

**EDUCACIÓN
Y FELICIDAD EN LAS
CIENCIAS SOCIALES
Y HUMANIDADES
UN ENFOQUE HOLÍSTICO PARA EL
DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD
EN LA ERA DIGITAL**

**ANTONIO RAFAEL FERNÁNDEZ PARADAS
MERCEDES FERNÁNDEZ PARADAS
LUIS BAYARDO TOBAR PESÁNTEZ
RAFAEL RAVINA RIPOLL**
(Coordinadores)

tirant humanidades

Valencia, 2019

Copyright ® 2019

Todos los derechos reservados. Ni la totalidad ni parte de este libro puede reproducirse o transmitirse por ningún procedimiento electrónico o mecánico, incluyendo fotocopia, grabación magnética, o cualquier almacenamiento de información y sistema de recuperación sin permiso escrito de los autores y del editor.

En caso de erratas y actualizaciones, la Editorial Tirant Humanidades publicará la pertinente corrección en la página web www.tirant.com.

Director de la colección:
JUAN MANUEL FERNÁNDEZ SORIA

© VV.AA.

© TIRANT HUMANIDADES
EDITA: TIRANT HUMANIDADES
C/ Artes Gráficas, 14 - 46010 - Valencia
TELEF.: 96/361 00 48 - 50
FAX: 96/369 41 51
Email: tlb@tirant.com
www.tirant.com
Librería virtual: www.tirant.es
DEPÓSITO LEGAL: V-
ISBN: 978-84-17508-54-8
IMPRIME:
MAQUETA: Tink Factoría de Color

Si tiene alguna queja o sugerencia, envíenos un mail a: atencioncliente@tirant.com. En caso de no ser atendida su sugerencia, por favor, lea en www.tirant.net/index.php/empresa/politicas-de-empresa nuestro procedimiento de quejas.

Responsabilidad Social Corporativa: <http://www.tirant.net/Docs/RSCTirant.pdf>

PAISAJE, PATRIMONIO E IDENTIDAD: LA CULTURA GEOGRÁFICA EN LOS CABALLEROS DEL ZODIACO, ESTEREOTIPOS PARA UNA SERIE

Antonio Rafael Fernández Paradas

*Universidad de Granada
antonio-paradas@ugr.es*

RESUMEN

En año 1986, se lanzó al mercado el comic Saint Seiya, y poco después se produjo la exitosa serie conocida en España como los “Caballeros del Zodiaco”. Mucho ha llovido desde entonces, pero en lugar de caer en el olvido, los Caballeros del Zodiaco siguen en la actualidad en plena vigencia, acarreado legiones de seguidores, tanto de las series como del comic. Para nosotros, la serie se nos presenta como un medio idóneo para el análisis del patrimonio histórico-artístico, el paisaje y de la construcción de las identidades que la misma refleja, creados a base de grandes estereotipos, sociales, culturales y patrimoniales. Los personajes, sus indumentarias, sus técnicas de combate y los espacios en los que se mueven, están marcadamente definidos por su propia cultura geográfica, que en cierta manera los determina.

El objetivo de este trabajo es doble, por un lado analizar como las diferentes culturas geográficas son utilizadas como un hilo supranarrativo en la serie, a base de grandes estereotipos culturales, y por otro, analizar los anclajes temporales geográficos realizados por medio de obras de arte y arquitecturas repartidas por el mundo.

Palabras Clave: Geografía; Cultura geográfica; Estereotipos; Caballeros del Zodiaco.

1. INTRODUCCIÓN

Tengamos o no conciencia de ello, vivimos en un determinado tiempo histórico y en un espacio geográfico concreto, cuyas fronteras, ciertamente se han diluido y ampliado hasta límites insospechados, no en vano, actualmente podemos hablar de geografía líquida (López Beltrán, 2017) “donde el mundo físico y el mundo digital se unen a través de la geolocalización, se convierte así en una herramienta de comunicación”,

o de una geografía 2.0, que adopta y hace suyas las herramientas de Social Media. No sólo se ha ampliado “nuestro mundo”, sino que vivimos en espacios sin fronteras, donde nuestra percepción espacial es mucho más amplia, ya que gracias a los medios de comunicación, Internet y las redes sociales, sentimos como propios territorios, espacios y paisajes, que en principio se nos escapan de la mano, lo local se hace internacional, lo que se define como glocalización (Fernández Paradas, 2017).

