



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

“LA FIGURA DEL HÉROE MÍTICO COMO FACTOR DE INTERÉS EN EL ANIME  
LOS CABALLEROS DEL ZODIACO (SAINT SEIYA)”

**T E S I S**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN  
ESPECIALIDAD EN PRODUCCIÓN

**P R E S E N T A**

MANUEL SALINAS VILLA

ASESOR: DR. JULIO AMADOR BECH

2008



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A Miriam Minerva.

A mi familia y amigos,  
Conocedores y amantes de lo arquetípico.



## Índice

Introducción. . . . .	5
Capítulo 1. <i>Anime</i> , un fenómeno de la industria cultural. . . . .	8
1.1 <i>Manga</i> . Antecedente cultural del <i>anime</i> . . . . .	9
1.2 <i>Anime</i> . . . . .	18
1.3 El <i>Anime</i> en México. . . . .	24
1.4 El <i>anime</i> y su parafernalia. . . . .	27
1.5 El fenómeno <i>Saint Seiya</i> . . . . .	30
1.5.1 El <i>Manga</i> . . . . .	30
1.5.2 El <i>Anime</i> . . . . .	32
1.5.3 La banda sonora. . . . .	35
1.5.4 Los videojuegos. . . . .	36
Capítulo 2. El mito en la cultura moderna. . . . .	38
2.1 El mito y su función social. . . . .	39
2.1.1 El símbolo y el mito. . . . .	44
2.1.2 El mito del héroe. . . . .	45
2.2 El mito y su función en la cultura moderna. . . . .	50
2.2.1 Las figuras del héroe en la industria cultural. . . . .	55
2.3 Hermenéutica. . . . .	59
Capítulo 3. Universo <i>Saint Seiya</i>	
Resumen de la historia y datos de importancia. . . . .	63
3.1 <i>Galactian Wars</i> . . . . .	63
3.2 La batalla de las 12 Casas. . . . .	79
3.3 Saga de <i>Asgard</i> . . . . .	93
3.4 Saga de Poseidón. . . . .	100
3.5 Saga de Hades. . . . .	110
3.6 La saga continúa. . . . .	128
3.7 OVA's e historias alternas. . . . .	129

Capítulo 4. El mito del héroe en <i>Saint Seiya</i> .	
Análisis hermenéutico. . . . .	132
4.1 Análisis de estructura. . . . .	133
4.1.1 Personajes. . . . .	133
4.1.2 Elementos simbólicos. . . . .	138
4.1.3 Etapas de la aventura heroica. . . . .	144
4.1.4 El guerrero como figura heroica. . . . .	148
4.2 Análisis de génesis. . . . .	149
4.2.1 El autor y su obra. . . . .	149
4.2.2 Mitología. . . . .	151
4.2.3 La Divina Comedia. . . . .	155
4.3 Análisis de función. . . . .	156
Conclusión. . . . .	160
Apéndice. . . . .	162
Bibliografía. . . . .	174

## Introducción

A los seres humanos les fascinan las historias, los cuentos, las películas. Desde la niñez hasta la vejez los individuos se identifican con ciertos contenidos, impulsando de esta manera múltiples facetas de la industria de la comunicación y el entretenimiento, independientemente del contexto cultural. Esta actividad no es un accidente, pues si se estudia de dónde viene dicho placer por saber y consumir historias, se tiene que remitir a la antigüedad, a las sociedades donde la sabiduría mítica constituía un pilar político, social y religioso mediante el cual se transmitían tanto modos de convivencia, como guía y solución a las problemáticas de la existencia. Los mitos han dotado a la humanidad de elementos simbólicos y de valores.

En la actualidad, después de los grandes cambios tecnológicos y la instauración de la ciencia como pilar de la sociedad contemporánea, se observa un fenómeno: la constante generación de relatos que en muchas ocasiones se subestiman como fantásticos o exclusivos de un público infantil, cuando en realidad representan el desahogo de una necesidad. Aquella que impulsa al individuo a la búsqueda de sentido.

Los productos derivados de la industria cultural aprovechan esta situación: muchos *best sellers* son libros de superación personal; los filmes más taquilleros tienen que ver con temáticas épicas; los jóvenes acuden a los conciertos de rock en un auténtico tono ritual, de igual manera que a un partido de fútbol o a una convención de *comics*. Incluso en la política se explota la necesidad de un guía, pues en muchas ocasiones se ovacionan a los líderes políticos a manera de elegidos, es decir, héroes que traerán felicidad y orden al mundo.

El mito y sus temas están presentes en la vida humana, viven en la música, en el arte, en la literatura, en el cine y la televisión. El mito forma parte de la psique humana; ahora viviendo tal vez un poco distanciado de su carácter ritual,

pero al fin y al cabo, luchando por sobrevivir en las múltiples producciones de la industria cultural.

El objetivo de esta tesis es entender cuáles son los contenidos míticos en la serie de animación *Saint Seiya* (Los Caballeros del Zodiaco) y si realmente es el mito del héroe el tema principal en su contenido.

¿Por qué *Saint Seiya*? Esta serie pertenece a un exitoso rubro audiovisual llamado *Anime* (animación japonesa) y es una de las que inauguró un *boom* de este estilo de animación en México y América Latina desde los años noventa. Actualmente la serie mantiene transmisiones regulares en televisión, además de estar vigente en el mercado con diversos productos.

¿Por qué buscar los contenidos míticos? La hipótesis de la que parte esta investigación, es que la supervivencia de la serie animada a través del tiempo y los diversos contextos culturales (Japón – México particularmente), obedece al mensaje que ésta transmite, ya que si los contenidos no fueran lo suficientemente atractivos, no existiría toda una maquinaria mercadotécnica tan bien engrasada a su alrededor. Así que se parte del supuesto de que existe algo en la temática de la serie que atrae a un público infantil y juvenil principalmente. Ese tema es la figura del héroe mítico.

¿Cómo estudiar dicho contenido? A través de una hermenéutica que permita identificar la temática central, así como las temáticas recurrentes; todo a través de la figura del héroe, la cual ha fungido como guía a través de la aventura mítica.

Este trabajo parte de un acercamiento a la naturaleza del soporte del producto que se estudia: la animación japonesa. Donde se hablará de la historia y características de dicho tipo de animación. Después se abordarán las teorías que ayudarán en el esclarecimiento del contenido en *Saint Seiya*: teorías de los mitos y

el héroe como portador de enseñanza mítica. Se finalizará con un análisis de los temas de la historia, identificando así los elementos que permiten hablar del mito del héroe en la animación y entender el atractivo de ésta. Para esto se recurre al trabajo del profesor Julio Amador Bech, quien en sus libros *Las raíces mitológicas del imaginario político* (Miguel Ángel Porrúa, 2004) y *El significado de la obra de arte. Conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales* (En prensa), sintetiza el ciclo fundamental del héroe, así como el mito del guerrero y las categorías de análisis de la dimensión narrativa.

Finalmente se espera que esta investigación signifique un inicio académico del análisis del *Anime* en México, ya que actualmente se carece de una bibliografía que profundice en este fenómeno audiovisual en nuestro país.



## **Capítulo 1**

### ***Anime*, un fenómeno de la industria cultural**

En la actualidad existe un fenómeno de grandes dimensiones denominado *anime*, el cual se encuentra acompañado por una gran variedad de productos de la industria cultural que van desde series televisivas, *DVD's* y filmes, hasta los videojuegos.

Surgido en el Japón de la posguerra, este fenómeno ha invadido el mercado internacional de una manera contundente, incluso para países con su propia producción de animación como lo son los Estados Unidos de América.

El *anime* hace referencia a todo aquel producto de animación de origen japonés y que se caracteriza por tener un estilo peculiar hablando de la técnica y los temas que éste aborda. Al igual que cientos de materiales audiovisuales, el *anime* se ha consolidado como un evento comercial próspero y altamente rentable. Su historia tiene sus orígenes en la historieta tradicional japonesa realizada a base del blanco y negro, así como el manejo del claroscuro denominada *manga*, la cual tiene su propia génesis.

Su historia puede rastrearse desde los movimientos artísticos del Japón antiguo hasta su inserción como técnica y estilo en el mundo contemporáneo de la animación.

## 1.1 *Manga*. Antecedente cultural del *anime*

El *anime* tiene como antecedente inmediato al *manga*, otro producto de la industria cultural de equiparable impacto y aceptación tanto en Japón como en buena parte del mundo incluyendo a México. El *manga* es la historieta o *cómic* propio de Japón, el cual no sólo sirvió de inspiración para el advenimiento de la animación japonesa cultural y creativamente hablando, sino que actualmente sigue siendo plataforma para que muchas historias lleguen a realizarse para la industria audiovisual, además de entrar al mercado con toda clase de productos: artículos oficiales de colección, juguetes, videojuegos, DVD's, CD's, *posters*, tarjetas y clubes de *fans*. De hecho, las dos industrias (*anime* y *manga*) desde buena parte del siglo XX hasta la actualidad, han mantenido una relación simbiótica como la afirma un estudio reciente del fenómeno *manga* de Paul Gravett.<sup>1</sup>

Hablar del *manga* puede remontarse a cientos de años atrás en el antiguo Japón, sin embargo, dicho fenómeno no sólo tiene orígenes milenarios, sino también representa la fusión cultural de Japón con occidente, particularmente durante y después de la Segunda Guerra Mundial. Parece conveniente en este punto abordar un poco de historia, para así poder plantear aspectos más contemporáneos que permitan apreciar el mundo del *manga* y el *anime* en la actualidad. Para tal efecto se recurrió al recuento histórico de los antecedentes del *manga* realizado por Frederick Shodt en su libro *Manga! Manga! The world of japanese comics*.

El término *Manga* tiene sus orígenes en el artista Hakusai Katsushika (1760 – 1849 d.C.) quien lo acuñó usando los ideogramas chinos *Man* (“involuntario” o “a pesar de uno mismo”) y *Ga* (“dibujo”). El vocablo que acuñó Hakusai hablaba de un dibujo fantástico o extravagante.<sup>2</sup> No obstante, éste no entró en uso común sino a principios del siglo XX. Durante muchos años las manifestaciones artísticas

---

<sup>1</sup> Paul Gravett. *Manga Sixty years of Japanese comics*. Laurence King Publishing.

<sup>2</sup> Frederick Shodt. *Manga! Manga! The world of Japanese comics*. Kodasha International.

que de alguna u otra forma contribuyeron a la llegada del manga como tal, recibieron distintos nombres, además de tener diversas formas de difusión.

Como puntualiza en su libro Frederick Shodt<sup>3</sup>, entre dichas manifestaciones se encuentran los llamados *Chojugiga* (“Dibujos humorísticos de pájaros y animales”) pergaminos atribuidos al sacerdote Toba (1053 – 1140 d.C.), que llegaban a medir hasta veinticinco metros de largo y mostraban varias especies de animales con ropas propias de la época, así como con actitudes humanas humorísticas. A esto se debe que durante un tiempo, las creaciones similares a esta tradición recibieran el nombre de *Toba-e*.

En este sentido el mismo autor cita otros trabajos como *Jigoku Zoshi* (Pergaminos del infierno), *Gaki Zochi* (Pergaminos de los fantasmas hambrientos) y *Yamai Zochi* (Pergaminos de las enfermedades); donde se describen mundos siniestros a través de trazos muy esquemáticos.

