015). En el espejo de Heródoto: Geografía cultural e historiografía. En *Geografía e historia en Iberoamérica: síntesis de su evolución y consideraciones contemporáneas* (pp. 51-66). México DF: Instituto de Geografía - Universidad Nacional Autónoma de México.
- Fernández Christlieb, F. (2022). El país como fundamento del paisaje. Conceptos entre Europa y la Nueva España. En *Geografía y paisaje* (pp. 15-47). Ciudad de México: Instituto Mora.
- Fernández-Paradas, A. (2017). Paisaje, patrimonio e identidad: La cultura geográfica en los Caballeros del Zodiaco, estereotipos para una serie. En *Naturaleza, territorio y ciudad en un mundo global* (pp. 1875-1883). Granada: Universidad de Granada. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7366809>
- Filio, I. (2012). The “construction” of the Greek landscape in the Hellenistic Era. *Projets de paysage. Revue scientifique sur la conception et l'aménagement de l'espace*. doi:<https://doi.org/10.4000/paysage.15694>
- Fuente Cid, M. (2024). Aztecas, futbol y colonialismo. Consideraciones sobre la representación de lo mexicano en los videojuegos (1982-1989). *Graphen. Revista de historiografía*, 62-98. doi:<https://doi.org/10.1234/rg.v2i10.55>
- García Noyola, F., & Gabino Campos, M. (2016). De Japón para el mundo: consumo y percepción de las jóvenes otakus mexicanas. *Pangea. Revista de la Red Académica Iberoamericana de Comunicación*, 54-68.
- Garza Merodio, G., & Dalla Corte Caballero, G. (2015). *Geografía e historia en Iberoamérica: síntesis de su evolución y consideraciones contemporáneas*. Ciudad de México: Instituto de Geografía/Universidad Nacional Autónoma de México.
- Hernández Reyes, A. (2008). Los mitos griegos en el manga japonés. En *Congreso Internacional "Imagenes". La Antigüedad en las Artes escénicas y visuales* (pp. 633-644). Logroño: Universidad de La Rioja.
- Kurumada, M. (1990, octubre 3). Entrevista a Masami Kurumada en el programa francés Club Dorothée. (C. Dorothée, Entrevistador) Obtenido de *Saint Seiya* Next Dimension: <https://www.ssnextdimension.com/entrevistas/club-dorothee-1990/>
- Kurumada, M. (2022). *Saint Seiya* (4ta/Final Edition ed.). Ciudad de México: Panini.
- Lefebvre, H. (2013). *La producción del espacio*. Madrid: Capitán Swing.
- López Arroyo, D. (2016). Una aproximación a la reconstrucción del paisaje histórico. El proyecto l'Almisserà. *DAMA. Documentos de Arqueología y Patrimonio Histórico*(1), 73-90. doi:[10.14198/dama.2016.1.06](https://doi.org/10.14198/dama.2016.1.06)
- Medrano Márquez, M., & Jodra López, E. (2018-2019). La Grecia Antigua en el cine. *Saldvie*, 153-179. doi:[https://doi.org/10.26754/ojs\\_saldovie/sald.201918-196721](https://doi.org/10.26754/ojs_saldovie/sald.201918-196721)
- Mendiola, C. (1996). Distinción y relación entre la teoría de la historia, historiografía y la historia. *Historia y Grafía*, 171-182.
- Meo, A. (2019). Anime y manga : industrias culturales, mass media y consumo de productos culturales. *Revista Intercambios*, 98-104. <https://ojs.unq.edu.ar/index.php/intercambios/article/view/287>
- Mezcuá López, A. (2014). *La experiencia del paisaje en China. Shanshui o cultura del paisaje en la dinastía Song*. Madrid: Abada Editores.
- Moreno Leoni, Á., & Moreno, A. (2018). Historiografía moderna y mundo antiguo clásico, siglos XIX-XX: a modo de introducción. En *Historiografía moderna y mundo antiguo* (pp. 9-29). Córdoba, Argentina: Tinta Libre. doi:<http://dx.doi.org/10.29393/rh27-28hfm10028>
- Netti, R. (2019). The colours of the ancient Greek architecture. *Cultura e Scienza del Colore*, 11(2), 14-24. doi:<https://doi.org/10.23738/CCSJ.110202>
- Paga, J., & Miles, M. (2016). The Archaic Temple of Poseidon at Sounion. *Hesperia*, 657-710. doi:[doi:10.2972/hesperia.85.4.0657](https://doi.org/10.2972/hesperia.85.4.0657)
- Pillet Capdepón, F. (2017). *Geoliteratura. Paisaje literario y turismo*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Ramírez Velázquez, B., & López Levi, L. (2015). *Paisaje*. México DF: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Ramos Salazar, J. (2017). *Cultura, mito y escamoteo. Un análisis semiótico al manga japonés: el caso de Saint Seiya (Los Caballeros del Zodiaco)* (trabajo recepcional ed.). Ciudad de México: Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

- Rivadeneyra, C. (2021, enero 9). *La creación de Saint Seiya* [documental]. YouTube. [https://youtu.be/D0O69i5-w\\_o?si=7QWBpDR4fN\\_uccQ2](https://youtu.be/D0O69i5-w_o?si=7QWBpDR4fN_uccQ2)
- Rubio Moraga, Á. (2008). Grecia y el cine: historia, mitos y leyendas para entretenimiento del espectador. En M. Camarero Gómez, V. de Cruz Medina, & B. de las Heras Herrero, *I Congreso Internacional de Historia y Cine* (pp. 359-373).
- Santana, A. (1998). Patrimonio cultural y turismo: reflexiones y dudas de un anfitrión. *Revista Ciencia y Mar*, 37-41. <https://www.uco.es/~gt1tomam/master/gestion/santana.pdf>
- Souto, P. (2011). Paisajes en la geografía contemporánea: Concepciones y potencialidades. *Revista Geográfica de América Central*, 2, 1-23.
- Stenou, M. (2019). Live Your Myth in Greece: Towards the construction of a Heritage Identity. *Heritage*, 2(2), 1640-1661. doi:<https://doi.org/10.3390/heritage2020101>
- Terkenli, T. (2011). In Search of the Greek Landscape: A Cultural. En *The European Landscape Convention: Challenges of Participation* (pp. 121-141). Springer. doi:10.1007/978-90-481-9932-7\_7
- Toei Animation (1986-1989). *Saint Seiya*
- Toei Animation (1987). *Saint Seiya Gekijōban*
- Toei Animation (1988). *Saint Seiya: Shinku no shōnen densetsu*
- Toei Animation (2002-2008). *Saint Seiya The Hades*
- Varios. (s.f.). *Universo Saint Seiya*: <https://www.universosaintseiya.com/>
- Varios (2012). *Guía Saint Seiya*. Recuperado el 2023, de <http://snk-seiya.net/guiasantseiya/Escenarios.html>