La geografía, en su carácter holístico, nos permite estudiar y analizar los diferentes cambios y procesos que se producen en el espacio geográfico, así como evidenciar y entrecruzar las múltiples relaciones entre el ser humano y el territorio. Curiosamente, en la actualidad, “hoy en día a nadie se lo ocurre poner en tela de juicio que todo ciudadano debe tener una sólida formación en el conocimiento del pasado histórico a diferentes escalas espaciales y temporales. Sin embargo, pocos son los que se plantean que, junto a conceptos lingüísticos, filosóficos e históricos, es imprescindible contar en la estructura básica del conocimiento, con mecanismos conceptuales que permitan la comprensión y el análisis del espacio” (González Ortiz, 2008). Entre estos mecanismos de comprensión, en una sociedad donde la imagen en movimiento es parte de la vida diaria de los seres humanos se nos antoja de especial importancia el cine, la televisión y las series, ya que gracias a ellos, no solo se nos hacen familiares lugares lejanos, sino que además provocan una puesta en valor de determinados paisajes y territorios, generando riqueza, y que nos permiten tomar conciencia de la geografía y cultural del mundo, por ejemplo evidenciado las transformaciones que el hombre es capaz de desarrollar sobre el territorio, o como el ser humano ha sido capaz de generar vida y cultura en sitios inhóspitos. “El cine podía trazar un mapa del mundo, como el cartógrafo; podía explicar historias y acontecimientos históricos, como el historiógrafo; podía “excavar” en el pasado de civilizaciones lejanas, como el arqueólogo; y podía narrar las costumbres y hábitos de gentes como el etnógrafo” (Gamir Orueta y Manuel Vales, 2007).

La aproximación geográfica a la imagen en movimiento de películas, televisión y series, puede ser abordada desde múltiples facetas y puntos de vista diferentes, como la veracidad geográfica aportada, la cartografía usada en el medio, la modificación del territorio, la organización territorial del mismo, el aprovechamiento de los recursos naturales, y los conflictos que estos genera, etc. Es decir, para com-

prender tanto el mundo que nos rodea, como el mundo en el que vivimos, así como para analizar otros mundos ficticios, creados por el ingenio del ser humano, y la imposibilidad terrenal de estos, o su acercamiento a la veracidad terráquea, incluyendo la manipulación para conseguir conectar con el espectador gracias a anclajes temporales y relaciones geográfico-culturales, que sitúan hechos lejanos en el entorno casi-inmediato del espectador. Esto es justamente lo que consiguen los Caballeros del Zodíaco (Kurumada, 2012) una serie, que ciertamente nos queda muy lejos en el espacio geográfico, pero que gracias a un adecuado y controladísimo uso del paisaje, de los elementos que en el aparecen, de las personas que en el viven, de sus historias y tradiciones, hace que el lejano reino de Japón, pareciera poco más que una estado miembro de la Unión Europea. Todo en los Caballeros del Zodíaco es occidental. La excepción que confirma la regla es que se trata de una serie creada por un japonés, realizada en Japón, cuya base argumental inicial se sitúa en Japón, con cuatro de los cinco caballeros protagonistas de nacionalidad japonesa (Hyoga, nació en la Unión Soviética). Aun así, gracias a un minucioso tratamiento occidentalizado de la geografía, la serie fue capaz de cautivar, no solos a los súbditos del trono del Crisantemo, sino que en una Europa y América los Caballeros del Zodíaco pertenecen al imaginario colectivo de varias generaciones.

Figura 1. Caballeros de Bronce



Para nosotros, la serie se nos presenta como un medio idóneo para el análisis del patrimonio histórico-artístico, el paisaje y la construcción de las identidades que la misma refleja, creados a base de grandes estereotipos, sociales, culturales y patrimoniales, fuertemente vinculados con las tradiciones occidentales. Los personajes, sus indumentarias, sus técnicas de combate y los espacios en los que se mueven, están marcadamente definidos por su propia cultura geográfica, que en cierta manera los determina.

El objetivo de este trabajo es doble, por un lado analizar como las diferentes culturas geográficas son utilizadas como un hilo supranarrativo en la serie, a base de grandes estereotipos culturales, y por otro, analizar los anclajes temporales geográficos realizados por medio de obras de arte y arquitecturas repartidas por el mundo. En función de estas cuestiones, nos planteamos las siguientes preguntas de investigación ¿Cuáles son los medios utilizados por la serie los Caballeros del Zodiaco para atraer al público europeo y americano? ¿Qué importancia tiene la geografía y el paisaje en la occidentalización de los Caballeros del Zodiaco? ¿Qué estereotipos geográficos y cultura utiliza la serie, y cómo?¹.