Por su parte la influencia de China había depositado la semilla de los dibujos Zen (*Zenga*), los cuales consistían en temas espirituales a partir del budismo y el taoísmo. Dentro de este rubro, destacaron artistas como Ekaku Hakuin(1685 – 1768) y Gibon Sengai (1750 – 1837). Sin embargo, dichas obras no eran accesibles a nivel popular, por lo que otro tipo de caricatura tuvo revuelo a mediados del siglo XVII; se trataba de los *Otsu-e* o dibujos de Otsu, pueblo cercano a Kyoto. Estos dibujos que comenzaron como amuletos budistas, pronto se transformaron en caricaturas seculares humorísticas donde mujeres bellas, demonios y guerreros hacían su aparición. Se vendieron cientos de copias por artesanos que usaban patrones en papel a manera de imprenta.<sup>4</sup>

Ya entrado el periodo Edo (1600 – 1867 d.C.), bajo el ambiente del régimen feudal, surgieron unos impresos bastante populares conocidos como los *Ukiyo-e* los cuales en un principio trataron de historias acerca de hombres y mujeres jugueteando en el distrito Yoshiwara, actual Tokio. Estas historias del “mundo flotante” trataban de la vida incierta y la búsqueda de placeres sensuales para

---

<sup>3</sup> Frederick Shodt. *Op. Cit.*

<sup>4</sup> Frederick Shodt. *Op. Cit* p. 32

sobrellevar el sentimiento de desesperanza. Pero con el pasar del tiempo los temas se diversificaron, además de que la calidad de impresión mejoró.

En aquella época Japón tenía por un lado una clase poderosa y conservadora conformada por militares y señores terratenientes vinculados con la tradición *samurai*, la cual recibía todos los beneficios del feudalismo, mientras que la contraparte social se encontraba compuesta por campesinos y vasallos quienes contaban con escasos recursos económicos y buscaban formas baratas y humorísticas de entretenimiento.

Los *ukiyo-e* capturaban cierto humor, ciertos elementos que son vitales para la caricatura. Y es precisamente bajo este ambiente que el artista Hakusai Katsushika (1760 – 1849) acuña el término *Manga*.

Ahondando un poco más en las formas y géneros de impresos caricaturescos, también se puede mencionar a los *Shunga*, que básicamente presentaban diferentes formas de lo erótico, así como de lo satírico. Otra forma de expresión que se puede mencionar dentro de este panorama de antecedentes, es el *kami-shibai*, el cual se compone de una caja con un visor a través del cual el operador (que también es el narrador de la historia y quien aporta efectos sonoros) hace girar una serie de cuadros con pinturas representativas de alguna historia en particular. En el Japón contemporáneo aún se pueden ver algunos *kami – shibai* dando funciones en los parques y plazas.

Dichas expresiones artísticas presentaron diversos medios de soporte como los rollos de pergamino o las planchas de madera (como lo fueron los *Ukiyo-e*); pero un antepasado más cercano a la forma física del *manga* actual se puede encontrar con las ediciones de los llamados *Toba-e* (Dibujos Toba) llamados así a partir de la publicación de 1702 *Tobae Sankokushi* de Shumboku Ooka quien a su vez dio el nombre como referencia de los legendarios pergaminos del sacerdote Toba.

Los *Toba-e* tienen similitud con las publicaciones actuales ya que ambas son monocromáticas y se compilan en tomos, además de que los primeros ya contaban con inserciones de texto explicativo.

Las diversas manifestaciones de la caricatura antigua en el Japón repasadas hasta ahora, sentaron ciertas bases para el advenimiento de la caricatura política, la cual fue introducida a partir de la edición de revistas de corte estadounidense. Esto ocurre así debido a la apertura comercial en 1853 entre Japón y los Estados Unidos; a partir de la cual se tuvieron ciertos cambios e influencias durante los siguientes cincuenta años.

Dentro de la influencia extranjera a partir de dicha apertura se tiene a Charles Wirgman (1835 – 1891), corresponsal del *Illustrated London News* quien publica viñetas satíricas en 1862 con su revista *The Japan Punch*, la cual tenía como público a la comunidad extranjera de Yokohama; sin embargo, dicha revista también se tradujo para el público japonés. Hubo una segunda aportación europea por parte del francés George Bigot, cuya revista *Tobae* también satirizaba al nuevo Japón, con la diferencia de que se atrevió a criticar hasta al gobierno, hecho que le ganó el apoyo y admiración de los artistas japoneses que habían sido censurados, así como bastantes problemas con las autoridades japonesas.<sup>5</sup>

Por su parte, Rakuten Kitazawa (1876 – 1955) ha sido considerado como uno de los pioneros del “auténtico cómic japonés”. Este personaje trabajó en el suplemento *Jiji Manga* del diario *Jiji Shimpou* generalizando de esta manera el término *manga*. Él fue el realizador de la primera serie de *manga* con personajes fijos: *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* (*El viaje a Tokio de Tagosaku y Mokube*, 1902), y también creó la revista de sátira política y social llamada *Tokyo Puck*.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Trajano Bermúdez. *Mangavisión. Guía del Cómic Japonés*. Ediciones Glenat. p. 19 ss.

<sup>6</sup> *Ibidem*

Es a partir de este punto que surgen numerosas historietas de aparición regular en diarios y revistas expresamente creadas para contener únicamente *manga*. Algunos ejemplos son:

\**Shochan no Boken*. “Las aventuras de Shochan” creación del guionista Shousei Oda y el dibujante Tofujin en 1923. Serie humorística y fantástica donde un chico ingenioso se encontraba con monstruos y demonios.

\**Nonkina Tousan* (Papá tolerante). 1923 de Yukata Aso, la cual trataba de un señor amable con sus vecinos que ayudaba a reconstruir su ciudad después de un terremoto.

\**Nagagutsu no Sanjushi* (Los tres mosqueteros con botas en las cabezas) de 1930 por el guionista Taisei Makino y el dibujante Suimei Imoto; considerado clásico infantil.

\**Speed Taro*. Sako Shishido. Un chico viviendo aventuras y enfrentando enemigos en escenarios internacionales.

\**Ogon Bat*. 1930. Guión de Ichiro Suzuki. Dibujos Takeo Nagamatsu. Historia presentada a través del *kami-shibai*. El protagonista era un semidiós que actuaba con “justicia” contra las fuerzas del mal.

\**Tanku Tankuro*. 1934 dibujado por Gajo. El protagonista era una bola de acero cuyos miembros, así como la cabeza, podían ocultarse a través de unos orificios.

Ahora bien, cabe destacar que antes y durante la Segunda Guerra Mundial, el *manga* fue usado también como herramienta de propaganda, esto se puede observar a través de estos dos ejemplos:

\**Hatanosuke Hinomaru*. 1935, Kikuo Nakajima. Se le atribuye un carácter propagandístico mostrando la política militarista oficial. El protagonista era un Samurai. Se mostraban valores tales como la lealtad, sentido del deber y nacionalismo.

\**Norakuro* 1931 Suihou Tagawa. Norakuro era un perro huérfano que hacía carrera militar hasta convertirse en general.

Ya para 1932 el gremio de dibujantes de *manga* se organizan en el *Shin Mangaha Shudan* (Nuevo Grupo de Dibujantes de Manga) fundado por el artista Ryuichi Yokoyama para hacer frente a las corrientes conservadoras del país; más tarde adquiere el nombre de *Manga Shudan* en 1945.<sup>7</sup>

De acuerdo con el trabajo de Frederick Shodt, el “nuevo cómic japonés” surge en 1945 tras la derrota de Japón en la Segunda Guerra Mundial, así como con la introducción de los *comics* norteamericanos. En ese periodo destaca el trabajo de Machiko Hasegawa con su *manga Sazae-San* en 1946. Mientras que el *manga Boken Dankichi* (Las aventuras de Dankichi) creada en 1934 por Keizo Shimada adquiere una modalidad didáctica al insertar explicaciones acerca del nuevo sistema administrativo norteamericano. Factor que como se verá más adelante, se sumará a una serie de elementos que inspirarán el advenimiento del *anime*.

Para esta época se vislumbra cierta madurez en el *manga* cuando éste adquiere una temática de carácter novelesco y dramático pensado para un público adulto. *Gekiga* es el término que describe esta categoría y fue acuñado por Yoshiro Tatsumi con su obra *Kage* (Sombra) 1956 – 1966.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Frederick Shodt. *Op. Cit* p. 26

<sup>8</sup> *Op. Cit* p. 29

La Segunda Guerra Mundial fue factor importante en la producción cultural de Japón. Como se pudo observar en el breve recuento histórico, el país comenzó a recibir productos del llamado occidente a partir de la segunda mitad del siglo XIX. Ya para principios del XX, Estados Unidos llevaba décadas de presencia y como planteaba un eslogan del siglo XIX: *Wakon Yosai* (aprendizaje occidental, espíritu japonés), se debe comprender que el *manga* es el resultado de diversos motivos culturales.<sup>9</sup> Así que esta actitud de asimilarlo, adaptarlo y retornarlo al exterior, parece ser una máxima de la cultura japonesa.

El *manga* en la actualidad surge de un Japón de la posguerra. De un país que ya conocía los *comics*, pero que se las ingenió para producir su propio mercado. El primer paso fue abaratar costos a través del empleo de papel barato y sólo una tinta. Situación que ahora se ha convertido en característica del *manga*: su publicación monocromática<sup>10</sup>. Ahora bien, de acuerdo con el estudio de Paul Gravett, el negocio realmente obtiene ganancias cuando se editan libros que compendian toda una historia, la cual fue en un principio publicada por partes en algunas de las revistas de circulación semanal. Hasta el 2004, el mercado estaba liderado por las tres grandes casas editoras: Kodansha, Shogakukan y Shueisha, ésta última la editora de *Saint Seiya*.<sup>11</sup> El mercado es de tal magnitud, que representa cerca del 40% de la industria editorial en Japón. Una de las revistas de *manga* más importantes, *Shonen Jump* llegó a tener un tiraje de 3 millones de copias semanales en el año 2004.<sup>12</sup> Los costos son tan accesibles (un promedio de 20 yenes por tomo) que incluso mucha gente lee los mangas, para a continuación abandonarlos en cualquier lugar.<sup>13</sup>

El puente entre el *manga* y el *anime* fue construido por un hombre: Osamu Tezuka, creador del famoso niño robot conocido en occidente como *Astro boy*.

---

<sup>9</sup> Paul Gravett. *Manga Sixty years of Japanese comics*. p.14

<sup>10</sup> Comúnmente se publica en blanco y negro, aunque la tinta negra puede ser reemplazada por otros colores como el sepia, el morado o el azul.

<sup>11</sup> Paul Gravett. *Op. Cit*, p.14

<sup>12</sup> *Ibidem*

<sup>13</sup> *Ibidem*



*Shin Takarajima* (La nueva isla del Tesoro, 1947) su primer éxito, fue de influencia considerable para muchos autores precedentes, pero el *manga* que vendría a cambiar el panorama fue *Tetsuwan – Atom* (El poderoso atómico)[Astro boy] de 1951, serie pionera del *anime* (1962 – 1964). Tezuka abordó varios géneros, sino es que los extendió desde las series de animales hasta los robots y la ciencia ficción. Además, en 1961 creó Mushi Productions, empresa que produciría dibujos animados basados en sus *mangas*.

Con la aportación cinematográfica y televisiva de Tezuka, se puede decir que se inaugura la tradición japonesa de llevar a la producción audiovisual aquellas historias que gozaron de gran público bajo la forma de *manga*. Entonces se comienza a vivir una explosión de títulos a partir de la experiencia aportada por Tezuka, de los cuales se pueden mencionar algunos como:

\**Robot Santohei*. 1952 por Koremitsu Maetani.

\**Tetsujin 28go* (El hombre de acero número 28) 1958 de Mitsuteru Yokoyama.

\**8-Man*. 1963 por Kazumasa Hirai y Jiro Kuwata.

\**Cyborg 009*. 1964 por Shotaro Ishimori.

\**Mazinger Z*. 1972 por Go Hagai.

\**Captain Harlock*. 1976 por Leiji Matsumoto.