2. LOS CABALLEROS DEL ZODIACO, UNOS APUNTES HISTÓRICOS

Han pasado ya más de treinta años desde que en 1986 Masami Kurumada, creara una de las historias más famosas de todos los tiempos, *Saint Seiya*, castellanizado como los *Caballeros del Zodiaco*, un manga, posteriormente animado, que narra la avatares de los 88 caballeros encargados de proteger a la diosa Atenea. El manga original, fue publicado entre 1986 y 1990 por la revista *Shūkan Shōnen Jump*. Poco después, el comic cobró vida con una serie animada de 145 capítulos, amén de varias películas, precuelas y secuelas que amplían y desarrollan el universo de los Caballeros del Zodiaco, profundizando en sus interrelaciones y problemáticas con las diferentes divinidades.

¹ Para el presente análisis se ha partido de la edición de la serie de Selecta Visión, con Depósito Legal: B-31.577-2006. Específicamente, se ha trabajado en el visionado y análisis de la Saga del Santuario.

Fuera de la patria original de la obra, Japón, en occidente, fue Francia el primer país en emitir la serie bajo el nombre de *Les Chevaliers du Zodiaque*, denominación bajo la que fue conocido en Europa y América. En España, tuvimos que esperar hasta el tiempo estival de 1990 para que Televisión Española comenzara a emitir las aventuras de Seiya y sus compañeros, en la tarde de los domingos, provocando una legión de seguidores que rápidamente conectaron con los personajes, probablemente por las relaciones culturales, religioso-sincréticas y geográficas, que hacía que un producto japonés estableciera importantes relaciones con occidente. Las emisiones de Televisión Española solo incluyeron los 26 capítulos iniciales. Habrá que esperar hasta 1992, para que la serie fuese emitida al completo por Tele 5, en este caso a diario, y como parte del índice de contenidos del programa *Superguay*.

El núcleo central de la serie lo constituye la *Saga del Santuario*; la *Saga de Asgard*; la *Saga de Poseidón*; *Saga de Hades*; *Saint Seiya Soul of Golg*; *Saga del Cielo*; *Saint Seiya Omega* y *Saint Seiya Nex Dimensión*. La *Saga del Santuario* tradicionalmente se ha agrupado en torno a cuatro grandes bloques (Tabla 1).

Tabla 1. La Saga del Santuario

EL TORNEO INTERGALÁCTICO	EPISODIOS 1-7
LA LUCHA POR LA ARMADURA DE ORO	EPISODIOS 8-15
LOS SANTOS DE PLATA	EPISODIOS 8-15
LOS SANTOS DE ORO. LA BATALLA DE LAS 12 CASAS	EPISODIOS 36-73

Desde el punto de impacto de la serie, en 2005, TV Asahi, publicó un ranking sobre las mejores series de animación, ocupando la posición 11. Recientemente, en 2016, bajo la conmemoración del trigésimo aniversario de la publicación del manga, se realizó en Japón una magna exposición conmemorativa con todo tipo de piezas relacionadas con el clásico.

No todo ha sido un camino de rosas y de glorias para los *Caballeros del Zodiaco*. Desde su emisión en televisión a comienzos de los noventa, le han acompañado multitud de críticas y censuras, principalmente por tres razones. Por un lado, por ser considerada demasiado violenta para el público infantil; por atentar contra la moralidad, especialmente dentro de la ortodoxia cristiana; y finalmente por

“incidir a la homosexualidad”, acusando a varios de sus personajes, especialmente a Shun de Andrómeda, Afrodita de Piscis y Misty de Lagarto de sodomitas, afeminados y mariquitas.

3. ESTEREOTIPOS GEOGRÁFICOS. CLAVES PARA EL ÉXITO

Cuando el espectador europeo y americano se acomoda para ver los Caballeros del Zodiaco, ante todo se siente terriblemente cómodo y cómodo, luego vendrán las tensiones y sobresaltos propios de un hilo argumental que apuesta por los valores heroicos y la superación. El mundo de los Caballeros del Zodiaco, nos es cercano y familiar, no en vano, sus personajes y sus historias podrían pasar en nuestras ciudades, donde al igual que evidencia la serie, el trabajo y bullicio, nos acompañan cada día. Todo, casi todo, es europeo en la serie. Quizás sea una temeridad afirmar que era una serie japonesa para occidentales, allí fue y sigue siendo un éxito rotundo, pero el impacto que tuvo en Europa y América, ha sido difícil de igualar. ¿Cuáles son las clave de éste éxito? ¿Por qué el universo de los Caballeros del Zodiaco nos resulta tan familiar y empatizamos tanto con él?

La respuesta a estas preguntas hay que buscarlas en una sutil y cuidada puesta en escena, incluso subliminal, que hacen que multitud de detalles establezcan puentes interculturales que conexian con diferentes aspectos de nuestra vida social, económica, cultural, paisajística, geográfica, religiosa, etc. Una primera idea que debemos mencionar, es la cuestión de la globalización innata de la serie. El epicentro inicial de los caballeros del zodiaco es Tokio, donde tiene su sede la Fundación Graude, donde se celebra el Torneo Galáctico, y donde los protagonistas fueron acogidos en el orfanato cuando eran pequeños, aunque posteriormente son enviados a diferentes partes del mundo para realizar su entrenamiento (Tabla 2). A medida que se desarrollan las diferentes sagas, los personas se mueven y actúan por diferentes partes del globo terráqueo. Durante la Saga del Santuario, si bien el centro de operaciones principal está en Tokio, pronto Grecia, y Atenas, ocuparán la atención de los caballeros, no en vano en Saori/Atenea, es la máxima autoridad del Santuario allí ubicado.

Tabla 2. Lugar de nacimiento y entrenamiento de los protagonistas

NOMBRE	LUGAR DE NACIMIENTO	LUGAR DE ENTRENAMIENTO
Seiya. Caballero de Bronce	Japón	El Santuario. Grecia
Hyoga. Caballero del Cisne	Unión Soviética	Kotek, al este de Siberia
Shiryu. Caballero del Dragón	Japón	Cinco picos de Rozan, China
Shun. Caballero de Andrómeda	Japón	Isla de Andrómeda, Etiopia
Ikki. Caballero del Fénix	Japón	Isla de Deathqueen, en medio del océano Pacífico

Sí la “globalización” inicial de la serie, ya abre las puertas a una inmediata comprensión a occidente, no menos importantes es la proyección de valores culturales y religiosos, mayoritariamente cristianos, sobre todo en la Saga del Santuario. Tenemos que partir del hecho que desde el punto de vista del tiempo histórico, la serie se desarrolla en la década de los ochenta y principios de los noventa del siglo XX, lo que de nuevo provoca una mayor comprensión de la misma, y la hace más cercana al espectador. Culturalmente, los Caballeros del Zodiaco, de carne y hueso animada, viven en un mundo real en el que tienen cabida lo espiritual, lo fantástico, dioses de diversa naturaleza, con un marcado realismo mágico. La serie parte de una sutilísima concepción cristiana del mundo, de raíz grecolatina, donde tienen cabida la mitología escandinava y referencias a los mundos mitológicos, egipcios, aztecas, celtas, entre otros.

Antes de aproximarnos a la construcción geográfico-religiosa de la serie tenemos que partir del hecho, de que la ideología inherente a los Caballeros del Zodiaco, parte de la tradición medieval europea, y el auge de la caballería y los valores que esta proyectaba. En los capítulos iniciales de la Saga del Santuario, son continuas las referencias a las reglas y los valores de la Orden de la Caballería², por lo que de nuevo, partimos de un fundamento cultural occidental, que marca un eje narrativo supratextual, que hace que el occidental pueda partir desde una concepción ideológica favorable y cercana.

La cuestión de la confesionalidad de los Caballeros del Zodiaco, pensamos que es otra de las razones del éxito del producto en occi-

² La Orden la Caballería se compone de 88 miembros, santos/caballeros, organizados en 52 Caballeros de Bronce, 24 de Plata, y 12 Caballeros de Oro, que representan las 12 constelaciones del Zodiaco.

dente, ya que de nuevo, el planteamiento de la serie aboga por conectar con occidente desde una visión cristiana en su concepción, amén de reflejar otras confesiones y realidades mitológicas. Sería aventurado afirmar que los caballeros son confesionalmente cristianos y que la serie muestra una visión cristiano céntrico de la realidad, aun así en los primeros capítulos de la Saga de Santuario el cristianismo está latente en la serie, y dos de sus protagonistas, Seiya y Hyoga, sino son cristianos o cristianos practicantes, son cristiano-tolerantes. En el orfanato donde se criaron los Caballeros del Zodiaco, existe una iglesia, donde podemos ver rezar a Miho, la amiga, de Seiya cuando éste está luchando en el torneo Galáctico. El mismo caballero de bronce será acomodado en una habitación de la institución. Será Hyoga y el melodrama que se trae con su madre muerta bajo el mar, donde más referencias podamos encontrar al cristianismo. En una de las ocasiones, lo vemos portando el rosario de la madre al que se encomienda en situaciones de peligro, por lo que entendemos que es devoto del Santo Rosario. La cuestión de la muerte tiene importantes puntos de contacto con los ritos funerarios de cristianismos, por ejemplo Ikki es enterrado por sus compañeros en una tumba en la tierra, coronada por una cruz. Durante la Saga de Hades, el Infierno, del que es Señor, viene a reflejar el submundo creado y definido por Dante en la Divina Comedia. La figura del demonio cristiano, igualmente está presente a lo largo de la serie, por ejemplo Shun se refiere a su hermano Ikki, como un “aliado de Satán”.