A continuación se mencionan algunos títulos de *manga* cuyas versiones en *anime* han sido transmitidas en México tanto en canales de televisión abierta como de paga. Los años corresponden a su publicación original en *manga* en Japón.<sup>14</sup>

1951 - *Tetsuwan – Atom* (Astro boy), de Osamu Tezuka

1953 – *Princess Knight* (La Princesa Caballero), de Osamu Tezuka

1964 - *Cyborg 009* (Super Agente 009), de Ishinomori

1970 – *Doraemon*, de Hiroshi Fujimoto

1972 - *Mazinger Z*, de Go Nagai

1975 - *Candy Candy*, de Yumiko Igarashi y Kyoco Mizuki

---

<sup>14</sup>Paul Gravett. *Op. cit*, p. 6

1976 - *Galaxy Express 999*, de Leiji Matsumoto  
 1977 - *Capatain Harlock* (Capitán Harlok), de Leiji Matsumoto  
 1982 – *Akira*, de Katsuhiro Otomo  
 1984 – *Dragon Ball*, de Akira Toriyama  
 1986 – *Saint Seiya* (Los Caballeros del Zodiaco), de Masami Kurumada  
 1988 – *Ranma Nibun no Ichi* (Ranma ½), de Rumiko Takahashi  
 1992 – *Sailor Moon*, de Naoko Takeuchi  
 1993 – *Magic Knight Rayearth* (Las guerreras mágicas), de CLAMP<sup>15</sup>  
 1994 – *Rorou ni Kenshin* (Samurai X), de Nobuhiro Watsuki  
 1994 – *BT'X*, de Masami Kurumada  
 1995 – *Evangelion*, de Hideaki Anno  
 1996 – *Yu-Gi-Oh!*, de Kazuki Takahashi  
 1996 – *Card Captor Sakura*, de CLAMP  
 1997 – *Inu-Yasha*, de Rumiko Takahashi  
 1997 – *One Piece*, de Eiichiro Oda  
 2001- *Hagane no Renkinjutsushi* (*Full Metal Alchemist*), de Hiromu Arakawa

Cuando un número considerable de publicaciones han hecho su aparición en dichas revistas, entonces se edita una compilación en varios tomos de las historias más populares. Precisamente esta es la forma más común de publicación de *manga* en la mayoría de los países. En México, la empresa que de manera reciente ha editado historietas japonesas es el Grupo Editorial Vid con títulos como *Saint Seiya* (Los Caballeros del Zodiaco), *Neon Genesis Evangelion*, *Rorouni Kenshin* (*Samurai X*), *Dragon Quest*, *B'T X*, entre otros.



***Saint Seiya* (Los Caballeros del Zodiaco) en su versión manga**

---

<sup>15</sup> Cuarteto conformado por Mokona, Ageha Ohkawa, Tsubaki Nakoi y Satsuki Igarashi.

## 1.2 Anime

*Anime* es el vocablo con el que se nombra al fenómeno de la animación japonesa. Proveniente de una contracción del inglés *animation*, el *anime* se ha convertido en una industria altamente rentable, al igual que el *manga*, pues los productos de la industria cultural que surgen de este fenómeno están íntimamente relacionados entre sí. Por ejemplo, a partir de una historia en formato *manga*, algún estudio japonés puede decidir hacer algunos episodios de prueba para televisión que después se transformarán en serie *anime*, después podrá realizarse uno o largometrajes que finalmente pueden tener salida al mercado en forma de OVA's<sup>16</sup>; más tarde se pueden vender los derechos para realizar distintos videojuegos; también saldrán las figuras de acción, el juego de rol<sup>17</sup>, cartas conmemorativas, libros de arte y toda clase de *memorabilia*.<sup>18</sup>

El *anime* no sólo se caracteriza por el estilo de sus trazos, sino también por el tipo de historias que aborda, pues tratamiento de los estereotipos “malo – bueno” parecen ser más complejos y menos predecibles comparados con otros estilos de animación comercial (principalmente del mercado estadounidense). Como se expondrá en este trabajo mediante una interpretación a través de la hermenéutica, por lo regular las series de *anime* son más complejas, además de no explotar el recurso “hollywoodense” del *happy ending*, con el cual se han alterado muchos relatos considerados como clásicos (*La Sirenita*, *La Cenicienta*, por mencionar algunos).

A continuación se inserta una cita que parece resumir parte del logro técnico y estilístico de la animación japonesa:

“Sin el apoyo económico de las grandes compañías estadounidenses, los animadores japoneses aprendieron a hacer más con menos. Ellos no podían reproducir el bullicio incesante ni los efectos de profundidad deslumbrante que Disney prefirió, así que trabajaron con tomas

---

<sup>16</sup> *Original Video Anime*; formato de comercialización de *anime* creado en 1985, que en algunas ocasiones no tiene vínculo directo con la línea general de una historia dada, sino más bien con un evento alterno a la trama original y que por lo regular no corresponde a una lógica temporal o espacial con respecto a dicha historia.

<sup>17</sup> Tienen su origen en los años 60. Cada jugador asume el rol de un personaje de una historia determinada. Se juega con cartas, figuras a escala, incluso disfraces.

<sup>18</sup> Todo producto relacionado con alguna historia de culto.

estáticas reforzadas por ligeros movimientos: vientos que mueven un vestido, una lágrima que rueda por una mejilla, incluso sólo la luz trémula en los ojos de un personaje. Los directores también se centraron en figuras “mecánicas” (robots y máquinas gigantes) que con sus contornos gruesos y movimientos tiesos resultan más fáciles de animar que el flexible cuerpo humano. Cuando se requirió de humanos animados, los japoneses a menudo los enfundaron en rígidos trajes espaciales (en efecto, convirtiéndolos en robots) o produciéndolos como formas planas, como en las tiras cómicas. Y muchos trabajos *anime* exploraron sutiles cambios en color producidos por la luz, el líquido, la lluvia y reflejos todo más fácil de abocetar que un paisaje lleno de figuras”.<sup>19</sup>

El éxito comercial de la animación japonesa se puede comparar al de otros productos de la industria cultural contemporáneos, incluso de la industria cinematográfica tales como *Star Wars*, *Lord of the Rings*, *Harry Potter*, *Pirates of Caribbean* por citar algunos.<sup>20</sup> Es por eso que surge la pregunta: ¿Qué es lo que puede atraer la atención de tanta audiencia sobre este tipo de relatos audiovisuales? En esta tesis se empleará un método hermenéutico para analizar el contenido de una de aquellas historias exitosas en México: *Saint Seiya*, mejor conocida como *Los Caballeros del Zodiaco*.

Debe quedar claro que en este estudio, el término *anime* hace alusión a la animación japonesa, no importando si ésta se encuentra en un soporte de 35mm, en video VHS o DVD, o en formatos digitales de transmisión, desde televisión convencional, digital, hasta archivos de Internet. Pues actualmente en nuestro país el consumo de *anime* se realiza tanto por fuentes formales (televisión abierta, televisión de paga, DVD's importados), como a través del mercado informal o pirata.

La amplia tradición del *manga* en Japón encontró en el cine (y más tarde en los años sesenta con la televisión) una nueva forma de soporte mediático: la animación. Es así como iniciaría a partir de Osamu Tezuka, toda una estilización de personajes que hasta la fecha (muchos de ellos, aunque no todos) se caracterizan por aquellos ojos tan enormes y peculiares.

---

<sup>19</sup> David Bordwell; Kristin Thompson. *Arte Cinematográfico*. McGraw Hill. p.154.

<sup>20</sup> Comparable no solo a entradas de dinero por venta de mercancía, sino también por la creación de culto por parte de los fanáticos de estas historias.

Si bien el advenimiento del *anime* tomó elementos constitutivos de las técnicas occidentales de animación, el propio lenguaje inmerso en la narrativa visual y textual del *manga*, ya ofrecía ciertas nociones de cómo adaptar al movimiento aquellas viñetas donde el lenguaje cinético ya se encontraba resuelto de alguna forma: los encuadres, los movimientos, tiros de cámara potenciales, así como diversos elementos cinematográficos.

Retomando la sección anterior, la industria del *manga* estaba totalmente establecida y en rápida expansión, esto aunado a la llegada de los primeros largometrajes animados, atrajeron la atención hacia una nueva industria potencial: la audiovisual.

Gracias a la inspiración de la animación occidental (Walt Disney con *Blanca Nieves y los 7 enanos* y Max Fleischer creador de *Popeye el marino* principalmente), en Japón se empezó a constituir una industria cinematográfica de animación, basada en su mayor parte por historias folklóricas, la cual no se fortalecería hasta la llegada de la televisión, que es cuando el *anime* encuentra su mayor difusión internacional.

Para los primeros años del siglo XX, el invento de los hermanos Lumière ya circulaba en Japón con “vistas” y cortos animados norteamericanos y franceses. En 1917 se tiene la primera producción cinematográfica de animación japonesa realizada por el dibujante de *manga* Oten Shimokawa (1892 – 1973) que llevaba por título *Imokawa Mukuzo, Genkanban no maki* (Imokawa Mikuzo y el conserje). En ese mismo año Seitaro Kitayama (1888 - 1945) presenta *Saru Kani gassen* (La batalla del mono y el cangrejo) basada en un cuento del folklore. Otro artista del *manga* que realizó cine de animación en la época fue Sumikazu Kouchi (1886 – 1970) quien hace *Hanawa Hekonai, Shinto no maki* (Hanawa Hekonai y su nueva espada) cuyo protagonista es un *samurai*.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Ranney Ledoux. *The complete anime guide*. Cadence Books.

Durante los siguientes años se pueden citar trabajos como los de Kenzo Masaoka (1898 – 1988):

*Nansensu monogatari Sarugashima* (La absurda historia de la isla de los monos, 1930).

*Chikara to onna no yo no naka* (Las mujeres y la fuerza mueven el mundo, 1932). Primera película sonora de animación en Japón.

*Chagama ondo* (El ritmo de la tetera, 1934).

*Mori no yosei* (El hada del bosque, 1935).<sup>22</sup>

Durante la década de los años cuarenta, la naciente industria de animación se ve afectada por la Segunda Guerra Mundial. El gobierno japonés ve en el cine de animación una herramienta de propaganda, así que los éxitos militares japoneses frente al gobierno estadounidense serían tratados en varios filmes. Uno de los exponentes de este periodo es Mitsuyo Seo.

Cuando Japón pierde la guerra, se vive un periodo de reajuste, de cambios y fallas de diversas compañías dedicadas al cine de animación. Situación que no se estabilizará hasta finales de los años cincuenta con el surgimiento de la compañía Toei Animation, la cual produciría la primera cinta animada a color en 1956 titulada *El relato de la serpiente blanca*.

A partir de 1956, con la fundación del estudio Toei Animation, Japón comenzó a producir películas animadas a la manera *Disney*: (una película al año, basada en alguna leyenda europea u oriental). Para la película *Saiyu-ki* (El rey de los monos), el director Taiji Yabushita pidió la colaboración de Osamu Tezuka, por ser el autor de la historia original. Esta experiencia impulsó la realización de *Tetsuwan Atom* para la televisión en 1962.

Cabe destacar que el cine de animación occidental presentó una nueva inspiración para los artistas japoneses, éste es el caso de autores legendarios dentro de la industria *manga* como Osamu Tezuka, Shotaro Ishimori y Leiji Matsumoto, quienes se abrieron paso de manera satisfactoria en el mundo de la

---

<sup>22</sup> Ranney Ledoux. *Op. Cit.*

animación japonesa (según sus propias opiniones al respecto) gracias a su interés por la escuela de animación norteamericana de Disney, Fleischer y otras animaciones provenientes de la Rusia soviética.



**Toei Animation, la casa productora de varios éxitos *anime* como Dragon Ball, Sailor Moon y Saint Seiya**

Al pasar los años, Toei Animation se consolidó como una de las principales productoras de *anime* y actualmente el fenómeno de este tipo de animación abarca tanto series televisivas, largometrajes cinematográficos, OVA's para su estreno directo en DVD, así como la música original de las series (tanto banda sonora como temas musicales dominados por un género Rock/Pop); a todo esto se le debe sumar toda la parafernalia mercantil y publicitaria que tanto obsesiona a los *otakus* de occidente.<sup>23</sup>

La animación japonesa presenta algunos elementos distintivos al resto de las animaciones, sobre todo, contrapuestas con la competencia estadounidense:

En primer lugar se puede advertir el estereotipo de los “ojos enormes” (que en más de una ocasión el *vox populi* ha tratado de explicar como cierto tipo de complejo oriental), los cuales son de suma importancia al momento de dotar de expresiones al personaje, pues para el *anime* en general, las emociones son enfatizadas a través de la mirada de los personajes. Otra característica se encuentra en los múltiples movimientos sugeridos, pues en muchas ocasiones la animación no es exhaustiva, teniendo entonces que un ligero movimiento de cabellos indique la presencia de aire a una escena totalmente inmóvil.

---

<sup>23</sup> La expresión *otaku* es designada para aquella persona que es una fanática obsesiva, en este caso, de la animación japonesa.

El *anime* busca dotar a sus protagonistas de trajes, armaduras o accesorios mecánicos que eviten animar la flexibilidad propia del cuerpo humano; vistiendo a un humano con armaduras de pies a cabezas, los movimientos se lograrán de manera más eficaz y económica hablando en términos de producción.

Los japoneses fueron capaces de realizar una animación más atractiva (manejaos claro-oscuro, tono, color) de una manera mucho más económica que su contraparte norteamericana.

Otra comparación hecha en términos generales y basada en opiniones de artistas de *anime* como Leiji Matsumoto, es la distancia existente entre las temáticas norteamericanas y las japonesas, es decir, que muchas veces las historias estadounidenses no ofrecen al público la complejidad y profundidad temática que el *anime* aborda.<sup>24</sup>

En este punto cabe señalar que la producción *anime* no es de un solo tipo o se contenta con ser considerada como de un estilo único, al contrario, por lo menos existen tres subdivisiones.

Por un lado se tiene al *Kodomo*, subgénero cuyo principio de entretenimiento está dirigido a los niños. El arte del dibujo presenta trazos sencillos y las historias buscan tener una enseñanza e identificación con los niños.

*Odaimono* es el subgénero enfocado principalmente en el público adulto, pues domina la temática histórica y la complejidad de los argumentos.

Finalmente está el *Hentai*, palabra cuya aproximación al español podría ser “perversión” y contiene temas expresamente adultos, pues va del erotismo explícito a la pornografía. En este punto nos enfrentamos nuevamente al estereotipo del *anime* como sinónimo de pornografía animada.<sup>25</sup>

Sin embargo, se ha dicho que el género que abrió el mercado occidental fue el *Mecha*, en el cual se presentan historias futuristas y robotizadas que contienen

---

<sup>24</sup> Trish Ledoux. *Anime Interviews*. p. 150 ss.

<sup>25</sup> Trish Ledoux. *Op. Cit.* p 45 ss



elementos costumbristas japoneses, cuestiones que hoy en día son conocidas por el público amante del *anime*.

Dentro de las series de *Mecha* se pueden contemplar como ejemplos:

\**Uchu Senkan Yamato (Space Battleship Yamato)* 1974, de Leiji Matsumoto.

\**Macross (Robotech)* 1985, de Shoji Kawamori.

A pesar de lo citado anteriormente, es difícil enumerar (de acuerdo a los diversos criterios existentes) todos y cada uno de los géneros, subgéneros e híbridos existentes en la extensa producción *anime*.

### 1.3 El *Anime* en México

El texto que a continuación se presenta, se construyó principalmente a base de una investigación bibliográfica y hemerográfica, así como de una selección de páginas *Web*, pues actualmente se dificulta encontrar textos especializados en materia de *Anime*, ya que la relativa novedad que representa dicho fenómeno en nuestro país, aunado con la cantidad de publicaciones realizadas por *fans*, generan una cantidad de información bastante amplia, pero que a la vez, pocas veces pretende confirmar la veracidad de sus fuentes. De esta manera, hablar del fenómeno *Anime*, también es hablar de una comunidad inquieta que busca, crea e intercambia información constantemente.

En la entrada del *anime* en México, vía Estados Unidos en un comienzo, se pueden mencionar a series como *Astro-Boy* y *Meteoro* a finales de los sesenta.<sup>26</sup> Ya en los setentas el público mexicano conocería también series tipo *live-action*<sup>27</sup> como *Ultraman* y *Ultra Seven*. También híbridos de actuación con *anime*, tal es el caso de *Señorita Cometa*. Los dibujos animados de este periodo incluyen a *Simba: el león blanco*, *Ironman 28* y *Tritón*.

---

<sup>26</sup> Nombres con que se dieron a conocer en México.

<sup>27</sup> Series actuadas con alto contenido de acción. Un ejemplo relativamente actual se encuentra con las sagas de *Power Rangers*.

A finales de los años setenta y a partir de los ochenta, la transmisión de *anime* comienza a incrementarse, llegando a tener series exitosas que han tenido constantes repeticiones en la barra de programación, tanto de televisión abierta, como de televisión de paga. A continuación se mencionan algunas de esas series.

- *La Princesa Caballero*
- *La Princesa de los Mil Años*
- *Heidi*
- *Remi*
- *Bell y Sebastián*
- *Gigi*
- *Mujercitas*
- *La familia Robinson*
- *Las aventuras de Tom Sawyer*
- *Candy Candy*
- *Sandy Bell*
- *Mazinger Z*
- *Voltron*
- *Robotech*

Pero la conciencia de que se trataban de series animadas hechas en Japón y cuyo nombre genérico era el de *anime*, fue comprendido por los fanáticos que a partir de los años noventa comenzaron a buscar información, adquirir revistas y más tarde, construir y busca páginas electrónicas que hablaran del fenómeno que tanto les agradaba.

Esta “fiebre” por el anime, para muchos había comenzado con títulos como *Candy Candy* y *Remi*; pero los noventa fueron la década del *boom* comercial de este fenómeno en nuestro país con una serie, que para muchos *fans*, marcó la

apertura del *anime* en la televisión mexicana: *Saint Seiya* (*Los Caballeros del Zodiaco*), transmitido por TV Azteca a partir de 1993.

Durante los noventa, TV Azteca y Televisa transmitieron diversos *animes*, de los cuales destacan:

- *Saint Seiya* (Los Caballeros del Zodiaco)
- *Dragon Ball*
- *Dragon Ball Z*
- *Dragon Ball GT*
- *Sailor Moon*
- *BT'X* <sup>28</sup>
- *Las Guerreras Mágicas* (*Magic Knight Rayearth*)
- *Sakura Card Captor* (*Card Captor Sakura*)
- *Inu Yasha*
- *La visión de Escaflowne* (*Escaflowne*)
- *Slayers*
- *Super Campeones*
- *Zenki*
- *Ranma ½*
- *Las aventuras de Fly* (*Dragon Quest*)
- *Pokemon*
- *Digimon*
- *Yu-Gi-Oh!*
- *One Piece*
- *Neon Genesis Evangelion*

---

<sup>28</sup> También creado por Masami Kurumada, autor de *Saint Seiya*.

La historia se sigue escribiendo día con día, pues en Julio de 2007 el canal 22 de CONACULTA sorprendió a la comunidad seguidora de *anime* en México al transmitir una serie considerada como clásica, la cual ha tenido muchos seguidores a nivel mundial: *Neon Genesis Evangelion*. Parece ser que el *anime* está siendo tratado por este canal con la importancia que merece en términos de producción cultural, pues al ser presentado por un canal público que no piensa en la obtención de ganancias, se está hablando de ver a este fenómeno audiovisual por las atribuciones estilísticas y temáticas que ofrece, dejando de lado el aspecto comercial.

Para cerrar este punto, se debe mencionar que el ganador del premio Oscar en animación por el largometraje *El viaje de Chihiro* en el año 2005, Hayao Miyasaki, lanzó en 2006 otro filme titulado *Holw's Moving Castle*, el cual fue estrenado el 5 de agosto de ese año en salas mexicanas, situación que agradó a los seguidores de anime de nuestro país, pues es difícil ver este tipo de producciones en la pantalla grande en México. Si no se cuenta con la posibilidad de tener canales de televisión de paga como Cartoon Network, Magic o Animax, los seguidores de la animación japonesa de nuestro país deben conseguir ediciones en DVD importados o piratas en el mercado informal, el cual llega a ser una eficiente fuente de distintos títulos.

#### **1.4 El *anime* y su parafernalia**

Con la palabra *otaku* se denomina a aquellos fanáticos obsesionados con todo lo relacionado al *anime* o al *manga*, personas de cualquier país que idolatran la producción audiovisual japonesa a tal punto de crear clubes, foros, sitios de Internet, participan en un número interminable de convenciones y eventos comerciales donde además de adquirir mercancía de su serie favorita, también intercambian conocimientos y las noticias más recientes referentes a dichas series.

Equiparable con otros fenómenos como los desatados por franquicias como *Star Wars*, las diferentes series de la animación japonesa han sido acogidas por miles de fanáticos alrededor del mundo, creando así verdaderos universos

paralelos repletos de información y mercancía de las series consentidas. Los diferentes clubes y foros que usualmente integran a la comunidad de fanáticos, incluso se dedican a responder y dar seguimiento a dudas e inquietudes a partir de un error de continuidad en alguna escena, la omisión e inserción de personajes, así como colecta de firmas para la realización de más capítulos como fue el caso de *Saint Seiya* y la petición de realizar la Saga de Hades.

Curiosamente fue un evento de fanáticos el que pudo de alguna manera impulsar la continuación de la serie animada de *Saint Seiya*. A finales de los años noventa, un grupo de seguidores franceses de la serie dirigidos por Jerome Alquier, realizaron una serie de cortometrajes que se presentaron en un festival de *anime* en Francia. Durante algún tiempo los cortos (que hacían alusión a varios momentos de la saga de Hades) circularon por Internet y se creyó que se trataban de avances oficiales. Pero lo cierto es que aquellos *clips* de escasos minutos generaron bastante expectación. Finalmente en el año 2001 ya se sabía que Toei Animation había reunido al equipo original del primer *anime* para la realización de la saga de Hades.

La Internet se ha convertido en una fuente más, tanto de información, como de entretenimiento, sobre todo para aquellos fanáticos que no cuentan con el acceso a su producto favorito, de ahí que el mercado pirata ofrezca películas y series que de manera oficial no se han importado, o cuyos precios de importación resultan elevados.

Alrededor del mundo existen sitios oficiales y no oficiales de fanáticos de todas las series de *anime*. Es aquí donde se puede empezar a comprender la asimilación simbólica de los productos de la industria cultural que se ofrecen, la cual no solo se da en la compra de productos oficiales y *suoveniers*, sino que también existe el fenómeno de la participación indirecta a través de expresiones como el *fanart* y los *fanfacts*. Se habla de la apropiación simbólica de la historia para formar parte de ésta.

El *fanart* corresponde a las creaciones pictóricas o animadas *amateurs* de alguna serie en específico, de las cuales muchas veces aportan niveles de

invención o adaptación inexistentes en las series originales, esto es, que los fanáticos crean sus propias versiones de personajes no existentes en la trama oficial o adaptaciones de los ya existentes.

Algo similar ocurre con los *fanficts*, historias creadas de manera complementaria a la historia oficial, ya sea como secuela, episodios anteriores o aspectos oscuros dentro de la trama oficial conocida en *anime* y publicaciones *manga*.

La constante construcción de foros y clubes (prácticamente existentes para cualquier producto de animación japonesa) habla de esa necesidad que los diversos temas del *anime* están llenando en los fanáticos, ya sea de manera consciente o inconsciente. Es por eso que este trabajo se empeña en analizar a una de las series de *anime* más exitosas y con más seguidores en México: *Saint Seiya* mejor conocida como “Los Caballeros del Zodiaco”.

Otro tanto sucede con aquellos *otakus* que invierten sumas de dinero considerables para la confección de algún disfraz para la asistencia a una convención de *comics*, de las cuales son múltiples en nombres y géneros, no obstante el factor *anime* se hace presente con insistencia.