Figura 2. Los Caballeros Dorados. A lo largo de la serie, son continua las referencias a la “Orden de la Caballería”



Por encima del cristianismo manifestado, los Caballeros del Zodiaco son paganos, desde una definición cristiana de concepto, ya que toda la Orden de la Caballería adora a una de las diosas del panteón griego, Atenea, es la referencia hacia la divinidad que guía el camino y los actos de nuestros protagonistas, por lo que el sincretismo religioso es evidente. En torno a Atenea se configura y desarrolla la mitología griega imperante en la trama argumental del anime.

A lo largo de la serie, podemos encontrar otras referencias a diferentes tradiciones, entre las que destaca la mitología nórdica y su panteón de dioses, con un amplio desarrollo en la Saga de Asgard. Igualmente, podemos encontrar algunas referencias a la mitología oriental con Marichitell. Uno de los platos fuertes de la serie viene de manos de Shaka de Virgo, que no es uno más de los 12 Caballeros de Oro, sino uno de los más poderosos, y lo que es más importante, es un semidiós, y uno de los personajes más cercanos a la divinidad. Shaka personaliza todas las referencias al Budismo. Fue discípulo del propio Buda, que le ayudó a despertar el octavo sentido. A Shaka los podemos ver continuamente meditando en la majestuosa posición del Loto, trabajando el mudra del vacío.

Dentro de estas referencias culturales y religiosas, usadas como constructo, y que conecta la serie con el espectador occidental, hay un detalle sumamente interesante a tener en cuenta, no referimos al vestuario utilizado por los protagonistas y otras personas cuando no visten armadura. Habitualmente, los jóvenes caballeros de bronce, visten de manera informal, con camiseta y vaqueros, o similares, el público en general y los personajes secundarios, visten de manera muy occidentalizada. Curiosamente, con carácter general no hay referencias a vestuarios propios del Japón. Cuando se quiere incidir en una determinada cultura geográfica, se aboga por utilizar un tipo de vestuario representativo de un territorio geográfico específico. Son varios los casos a mencionar. En el Santuario, la indumentaria básica de trabajo y entrenamiento, quiere recordar a la moda helena, vestuario que pueden llevar los Caballeros de Oro, cuando no están ejerciendo sus funciones. Quizás los rasgos más definitorios vienen del abuelo de Saori, a quien vemos vestido con un kimono japonés de hombre. En contraposición Shiryu, su maestro, y su hermana visten a la "china", como kimonos chinos de uso popular, con botones cruzados. En una de las escenas en la Hyoga está en Siberia, un niño

pequeño le da conversación, mientras que el cisne va ligero de ropa, teniendo en cuenta el frío que hace, el niño lleva un abrigo con capucha de pelo, que resalta los valores climáticos del territorio. Saori por su parte, cuando no va de gala, con un vestuario que quiere recordar a las diosas griegas, suele ir de corte victoriano, con un vestido con falta abultada, cuerpo ceñido, escote cuadrado y mangas de globo con guantes. Por lo tanto, el vestuario tiene una fuerte connotación geográfica, indicando territorio, o lugar de procedencia a lo largo de la serie.

3.1. La cultura geográfica en los Caballeros del Zodiaco. Espacios y territorios estereotipados

El hilo argumental de los Caballeros del Zodiaco, pasa la globalización conceptual reflejada en la serie que anteriormente hemos mencionado. A lo largo de los capítulos los caballeros no paran de moverse por el mundo, viajan continuamente, solos o en grupo. Esta manifiesta situación de trashumancia podría haber conllevado que los atentos espectadores terminarían por desubicarse en el mundo. De nuevo, el creador y los productores, conducen y ubican a los espectadores, sutilmente, por sus viajes a través del mundo, gracias a diversos elementos, por un lado los factores culturales, religiosos, y de moda anteriormente analizados, que sirven de anclajes temporales, y por otro, con un uso estereotipado del paisaje y de la geografía, que permite que rápidamente nos podamos ubicar. Amat (2011), define el estereotipo “como una representación que convierte algo complejo en algo simple”, cuestión, que podemos visualizar continuamente en el anime. Igualmente, “la presentación en pantalla de paisajes estereotipados permite agilizar la narración cinematográfica y ofrecer al espectador las claves básicas de la trama que se pretende contar” (Gamir Orueta y Manuel Valdes, 2007).