Dichos individuos investigan prácticamente todo lo relacionado con su serie favorita, así como la mercadotecnia circundante: juguetes, ediciones especiales de *manga* y *anime*, videojuegos, temas para computadora, sitios de Internet, imágenes, ropa, y en fin, todos aquellos implementos físicos que les gratifiquen de manera simbólica y llenen su necesidad de pertenencia a aquello que admiran tanto, o que representan cierto código de valores que no pueden obtener de alguna otra manera en la sociedad contemporánea.

Precisamente, a través de un análisis hermenéutico se podrá poner en evidencia a todos aquellos elementos míticos, que de una u otra manera, están insertos en el contenido de la serie estudiada y que finalmente representan simbólicamente a aquellas necesidades psíquicas (arquetípicas) del ser humano a través de las distintas épocas y culturas: en particular la aventura del héroe mítico.

Es decir, a través del análisis de *Saint Seiya*, se podrá poner en evidencia qué temas, qué valores caracterizan la historia de dicha animación, lo cual de manera evidente ha ocasionado un éxito continuo a través de 20 años de existencia en el mercado audiovisual y del entretenimiento.

## 1.5 El fenómeno *Saint Seiya*

### 1.5.1 El *Manga*

En el año de 1986 la editorial Shueisha publica por primera vez la historia del *mangaka*<sup>29</sup> Masami Kurumada intitulada *Saint Seiya*, historia que trataba de cinco jóvenes guerreros que protegían a la reencarnación de la diosa Atena frente a las fuerzas del mal y así asegurar el bienestar mundial.<sup>30</sup> Seiya, el caballero de Pegaso de tan solo 13 años es el protagonista. A través del desarrollo de la trama se convertirá de un inquieto caballero de bronce (la categoría más baja dentro de la orden) en el guerrero más fuerte en cuyas manos sus compañeros siempre depositan el destino de salvar a Saori (Atena). Su valor y el crecimiento de su *cosmo*<sup>31</sup> le hacen portador de la armadura de oro de Sagitario en más de una ocasión, así como de convertir su propia armadura en una “armadura divina” al obtener el máximo nivel de poder al final de la saga.

En el mismo año en que se publicaron los primeros números del *manga*, el éxito fue tal, que de inmediato fue adaptada para su versión *anime*. Este suceso representa la adaptación *manga – anime* más rápida en la historia de la revista Shonen Jump donde apareció por primera vez la historia. La empresa encargada de la adaptación fue Toei Animation, teniendo como director de animación a

---

<sup>29</sup> Dibujante de *Manga*

<sup>30</sup> Se trata de la diosa Atenea clásica, pero a partir de la versión al español empleada en México, se llamará Atena cuando se trate de la trama de *Saint Seiya* y Atenea cuando se refieran eventos de la mitología clásica.

<sup>31</sup> Fuerza mística que reside en todos los seres vivos, la cual puede dar una cantidad sorprendente de poder si es usada de manera adecuada. Dentro de la historia, Marín de Águila, maestra de Seiya, le explica que el poder del universo corre a través de sus venas.

Shingo Araki, un personaje digno de mención dentro del fenómeno Saint Seiya, pues él es la persona que implementó el cambio estético que daría el sello definitivo de la serie en el mundo audiovisual.



Caballeros de  
Bronce



**Diseño de Masami Kurumada**

*Manga*

**Diseño de Shingo Araki**

*Anime*

La obra entera de Kurumada se recopila en 28 volúmenes que hasta el 2004 empezaron a publicarse en México bajo la ola de mercancía que se generó en nuestro país debido a la transmisión de la Saga de Hades en Japón, que desde luego sólo se consiguió importada vía Estados Unidos o en Internet y el mercado pirata hasta que la empresa Tower Entertainment los editó en DVD a finales de 2006.

Como usualmente ocurre con los productos audiovisuales que generan culto, los rumores esparcidos por la Internet sugieren que la siguiente historia editada en *manga* (y que miles de fanáticos añoran ver en versión *anime*) llevará el nombre de “Saga de Zeus”. No obstante, lo que se puede exponer aquí de manera oficial, es que después del lanzamiento del último *anime* de *Saint Seiya* bajo formato de 35 mm y en DVD, Kurumada ha realizado el argumento, mas no los dibujos, de tres mangas más de la franquicia: *Saint Seiya Episode G*, *Saint Seiya The Lost Canvas* y *Saint Seiya Next Dimension*. Historias que cuentan eventos que acontecieron antes de que Seiya y sus camaradas saltaran a escena.



Masami Kurumada también ha asesorado otro tipo de publicaciones como lo es una novela escrita por Tatsuya Hamazaki, la *Gigantomachia*, que temporalmente se ubica entre las sagas de Poseidón y Hades. Se trata de una lucha de Atena y sus caballeros contra el dios Typhon y sus gigantes.

### **1.5.2 El Anime**

En la actualidad la industria cultural se caracteriza por ser multimedia, es decir, a partir de una historia impresa en papel se inspira una serie de televisión ya sea animada o actuada, además se pueden realizar un par de películas, videos especiales, diversos tipos de videojuegos y una cantidad de juguetes de colección. Para 1986 *Saint Seiya* era un producto cultural en expansión, es decir, se tenía el *manga*, la serie animada daba sus primeros pasos, así como lo hacían la música, los videojuegos y las figuras de acción; esto puede ilustrar un poco el nivel de aceptación de audiencia en la época.

La animación brindó a los personajes un cambio estético de la mano del director Shingo Araki, conocido en el medio *anime* por sus trazos delicados y sus personajes de perfil femenino debido a los detalles de sus personajes en ojos, boca y cabellos, aunque sin cambiar rotundamente los diseños, éstos se estilizaron. A partir de este momento, dichos diseños se convertirían en la firma del fenómeno *Saint Seiya*, pues fue la serie animada la que cruzó fronteras, ganó mercados y provocó que el *manga* fuera aceptado debido a que era un producto más dentro del universo *Saint Seiya*.

La serie constó en su primera época (1986-1989) de 114 episodios, los cuales abarcan la historia original del *manga* hasta el volumen 18. La serie llegó a obtener un 11% de rating en Japón, así como una ganancia acumulada de 25

millones de yens.<sup>32</sup> Sin embargo, la parte final de la saga, la referente a la batalla contra Hades (apoteótica para muchos *fans*) no entró de los planes de esta primera producción. Pero dentro de aquellos 114 episodios se anexó una saga no existente para *manga*: Asgard, la aventura de los Caballeros de Bronce en Escandinavia.

A mediados de 1989 la serie comienza a perder impacto en Japón, lo que ocasionó el repentino fin de la misma sin producir la citada parte final. Sin embargo, al mismo tiempo que la serie pierde impulso en su país natal, comienza su ascenso en occidente cuando Francia adquiere la serie y la rebautiza para su público como “*Le Chevalliers du Zodiaque*” deformación del título que conservó en español (“Los Caballeros del Zodiaco”) y en inglés (“*Knights of the Zodiac*”), nombres con el que la animación es conocida en los países de habla francesa, española e inglesa respectivamente.

En México, la serie es transmitida por primera vez por la naciente Televisión Azteca en el año de 1993 bajo su barra programática denominada “Caritele” los fines de semana. La explosión no se hace esperar, llegando a ser transmitida de lunes a viernes, contando con doble capítulo los sábados, además de toda la parafernalia que acompaña a la serie: música, álbumes de calcomanías, juegos de mesa y juguetes piratas. El *vox populi* nombra en este periodo a México como “el paraíso de los productos de Saint Seiya”, pues a través del mercado mexicano, la serie entró a los países de América Latina.

Los rumores de Internet, así como de diversas revistas especializadas, explican que uno de los elementos a terminar con la serie fue el éxito de la casa productora Toei Animation con *Dragon Ball*, *Dragon Ball Z* y más tarde *Dragon Ball GT*. Otras explicaciones apócrifas por así llamarlas, sitúan el fin de la serie debido a las bajas en las ventas de las figuras de acción editadas por la marca Bandai, de hecho no hay historia oficial al respecto, pero lo cierto es que la serie animada termina de manera abrupta en 1989.

---

<sup>32</sup> *Seiya History*, Special feature DVD Saint Seiya Tenkai Hen Overture, Japón, 2004.

Para 1996, la presión de los *fans* y la necesidad del público por formar parte de Saint Seiya llevó a un grupo de fanáticos franceses a realizar un corto animado basado en los diseños de Araki y en una pista de audio creada exclusivamente para el CD de Hades, para un festival de Paris al que acudieron ejecutivos de Toei Animation, quienes confirmaron la aceptación occidental del producto audiovisual. A partir de este momento comienzan ciertos contactos y acercamientos para que por fin en el año 2001 se anuncie la reanudación de la serie animada con la tan esperada Saga de Hades, contando con el equipo original de la serie de los ochenta y con el propio Masami Kurumada tras bambalinas. Este reencuentro entre Toei y Kurumada dio a los *fans* del mundo una entrega de 13 episodios de la llamada “Saint Seiya: The Hades Chapter Sanctuary” mas un episodio especial denominado “OVA 0” el cual hacía un resumen de la primera serie. En Japón la versión en DVD de esta nueva entrega vendió 30,000 copias.<sup>33</sup>

Para 2005 se hace una segunda entrega de 6 episodios de “Saint Seiya: The Hades Chapter Inferno”. Y más tarde en 2006 se continúa con otros 6 episodios. Actualmente se trabaja en la parte final de la saga (Campos Elíseos) y se esperan los primeros episodios para principios de 2008 en Japón.

Después de la primera transmisión de la serie de 114 episodios, ésta se mantuvo vigente en televisión abierta en nuestro país hasta 1997. Durante aquel periodo se proyectaron dos largometrajes de *Saint Seiya*: “Los Caballeros del Zodiaco Contra-atacan” y “Los Caballeros del Zodiaco contra Lucifer”; además de comercializarse en formato Beta y VHS cuatro OVA's bajo la distribuidora Comarex. Más tarde, después de una ausencia considerable en la pantalla chica, el *anime* vuelve a transmitirse por Cartoon Network en el año 2004, siendo en este mismo canal de paga donde América Latina conocería de forma oficial la Saga de Hades (*Chapter Sanctuary*) en el 2006. En este mismo año se edita en México la serie para DVD, además de que nuevamente TV Azteca transmite la serie. Hasta el día de hoy *Saint Seiya* es parte de la programación de dicho canal de televisión

---

<sup>33</sup> *Ibidem*

abierta en sus emisiones sabatinas, apareciendo regularmente en horarios nocturnos en Cartoon Network.

### 1.5.3 La banda sonora

Dentro del mundo audiovisual la música tiene especial peso, pues gracias a ella, grandes producciones cinematográficas como *Star Wars*, llegan a ser recordadas fervientemente.

De la mano del director Seiji Yokoyama y su *Andromeda Symphonic Orchestra*, la música incidental de la serie animada tiene un tono peculiar, pues el *leit motive* característico de *Saint Seiya* es recordado y entonado por más de un fan, además de venderse para timbre en telefonía celular, lo que muestra parte de la penetración comercial que existe del fenómeno audiovisual. Pero las *suites* de corte épico y contemporáneo no es lo único que caracteriza a la serie, pues al igual que la mayoría de las animaciones japonesas, *Saint Seiya* cuenta con una producción musical de *Rock* y *Pop* considerable.

Grupos de *Hard Rock* japonés como Make-Up, Makeup Project, Broadway y Marina del Rey, han dotado de famosos *openings* y *endings* a la serie.<sup>34</sup> Temas como *Pegasus Fantasy* (La fantasía de Pegaso) y *Blue Dream* (Sueño azul), son considerados clásicos por los *otakus* y seguidores de este *anime*.

De igual manera, los temas interpretados por Yumi Matsusawa en las entregas de la Saga de Hades, se han sumado a las colecciones de *fans*, así como de los comerciantes.

---

<sup>34</sup> *Opening*: tema musical de entrada.  
*Ending*: tema musical de salida.