La cuestión del territorio, no es sólo importante, como a continuación veremos, por la cuestión de los estereotipos, sino que además tiene una especial transcendencia para los personajes de la serie, ya que sus raíces culturales y geográficas condicionan su vida y el tratamiento que reciben por parte de los demás. Así, por ejemplo tanto Seiya como Hyoga sufren discriminaciones geográficas por su procedencia. Hyoga, en un momento determinado tiene que soportar el

hiriente comentario “ni siquiera, es japonés”, aunque quizás uno de los más duros sea cuando en plena lucha por la armadura de pegado, a Seiya le dicen, “eres un japonés, no tienes derecho a llevarla”.

La diversidad de paisajes que podemos ver a lo largo de la serie, es total, ya que podemos encontrar desde parajes naturales, vistas del mar e islas, barcos petroleros, urbes en plena efervescencia, actividades económicas como puertos mercantes, jardines modificados por el hombre, paisajes ruinosos, conjuntos monumentales, paisajes vulcanizados, paisajes terroríficos, inframundos, paisajes irreales, y continuas referencias al espacio, y no solo a la organización constelacionar, sino como este es invadido por las nuevas máquinas como los satélites. En algunos casos se acentúan estos paisajes con animales del lugar, como Cerbero, Gigantes o dragones chinos.

Dentro de los paisajes³, destacan varios por su importante carga simbólica y estereotipada a lo largo de la serie: la ciudad de Tokio; el Santuario en Atenas; las montañas de Rozan y la estepas siberianas⁴.

La ciudad de Tokio, una ciudad moderna. El Tokio de los Caballeros del Zodiaco, es una urbe atemporal, moderna, que podría ser cualquier ciudad del mundo con grandes bloques de hormigón y cristal. No existen referencias ni anclajes temporales a la Tokio real, lo caballeros podrían encontrarse en Tokio o en Nueva York, y nadie encontraría la diferencia, ya que el tratamiento que ha recibido la ciudad es neutral y estereotipado, no hay referencias a monumentos antiguos ni conjuntos monumentales de la ciudad, por el contrario, la exclusión de toda referencia cultural, queda contrastada al mostrar un ciudad moderna y bulliciosa, con continuas referencias a puertas mercantes y comercios. Es una ciudad que refleja el caos. La negación del “yo” cultural de Tokio, y el hecho de que pudiese ser cualquier ciudad del mundo, la despojan de cualquier prejuicio cultural que el espectador pueda tener, empatizando con ella, de una manera natural y sutil.

³ Para un análisis profundo de las localizaciones espaciales, véase: <http://snk-seiya.net/guiasaintseiya/Cinco-Picos.html> (Fecha de consultado: 23-V-2018).

⁴ Aunque existen multitud de ejemplos, analizaremos estos cuatro ejemplo por su importante carga simbólica y estereotipada en la serie.

El Santuario que no existe, pero que todos conocemos. El Santuario, donde tiene lugar la Batalla de las Doce Casas, pasa por ser un enorme complejo monumental con multitud de espacios, decorativos, funcionales, comerciales, religiosos, etc. Cabe destacar que desde el punto de vista del estereotipo, y con el objetivo de mostrar una cultura geográfica que ubica al espectador en el espacio geográfico, las primeras referencias que podemos ver sobre santuario, por ejemplo cuando Seiya lucha por la armadura de Pegaso, nos evocan un paisaje donde predominan las ruinas clásicas, con campos de columnas y templos clásicos derrumbados, este recurso hace que inmediatamente el espectador tome conciencia de que los personajes se han movido de lugar, y que están relativamente cerca nuestra, en un espacio que todos reconocemos, o que por lo menos nos es familiar. El conjunto monumental del Santuario está constituido entre otros lugares por: El Coliseo, las 12 Casas, la Cámara del Pontífice, la Cámara de Atenea, la estatua de Atenea, el Star Hill, el Reloj de Fuego, la aldea de Rodorio, el ágora, la residencia de los aspirantes y los lugares de entrenamiento, etc. Las referencias patrimoniales y artísticas a “cosas reales”, son continuas, así, por ejemplo, las 12 Casas, suponen un compendio de multiculturalidad arquitectónica, mezclado estilos griegos, romanos, románicos, hindúes, islámicos, etc.