### 1.5.4 Los Videojuegos

Como ha ocurrido a partir de los ochenta con buena parte de los productos audiovisuales del género, el *anime Saint Seiya* contó con versiones de videojuego, las cuales tuvieron su distribución en Japón para el sistema Nintendo en 1987 con *Saint Seiya Ougon Densetsu* y en 1988 con *Saint Seiya Golden Legend*.

En el primero de estos videojuegos, el jugador ocupa el lugar de Seiya, protagonista de la historia, el cual tiene que alcanzar el rango de caballero para después ganar un torneo de combate entre otros caballeros; para poder llevar al cabo dicha misión, debe entrenarse en combate, obtener información de distintos personajes a lo largo de distintos escenarios, acumulando de esta manera puntos y experiencia. En el segundo título, Seiya y los caballeros de bronce deben rescatar a Saori, la reencarnación de Atena, quien se encuentra herida de muerte por una flecha de oro. En esta aventura, Seiya y sus amigos deben recorrer un camino que los lleva a través de 12 templos, los cuales representan un signo zodiacal (de Aries a Piscis) y vencer a cada uno de los custodios de cada templo: los caballeros de oro.



*Saint Seiya Golden Legend. Nintendo 1988*

Estos videojuegos pertenecieron a la primera consola de Nintendo, cuya capacidad para audio y video era limitada en los ochenta, así que la animación computarizada se tenía que adaptar a la tecnología del momento en 2D.

Con el final del primer *anime* en 1989, el mercado era incierto para las ventas de videojuegos y figuras de acción. Durante una década sólo salió a la venta un título para el dispositivo de juego portátil de Nintendo Game Boy en 1992.



*Saint Seiya 1992, para Game Boy monocromático*

Con la reactivación mercadotécnica que vivió *Saint Seiya* tras el anuncio de la animación de la Saga de Hades, el mercado del videojuego reaccionó rápidamente con 2 títulos para el PlayStation 2 y otro más para PC. Juegos que ya se encuentran animados con la tecnología 3D que caracteriza a estos sistemas de juegos.

Sony editó los juegos para su consola PlayStation 2 en Japón y Europa, pero en México no se unificó una distribución masiva de estos títulos, pues el mercadeo de videojuegos por parte de Sony en nuestro país, depende en gran medida del éxito comercial de un título en los Estados Unidos. El hecho es que *Saint Seiya* no recibió el impacto esperado en este país cuando se transmitió por primera vez en 2004 por Cartoon Network, bajo edición de escenas violentas y cambio de la banda sonora.



*Saint Seiya The Hades Chapter Sanctuary, PlayStation 2005*

## **Capítulo 2**

### **El mito en la cultura moderna**

El mito ha estado presente en todas las sociedades, desde los orígenes de la humanidad hasta nuestros días como parte del orden social, incluso en formas difícilmente reconocibles a primera vista como míticas. El mito está intrínsecamente relacionado con toda actividad humana por una sencilla razón: forma parte sustancial del desarrollo cultural de la especie humana.

Los humanos somos seres simbólicos, por esto mismo la variedad y amplitud de los temas míticos se repiten incesantemente alrededor de la vida social: en los discursos políticos, en los conciertos de rock, en las convenciones de *comics*, en los festivales culturales, en la industria del entretenimiento, en los juegos infantiles. El mito no solo ofrece una guía de conducta y explicación a los fenómenos incomprensibles, sino que dota de valores que dan sentido a la existencia sea cual sea el contexto social y la época en que surgen.

Sin embargo, los mitos han perdido parte de su presencia social, en el sentido de que ya no se les advierte conscientemente como esquemas fundamentales que dictan tranquilidad, orden y destino de las acciones humanas; los mitos han sufrido un desarraigo como pilares regidores de la verdad y el orden social, pues el mismo espíritu de obtener sentido ha impulsado una forma diferente de liturgia moderna: la ciencia.

Si en la antigüedad el mito dotaba de respuesta y sentido al existir, en la llamada era moderna se vive, en algunos casos, como parte tradicional, antigua y de simple carácter peculiar o dato histórico, pues la ciencia es la que dicta los valores mediante los cuales se juzgarán y obtendrán resultados acerca de los fenómenos incomprensibles para el ser humano. Pero es precisamente en este punto donde la reflexión se torna más interesante, pues no importando los alcances que la misma ciencia ha otorgado al conocimiento humano, el mito sigue insistiendo en hacer acto de presencia en múltiples aspectos de la vida social. Aniquilar al mito y despreciarlo es una actividad que va en contra del propio ser

simbólico del hombre; es entonces cuando existe un replanteamiento acerca del valor del mito y la función que ofrece a la humanidad (función que ha ofrecido desde siempre).

Movimientos como el romanticismo alemán han arrojado ideas y reflexiones bastante interesantes acerca de la situación del mito frente al pleno desarrollo de la cultura moderna y el desarrollo tecnológico que parece regirla. Inclusive dentro de este movimiento se llegó a proponer la implementación de una Nueva Mitología que ayudara a resolver las problemáticas filosóficas y políticas en las que se encontraba Alemania en el siglo XVIII. Disciplinas como la Antropología y la Psicología han ofrecido parte del constructo mediante el cual es posible entender al mito y sus funciones, es por eso que en este capítulo se apela a dicho conocimiento para generar la base teórica para una comprensión del mito y su inserción en la cultura moderna.

Debe quedar claro que el empleo del término mito en esta tesis, no corresponde de ninguna manera a un sinónimo de cosa falsa o ficticia con que mucha gente utiliza el vocablo de forma común. A través del presente capítulo se construirá el concepto de mito, para así comprender su relevancia dentro de los productos de la industria cultural, particularmente, del *anime Saint Seiya*.

## **2.1 El mito y su función social**

El mito se ha articulado y mantenido en la vida cultural del hombre en múltiples aspectos de su quehacer social. Desde tiempos antiguos ha ofrecido las explicaciones a los fenómenos naturales que inquietan a la comunidad, así como un código de valores de conducta y convivencia social.

Para conocer sus características y funciones, se parte de la definición de Mircea Eliade:

“El mito cuenta una historia sagrada; relata un acontecimiento que ha tenido lugar en el tiempo primordial, el tiempo fabuloso de los <<comienzos>>. Dicho de otro modo: el mito cuenta



cómo, gracias a las hazañas de los Seres Sobrenaturales, una realidad ha venido a la existencia...el mito se considera como una historia sagrada y, por tanto, una <<historia verdadera>>, puesto que se refiere siempre a *realidades*.”<sup>35</sup>

El mito es un relato y explica el génesis de las cosas, las cuales existen gracias a la intervención de seres divinos y héroes. También se puede advertir que el contenido explicativo, dentro del contexto de las civilizaciones antiguas, se tomaba como parte real y fundamental del origen del grupo humano así como de su entorno geográfico.

Mircea Eliade en su libro *Mito y realidad*, a través de un estudio de distintas sociedades cuyos patrones de convivencia aún ubican al mito como regidor de su realidad, explica que los mitos dotan de aquellos modelos ejemplares mediante los cuales la comunidad podrá ejercer su vida ritual, así como otras dinámicas sociales significativas como el matrimonio, los entierros y la guerra. Los mitos, que sobra decir se consideraban sagrados para las sociedades antiguas, sólo encuentran su difusión en momentos específicos y sólo bajo la tutela de los chamanes y guardianes de los secretos que son revelados a un grupo de iniciados en ceremonias específicas; pues sólo después de haber sido iniciados los individuos, éstos podrán aprehender el conocimiento que regirá y ayudará en sus vidas hasta el día de su muerte (y más allá desde luego). Es importante recalcar que esto ocurre así con los mitos que Mircea Eliade denomina “verdaderos”, pues los “falsos” son historias edificantes y públicas, las cuales más tarde sobreviven como cuentos del folklore local.

En las ceremonias rituales ocurre algo importante: al revivir el relato mítico, los participantes automáticamente forman parte del mito. Así que cuando se realiza la ceremonia del nacimiento del sol por ejemplo, en ese preciso momento el sol está renaciendo auténticamente para la mente de los practicantes del rito; entonces los mitos no solo dotan de explicaciones, sino que brindan el conocimiento para la manipulación de los elementos a los que se refiere:

---

<sup>35</sup> Mircea Eliade, *Mito y realidad*. Ediciones Guadarrama, p. 18.

“En efecto, conocer el origen de un objeto, de un animal, de una planta, etc., equivale a adquirir sobre ellos un poder mágico, gracias al cual se logra dominarlos, multiplicarlos o reproducirlos a voluntad”<sup>36</sup>

Es por eso que el mito llega a tener un carácter esotérico (oculto) en dichas sociedades, pues tratándose de conocimiento mágico – religioso, es de vital importancia para el orden de las cosas que sólo la gente preparada acceda a ellos. Situación que se mantiene hoy en día con ciertas sectas y grupos religiosos celosos de sus enseñanzas místicas.

Mircea Eliade propone una estructura y función de los mitos de acuerdo a las sociedades arcaicas:

1. Son la historia de las acciones de seres sobrenaturales
2. Se consideran verdaderos y sagrados
3. Siempre se refieren a un acto de creación
4. Al conocerlos, se conoce el origen de las cosas y por efecto se adquiere el poder de manipularlas a voluntad mediante un acto ritual
5. Se <<viven>>, es decir se está dominado por una potencia sagrada<sup>37</sup>

El libro de Julio Amador Bech, *Las raíces mitológicas del imaginario político*, permite adentrarse en las características de los mitos:

“El mito se vale de un lenguaje peculiar, basado en imágenes y figuras poéticas que son las únicas que permiten proponer una explicación de los misterios de la vida (...) Así, valiéndose de un lenguaje poético, los mitos proporcionan una riquísima variedad de imágenes y símbolos que sirven de herramientas interpretativas para la explicación de los misterios que entraña la vida.”<sup>38</sup>

Con esto se puede comenzar a vislumbrar las formas características del mito y porque éste se encuentra inserto de manera tan arraigada en la vida social

---

<sup>36</sup> Mircea Eliade. *Op. Cit.* p.27

<sup>37</sup> *Ibidem*

<sup>38</sup> Julio Amador Bech. *Las raíces mitológicas del imaginario político*. Grupo Editorial Miguel Ángel Porrúa, p. 23

de las civilizaciones humanas, pues al explicar cómo se generó el mundo y sus dinámicas, el ser humano toma de él todo el conocimiento que finalmente lo guiará por los caminos de la experiencia humana.

A partir de la obra del profesor Julio Amador se distinguirán las diferentes dimensiones de los mitos con el fin de continuar este esfuerzo de complementar las teorías que explican cómo los mitos cumplen un lugar destacado dentro de la sociedad, a pesar de que ciertos movimientos racionalistas lo desvalorizaron y marginaron conceptualmente al grado de considerarlo un mero relato falso y fantástico. El establecimiento de cuatro dimensiones del mito responde a una guía interpretativa para ordenar las dimensiones sociales en las que el mito es fundamental a decir del autor.

En primer lugar se tiene la *dimensión cognoscitiva*. El mito da respuestas a las preguntas fundamentales del ser, ayudado por las imágenes y los símbolos que le caracterizan para, así funcionar como una estructura explicativa que abarca a todas las cosas y sus distintas manifestaciones. El mito responde el porqué y para qué de la existencia de las cosas y los eventos.

En segundo lugar se encuentra la *dimensión ontológica*. Los mitos fundan el cosmos, la realidad, así que a través de la participación ritual, los seres humanos podemos acceder al proceso mítico de la creación del universo y en ese momento <<existimos>> no antes. En palabras del autor, el ritual de iniciación:

“Es un proceso con etapas que, dentro de las sociedades tradicionales y sus sistemas míticos, implica el paso obligado por figuras arquetípicas que comprenden, como conjunto, ciclos mitológicos, en particular, el mito del héroe”<sup>39</sup>

Así que a través de los ritos de iniciación, los individuos comprenden los secretos del cosmos y son capaces de participar en la vida del universo portando una identidad, lo mismo que una conciencia de existencia profunda.