Figura 3. Las 12 Casas del Santuario. Custodiadas por los Caballeros de Oro, suponen un compendio de multiculturalidad arquitectónica



Figura 4. Conjunto monumental del Santuario



Foto: <http://animatronixx.blogspot.it/2016/02/descargar-caballeros-del-zodiaco-saga.html>

Las montañas de Rozan. Supone una de las representaciones más exactas del mundo real que podemos encontrar en los caballeros del Zodiaco. Las montañas de Lu Shan o Lu, nombre real, se ubican geográficamente cerca de la ciudad de Jiugiang, en la provincia de Jiangxi. Suponen un conjunto montañoso de extraordinaria belleza que fue declarado patrimonio de la Humanidad por la UNESCO en 1996. La tradición nos narra que allí vivía un “dios-dragón”, que estaría relacionado con la armadura de Shiryu. En el anime se menciona que Shiryu vive en los Cinco Picos (montañas de Lu), buscado probablemente una conexión con las Cinco Montañas sagradas del Taoísmo. En las montañas vive Shiryu con su hermana, y su maestro Dohko, en una sencilla casa construida a la manera de la arquitectura tradicional china, con un mobiliario chino, donde además comen productos chinos como el arroz con palillos. La configuración del espacio real/animado, hacen que el

espectador rápidamente se ubique en contexto geográfico nuevo, pudiendo continuar sin problemas el hilo argumental.

Figura 5. Montañas de Rozan



Foto: http://es.saintseiya.wikia.com/wiki/Cinco_Picos

Las estepas siberianas, estereotipos para el frío. De los cinco caballeros de bronce protagonistas, Hyoga es el único que no es japonés de nacimiento, su patria es la antigua Unión Soviética, concretamente Kotek, en el este de Siberia. La patria de entrenamiento de Hyoga, fuertemente estereotipada, un lugar casi desértico, helado, cubierto de nieve, frío y con mucho aire, además de situarnos geográficamente, es un emplazamiento que realza los valores anímicos del caballero del Cisne, “de la misma manera que el paisaje puede servir para introducir la historia en un contexto físico, también puede tener como finalidad el de servir como un refuerzo para explicar los comportamientos o sentimientos de algunos personajes (por ejemplo en el cine de Abbas Kiarostami y de Akira Kurosawa) o para reforzar el dramatismo de la narración (Gamir Orueta, 2016).

Figura 6. Llegada de Hyoga a Siberia



Foto: <http://caballerosdelzodiacoargentina.blogspot.it/2013/05/hyoga-de-cisne-fichas-de-personajes.html>

4. CONCLUSIONES

El breve análisis aquí propuesto, nos ha permitido evidenciar una serie de factores, que nosotros consideramos de especial trascendencia a la hora de analizar el impacto mediático y la aceptación entre el público europeo y americano de la serie los Caballeros del Zodiaco. Desde el momento de su emisión, a principios de los noventa, en países como España, Italia o Francia, u otros de tantos de la América Latina, y poco después Estados Unidos y Reino Unido, la serie se convirtió en un éxito total, ocupando los primeros ranking entre las series más importantes de la historia. 31 Años después del estreno, no sólo sigue siendo un punto de referencia, sino que se mantiene viva y en plena actualidad, generando nuevos capítulos y multitud de material para su venta.

En la clave del éxito de la serie tuvo mucho que ver el cuidado sincretismo religioso, cultural y geográfico elegido para la puesta en escena del universo de los Caballeros del Zodiaco. Las referencias a occidente son continuas, de hecho prácticamente no existe alusiones a su Japón original. Los anclajes temporales, no hacen que nos ubiquemos en un espacio cultural concreto, o en un área geográfica específica. El vestuario, el mobiliario, la comida y los modos de la mesa, las referencias al cristianismo, el uso de estereotipos en el paisaje, como sucede con Siberia, el Santuario o las Montañas de Rozan, hace que gracias a la cultura geográfica, el espectador occidental se sienta profundamente identificado y cercano a los planteamientos y valores de los caballeros zodiaco. El uso de la cultura geográfica al servicio de la sutileza y lo subliminal para hacernos algo mucho más agradable y cercano, en definitiva para que establezcamos relaciones personales de empatía y cultura hacia un determinado producto.

5. AGRADECIMIENTOS

Esta investigación forma parte de los resultados del proyecto de innovación educativa “Implementación de Mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Competencias Digitales en Humanidades, Ciencias Sociales y Educación” (PIE 17-020), financiado por la Universidad de Málaga.