---

<sup>39</sup> Julio Amador Bech. *Op. Cit*, p. 24

La tercera dimensión, la *dimensión psicológica y moral*, es la que habla del conflicto existencial entre lo que hay dentro del individuo y lo que existe en el mundo exterior, dando solución a ambas problemáticas.

Finalmente la cuarta dimensión, *social y política*, se desempeña como creadora de códigos de identidad, dando así, sentido de integración a la comunidad.

Así, se puede entender que el mito tiene las siguientes funciones<sup>40</sup>:

- a) Dota de relatos, imágenes y símbolos que dan respuesta a las incógnitas existenciales humanas.
- b) Explica cómo surgió la realidad y permite ser partícipe del misterio a partir del acto ritual.
- c) Da solución a la crisis acerca de la finalidad de la humanidad, su estancia en el mundo y su deber ser.
- d) Da sentido de pertenencia e identidad, así como constituye el orden social en que los humanos deben regirse.

Por su parte, los mitos se pueden clasificar en tres grandes temas<sup>41</sup>:

- a) Mitos cosmogónicos. Explican el origen del universo.
- b) Mitos teogónicos. Relatos de la aventura de los héroes y los dioses.
- c) Mitos escatológicos. Explican la finalidad de la existencia.

Los mitos funcionan como ilustradores de la existencia y sus misterios, del por qué ser y cómo ser, poniendo fin a la angustia generada por la conciencia del existir. Todo esto bajo la forma de imágenes y símbolos.

---

<sup>40</sup> Julio Amador Bech. *Op. Cit*, p. 35

<sup>41</sup> Julio Amador Bech. *Op. Cit*, p. 43 y 44

### 2.1.1 El símbolo y el mito

El filósofo alemán Ernst Cassirer menciona en su libro *Antropología filosófica*:

“El mito, en su verdadero sentido y esencia, no es teórico; desafía nuestras categorías fundamentales del pensamiento. Su lógica, si tiene alguna, es inconmensurable con todas nuestras concepciones de la verdad empírica o científica; pero la filosofía no pudo admitir jamás semejante bifurcación.”<sup>42</sup>

De esta manera Ernst Cassirer entra en una serie de reflexiones acerca de la interpretación del mito y los distintos análisis a los que ha estado expuesto. En esta cita se puede ver la profundidad y complejidad con que el mito edifica sus estructuras (si es que se le pueden llamar así). El problema va más allá de una simple comprensión científica, puesto que el mito por sí mismo pertenece a una forma de pensamiento, de desarrollo de la psique propia de la especie y que encuentra en las formas simbólicas su forma de expresión.

Las imágenes primordiales o arquetipos, son conceptos que el psicoanalista Carl G. Jung plantea como formas mentales cuya presencia no encuentra fácil explicación y que parecen ser innatas a los seres humanos, no importando la cultura de procedencia. Los arquetipos son representaciones de un motivo, cuyo modelo básico no cambia.<sup>43</sup> Dicha concepción está directamente relacionada con las formas simbólicas y su nivel connotativo.

Autores como Ernst Cassirer y Gilbert Durand han planteado la complejidad de las formas simbólicas, procesos de no menos importancia cultural, sobre todo cuando se habla de mito y arquetipos.

---

<sup>42</sup> Ernst Cassirer. *Antropología filosófica*, Fondo de Cultura Económica, p. 115

<sup>43</sup> Carl Jung. *El hombre y sus símbolos*, Editorial Caralt, p.65 y 66

Para Gilbert Durand el símbolo es:

“... signo que remite a un significado inefable e invisible, y por eso debe encarnar concretamente esta adecuación que se le evade, y hacerlo mediante el juego de las redundancias míticas, rituales, iconográficas, que corrigen y completan inagotablemente la inadecuación.”<sup>44</sup>

El símbolo es un signo capaz de evocar, a través de una relación natural, un concepto que de otra manera no puede ser percibido. Así el símbolo se basta a sí mismo y lleva en su interior un mensaje enteramente trascendental, que nunca es explícito, sino más bien ambiguo y redundante.<sup>45</sup>

La presencia de los relatos mitológicos, así como las formas simbólicas que estos contienen, representan un fuerte vínculo entre el ser humano, su psique y el mundo que le rodea. Si bien la cultura y las tradiciones no se pueden heredar biológicamente, la capacidad de abstraer simbólicamente parece ser que sí. De esta manera los arquetipos se manifiestan en la humanidad como elementos psíquicos que colaboran en la creación de símbolos.

El mito, el cual siempre estará presente en la vida social de los seres humanos, bajo distintos soportes culturales, se encuentra codificado y susurra al hombre a través de su lengua natal: los símbolos.

### **2.1.2 El mito del héroe**

El arquetipo del héroe es de enorme peso dentro del mito, pues como lo señala el profesor Julio Amador a través de la *dimensión ontológica* del mito, el héroe es el portador de la causa, es quien encarna las pruebas y el paso obligado por estas. Es entonces cuando se comprende que a través de la figura heroica, el individuo se puede adentrar al mito y su relato, pues al identificarse con el héroe a nivel simbólico, él mismo es quien vive la aventura y es por eso que cuando el héroe vence todos los males y regresa la paz al reino, el observador encuentra satisfacción.

---

<sup>44</sup> Gilbert Durand. *La imaginación simbólica*, Amorrortu Editores, p. 21

<sup>45</sup> *Ibidem*

El héroe es el elemento que permitirá desarrollar la historia de un mito. En todas las comunidades humanas existen relatos donde se puede identificar al héroe, aunque es importante decir que dicha figura no siempre va acompañada de una señalización obvia y literal, porque este personaje vive múltiples facetas y se presenta dentro de su aventura de maneras insospechadas, de modo que no siempre se encontrará el mito del héroe de manera simple y llana; a decir verdad, existe una complejidad característica a este respecto, pues dicho mito se presenta de múltiples formas, sobre diversos soportes de comunicación y bajo distintos contextos culturales. Sin embargo, esto no lo exenta de ciertos temas, figuras y símbolos detectables en todos los relatos míticos. Esto ocurre así debido a que el ser humano, el ser simbólico, encierra en sí mismo una configuración que no se puede explicar de manera dura o racional, sino más bien a través del arte y las imágenes oníricas, de la poesía y la música, lenguajes que llegan desde nuestro subconsciente, que nos hablan en sueños, que nos permiten identificarnos con las figuras arquetípicas no importa en qué parte del mundo se esté.

En el libro *El Héroe de las mil caras*, Joseph Campbell propone los rasgos más característicos dentro de la mítica del héroe y su aventura, a partir de un estudio de relatos mitológicos de diferentes culturas alrededor del mundo:

“El héroe mitológico abandona su choza o castillo, es atraído, llevado, o avanza voluntariamente hacia el umbral de la aventura. Allí encuentra la presencia de una sombra que cuida el paso. El héroe puede derrotar o conciliar esta fuerza y entrar vivo al reino de la oscuridad (batalla con el hermano, batalla con el dragón; ofertorio, encantamiento), o puede ser muerto por el oponente y descender a la muerte (desmembramiento, crucifixión). Detrás del umbral, después, el héroe avanza a través de un mundo de fuerzas poco familiares y sin embargo extrañamente íntimas, algunas de las cuales lo amenazan peligrosamente (pruebas), otras le dan ayuda mágica (auxiliares). Cuando llega al nadir del periplo mitológico, pasa por una prueba suprema y recibe su recompensa. El triunfo puede ser representado como la unión sexual del héroe con la diosa madre del mundo (matrimonio sagrado), el reconocimiento del padre – creador (concordia con el padre), su propia divinización (apoteosis) o también, si las fuerzas le han permanecido hostiles, el robo del don que ha venido a ganar (robo de su desposada, robo del fuego); intrínsecamente es la expansión de la conciencia y por ende del ser (iluminación, transfiguración, libertad). El trabajo final es el del regreso. Si las fuerzas han bendecido al héroe, ahora éste se mueve bajo su protección

(emisario); si no, huye y es perseguido (huida con transformación, huida con obstáculos). En el umbral del retorno, las fuerzas trascendentales deben permanecer atrás; el héroe vuelve a emerger del reino de la congoja (retorno, resurrección). El bien que trae restaura al mundo (elíxir).<sup>46</sup>

Joseph Campbell explica en su libro que no se debe ver al mito del héroe de manera lineal, ya que es tan rico y extenso el aprendizaje del héroe a lo largo de su travesía, que los elementos que caracterizan la aventura pueden presentarse en distintos momentos de la historia y bajo diferentes formas simbólicas. La aventura del héroe no tiene por qué seguir al pie de la letra los eventos y pruebas que aquí se plantean. Eso es lo que enriquece cada relato.

De acuerdo con esta teoría la aventura heroica se puede resumir de la siguiente manera:<sup>47</sup>

- a) Llamado a la aventura. Existe un evento a través de una señal, que obliga al héroe a dejar los límites de su realidad para internarse en lo desconocido (otro reino, otro mundo). Se caracteriza también por la iniciación a la aventura con la ayuda de un mago, sabio o guía.
- b) Umbral de la aventura. El héroe encuentra al guardián del primer umbral quien lo pone a prueba. Éste personaje puede ser un enemigo a vencer (persona, dragón, monstruo), un potencial aliado, un maestro que dote de beneficios tales como información importante para cumplir la misión o el obsequio de un objeto de poder.
- c) Pruebas auxiliares. Se puede recibir ayuda mágica a través de un objeto de poder o del favor de un dios.
- d) Huída. El héroe se enfrenta a la prueba máxima. Obtiene lo que busca, reivindica su nombre o el de su linaje, salva a su amada. Emprende el regreso a su mundo, el cual se puede presentar como resurrección.

---

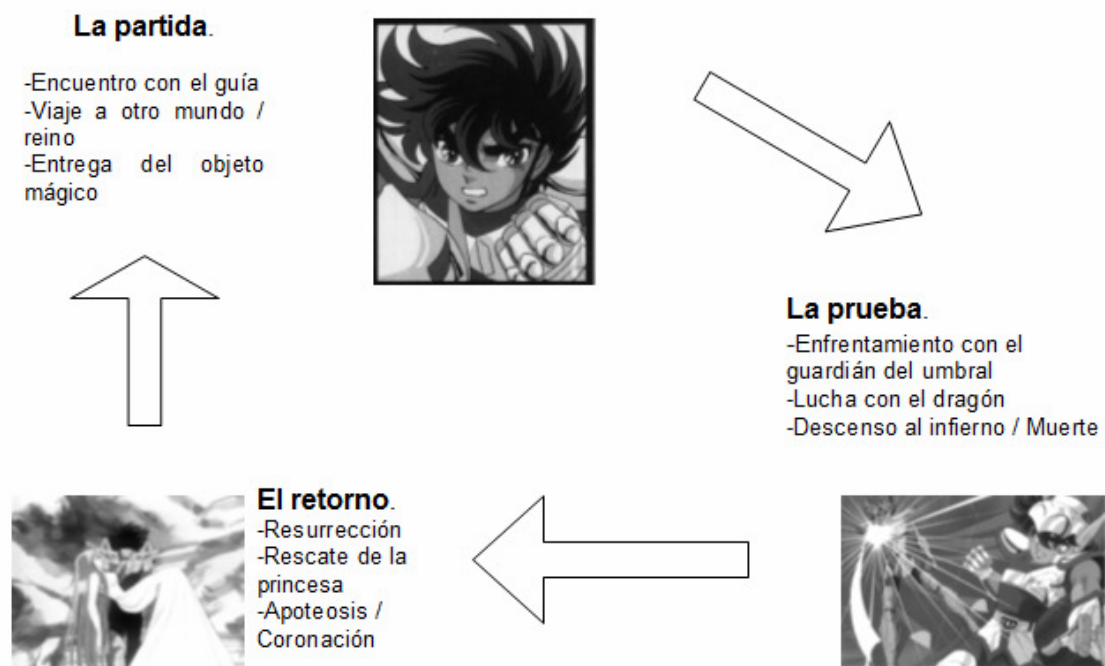
<sup>46</sup> Joseph Campbell. *El héroe de las mil caras*. Fondo de Cultura Económica, p. 223 y 224

<sup>47</sup> *Ibidem*



e) Elíxir. Las acciones del héroe salvan al mundo, lo dotan de paz, mientras éste se corona con la victoria. A partir de este momento puede existir un nuevo llamado a la aventura.