6. REFERENCIAS

- ANDREA FRANCISCO, A. “Consumo crítica de ficción audiovisual: Deconstruyendo estereotipos a través de la Educación en Medios”. *Quaderns digitals: Revista de Nuevas Tecnologías y Sociedad*, 2011, nº 67.
- ANDREY GÓMEZ, N. “Importancia de la interdisciplinariedad para una cultura geográfica a favor de la educación ambiental”. *Revista Educación*, 1999, nº 98, p. 9-16.
- ARROYO ILLERA, F. “Una cultura geográfica para todos: el papel de la geografía en educación primaria y secundaria”. En: *Enseñar geografía: de la teoría a la práctica*. Madrid, Síntesis, 1995, p. 43-60.
- BELTRÁN LÓPEZ, G. “La geolocalización social”. *Revista de geografía*, 2015, nº 27, p. 97-118.
- CRANG, M. *Cultural Geography*. New York: Routledge, 1998.

- FERNÁNDEZ PARADAS A. R. "La Glocalización de la Semana Santa y la construcción de las identidades locales. Espacios de reflexión en la Didáctica de las Ciencias Sociales". En: *Innovación universitaria: digitalización 2.0 y excelencia de contenidos*. Madrid: McGraw Hill Education, 2017.
- FLORES, M. "La identidad cultural del territorio como base de una estrategia de desarrollo sostenible". *Ópera*, 2007, vol. 7, nº 7, p. 35-54.
- GAMIR ORUETA, A. y MANUEL VALES, C. "Cine y Geografía: espacio geográfico, paisaje y territorio en las producciones cinematográficas". *Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles*, 2007, nº 45, p. 157-190.
- GONZÁLEZ ORTIZ, J. L. "Convergencia en la Europa de las Regiones: El Espacio Europeo de Educación Superior y la Cultura Geográfica". En: *Enseñar geografía: la cultura geográfica en la era de la globalización*. Jaén: Grupo de Didáctica de la Geografía de la Asociación de Geógrafos Españoles, 2008, p. 9-58.
- KURUMADA, M. *Sain Seiya: los caballeros del zodiaco*. Barcelona: Glenat, 2012.
- MARRÓN GAITE, M^a. J., ROSADO LLAMAS M^a.D., y RUEDA PARRAS, C. *Enseñar geografía: la cultura geográfica en la era de la globalización*. Jaén: Grupo de Didáctica de la Geografía de la Asociación de Geógrafos Españoles, 2008.
- MARTÍNEZ M. *Un universo por descubrir: guía no oficial de la serie*. Barcelona: Asociación Cultural del Cómic, 2009.
- MARTÍNEZ M. *Un universo en expansión, guía no oficial de la serie*. Barcelona: Asociación Cultural del Cómic, 2013.
- MARTÍNEZ, M. *¡Dame tu fuerza Pegsoiel infinito cosmos de los Caballeros del Zodiaco*. Madrid: Diábolo, 2016.
- QUIN, R. "Representación y estereotipos". En: *La Revolución de los medios audiovisuales*. Madrid: Ed. de la Torre, 1996, p. 225-232.
- SÁNCHEZ CORRAL, L. "Estructuras narrativas del discurso del "manga": el caso de los caballeros del Zodiaco". En: *Canon, literatura infantil y otras literaturas*. Cuenca: Ediciones Castilla la Mancha, 2003, p. 143-176.
- SEGOVIA AGUILAR, B. "Estereotipos y representación de las minorías en el cine. Una propuesta didáctica para educación mediática". En: *Dioses en las aulas: educación y diálogo interreligioso*. Barcelona: Graó, 2012, p. 323-343.
- WAGNER, P. L. "Cultura y Geografía: un ensayo reflexivo". *Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles*, 2002, nº 34, p. 41-50.

Antonio Rafael Fernández Paradas. Doctor en Historia del Arte por la Universidad de Málaga, con la tesis doctoral titulada *Historiografía y metodologías de la Historia del mueble en España (1872-2011). Un estado de la cuestión*. Graduado en Historia del Arte y Licenciado en Documentación por la Universidad de Granada. Máster en Peritaje y Tasación de Antigüedades y obras de arte por la Universidad de Alcalá de Henares. Actualmente es Profesor Ayudante Doctor de la Universidad de Granada, donde imparte docencia en el Departamento de Didáctica de las Ciencias Sociales de la Facultad de Ciencias de la Educación, y docente del Máster Arte y Publicidad de la Universidad de Vigo.