El ciclo mitológico del héroe se puede esquematizar de acuerdo a la síntesis que al respecto se presenta en el libro *Las raíces mitológicas del imaginario político*<sup>48</sup>



El guerrero como arquetipo ayuda a comprender mejor la figura simbólica del héroe. La filósofa Carol Pearson en su libro *Despertando los héroes interiores* presenta distintos arquetipos y sus características. Respecto al guerrero señala que éste inicia su travesía sintiéndose poco fuerte y oprimido por otras fuerzas:

“...frecuentemente están prisioneros cuando niños, víctimas de una bruja malvada o de un ogro tirano, o son maltratados por una madrastra cruel o padrastro.”<sup>49</sup>

<sup>48</sup> Julio Amador Bech. *Las raíces mitológicas del imaginario político*. pp. 63-65

<sup>49</sup> Carol Pearson. *Despertando los héroes interiores*. Humanitas. p. 123

Lo cual coincide con las características que Campbell menciona<sup>50</sup>, pues en muchas ocasiones el héroe es huérfano, vive en un estado de pobreza y muchas veces se encuentra sometido, lo cual lo marca de por vida e incluso lo motiva a emprender la travesía.

Conforme se van presentando las pruebas, el héroe guerrero tiene que decidir por qué luchar y qué camino tomar. Al caer en una de las pruebas más importantes (descender a los infiernos, morir) tiene que enfrentarse en su interior con los enemigos más temibles (miedos, frustraciones). Si no es capaz de vencer dicha prueba, el héroe corre el riesgo de convertirse en tirano y usar su poder de manera egoísta; mientras el héroe lucha por un bienestar social tratando de aniquilar el sistema de dominio existente, el tirano lucha por mantenerlo vigente.<sup>51</sup>

Cuando el héroe logra sus objetivos, puede percatarse de que el poder que siempre buscó estuvo en él mismo. De manera simbólica esto se puede representar con una coronación, o cuando se entera que en realidad pertenecía a un linaje especial, lo cual se contrapone a su vida infantil de carencias y opresión.<sup>52</sup>

El presente recuadro tomado de la obra de Carol Pearson resume los niveles y la evolución del guerrero.<sup>53</sup>

#### Niveles del Guerrero

**Sombra:** Saña, necesidad de ganar obsesiva y sin principios, uso del poder para conquistar, percepción de toda reserva como amenaza.

**Llamada:** Confrontación de un gran desafío u obstáculo.

**Nivel uno:** Luchar por uno mismo o por otros para ganar o prevalecer (vale todo).

**Nivel dos:** Principios para luchar por uno mismo o los demás; cumplimiento de las reglas de juego limpio, intenciones altruistas.

**Nivel tres:** Firmeza directa, lucha o competición por lo que realmente cuenta (no solo la ganancia personal); poca o ninguna necesidad de violencia; preferencia por situaciones en las que todos ganan; ventilar los conflictos honestamente; incrementar la comunicación; honestidad.

<sup>50</sup> Joseph Campbell. *El Héroe de las mil caras*. p. 282 y ss

<sup>51</sup> Carol Pearson. *Despertando los héroes interiores*, pp. 119-121

<sup>52</sup> Joseph Campbell. *Op. cit.*

<sup>53</sup> Carol Pearson. *Op. cit.*, p. 124

Esta clasificación queda enriquecida con el guerrero como estereotipo del héroe.<sup>54</sup>

El guerrero mítico:

1. Tiende a romper los límites de su medio
2. Emprende una travesía
3. Enfrenta peligros y enemigos
4. Lo caracterizan la valentía y los grandes ideales
5. Arriesga su vida por defender una causa
6. Protege a los débiles

De acuerdo con el libro del profesor Julio Amador, las distintas dimensiones del mito heroico son:<sup>55</sup>

1. Ontológica: cumple la tarea de enraizarnos a la tierra y así generar confianza en nosotros mismos para afrontar la vida
2. Cognoscitiva: dota de símbolos para comprensión de la realidad
3. Psicológica y moral: funciona como guía en las estrategias de vida
4. Social y política: formas e imágenes que permiten la implementación de una identidad colectiva e individual

El mito del héroe ha constituido un modo de enseñanza para la sociedad desde los tiempos antiguos:

“Las figuras del héroe y su simbolismo se muestran como *imágenes guía* que iluminan el camino, lo explican y lo facilitan: muestran cómo vencer los obstáculos que encierra la prueba y el sentido oculto en la superación”.<sup>56</sup>

## **2.2 El mito y su función en la cultura moderna**

El advenimiento de la cultura moderna se caracterizó por el avance tecnológico de mano de la ciencia, sin embargo dicha evolución también se ha

---

<sup>54</sup> Julio Amador Bech. *Las raíces mitológicas del imaginario político*. p.69

<sup>55</sup> Julio Amador Bech. *Op. cit*, p.62

<sup>56</sup> *Ibidem*

caracterizado por una crisis de sentido entre los seres humanos, ya que al subestimar la necesidad social del mito, las formas simbólicas fueron reducidas a meros elementos de diversión o entretenimiento. En el caso del mito, éste cedió espacio como dispensador de valores y guía. La siguiente cita, proveniente del trabajo de Gilbert Durand lo resume así:

“El artista, como el icono, ya no tiene lugar en una sociedad que poco a poco ha eliminado la función esencial de la imagen simbólica”<sup>57</sup>

El mito, tal y como fungía en la antigüedad, pierde parte de su función iniciática y evocativa en la sociedad. Sin embargo, los temas mitológicos, así como su lenguaje simbólico no se perdieron, pues actualmente se encuentran implícitos en diversos productos de la industria cultural (literatura, teatro, cine, televisión, videojuegos).

De manera que criticar la función del mito desde un punto de vista del “espíritu analítico”, no se obtiene más que:

“...devastar una necesidad que de cualquier forma encontrará otro objeto sustitutorio, que de cualquier manera se estructurará de una forma desordenada y más criticable aún”.<sup>58</sup>

Desde los cimientos de la modernidad y el pensamiento ilustrado europeo, se ha despojado a la sociedad en general de ese sentido de pertenencia, de aquella forma de explicar el fin de las cosas y la existencia misma, de tal manera que ahora se vive una crisis de sentido que entre muchas otras consecuencias, según Manfred Frank, pueden ser vinculadas con actividades delictivas y de consumo de estupefacientes, además de tener que ver con el surgimiento de innumerables sectas y grupos con tendencia religiosa. Todo para calmar la angustia que el mito, con sus enseñanzas y valores, logra desvanecer.

---

<sup>57</sup> Gilbert Durand. *La imaginación simbólica*, p. 29

<sup>58</sup> Manfred Frank. *El dios venidero*. Ediciones del Serbal, p. 75

La siguiente cita del filósofo Leszek Kolakowski arroja luz a la problemática del mito y su función en la cultura moderna:

“Nuestros lamentos por la deshumanización del planeta, que hemos llenado de máquinas, y nuestros risibles intentos de huir hacia las reservas de primitividad, cada vez más reducidas, no hacen más que expresar el fracaso del proyecto metafísico oculto en la expansión tecnológica de la humanidad: el sojuzgamiento de la materia.”<sup>59</sup>

Se entiende que a pesar de haber construido un mundo con todas las bondades que la tecnología podría ofrecer, con miras a sustituir la necesidad del mito, de una u otra manera no ha podido mermar lo simbólico inherente al ser humano, factor que lo impulsa a buscar las funciones míticas en otras instancias. No se puede callar esa parte de la psique.

Leszek Kolakowski reflexiona en los siguientes términos respecto el lugar del mito en la modernidad:

“...llevamos en nosotros la necesidad de remitirnos a la realidad mítica, y esta necesidad solo puede satisfacerse con la presencia del mito, que refiere el fundamento de nuestra ciencia al principio, anterior a la historia, del pensamiento en cuanto pensamiento, o sea a realidades que preceden a nuestra existencia empírica como personas, como sujetos psíquicos, como participantes en la cultura mudable y como miembros insignificantes de una especie que no es eterna.”<sup>60</sup>

La falta del mito, puede significar en cierta medida una pérdida de la esencia humana, la cual siempre está en la búsqueda de un sentido existencial, ya que la búsqueda de explicación y propósito de la existencia representa parte de la energía que impulsa al intelecto humano. ¿Acaso el *vox populli* no dicta: todo tiene un por qué?, sin embargo, los porqués brindados por la ciencia tienden a dogmatizarse y restringirse a una realidad que los mitos planteaban ya hace miles de años: la vida puede ser interpretada como un gran misterio sagrado y divino, es decir, intelectualmente intangible e inescrutable. Así como el universo es “infinito”

---

<sup>59</sup> Leszek Kolakowski. *La presencia del mito*. Amorrortu Editores, p. 80

<sup>60</sup> Leszek Kolakowski, *Op. cit.*, p. 47

y algunos malestares de la ciencia médica son “idiopáticos”<sup>61</sup>, la propia existencia y sus explicaciones científicas llegan a un punto finito, aquel en el cual sólo existe una respuesta por parte del mito.

Finalmente la discusión acerca de la veracidad del mito (impulsada desde luego por la lógica del pensamiento racional), pierde cierta relevancia cuando se comprende que las historias que cuentan los mitos dan sentido a las personas que las leen, ven y escuchan. La gente experimenta en carne propia los triunfos y tribulaciones de los héroes, y al final obtienen el conocimiento / sensación de que ciertos valores “heroicos” son la respuesta aún ahora en esta sociedad que cada vez se pierde más en una deficiencia de la vida ritual y espiritual. Los mitos son necesarios, pues su interpretación simbólica brinda a los humanos las herramientas para enfrentar su existencia.

Por otra parte, el querer interpretar de manera literal cualquier mito puede significar un problema, ya que la verdad del mito se presenta en términos simbólicos y arquetípicos; entonces los nombres, lugares y objetos particulares de un mito puede que no hayan existido como referencias históricas siquiera, pero lo importante son los valores que de dichos relatos se desprende.

Los seres humanos necesitan respuestas acerca de la naturaleza de sus vidas, así que tratan de canalizar sus expectativas de vida a partir de modelos existentes en su entorno. El entretenimiento en sus múltiples formas, sobre todo medios masivos de comunicación, representan una vía sustitutiva de relatos y figuras que no han perdido elementos míticos, tal es el caso del mito del héroe.

Bajo una perspectiva del psicoanálisis, Rollo May plantea las funciones que los mitos desempeñan en la modernidad, a partir de un estudio de los valores vigentes en la sociedad y cómo estos se alinean a las necesidades psíquicas que se alimentan de distintos niveles del mito; desde una novela hasta un largometraje cinematográfico.

---

<sup>61</sup> Sin causa aparente. Enfermedades y malestares de origen desconocido.

Este autor parte de la ansiedad social como factor a combatir por parte de los mitos:

“Mediante sus mitos, las sociedades sanas facilitan a sus miembros un alivio para sus neuróticos sentimientos de culpa y su excesiva ansiedad”<sup>62</sup>

Y más adelante sentencia:

“Sin el mito somos como una raza de disminuidos mentales, incapaces de ir más allá de la palabra y escuchar a la persona que habla”<sup>63</sup>

De esta manera se puede observar una vez más la importancia del mito como forma inherente del ser humano.

Rollo May resume la importancia del mito en nuestra vida a partir de cuatro funciones:

- a) Los mitos confieren un sentido de identidad
- b) Establecen un sentido de comunidad
- c) Dotan y afianzan valores morales
- d) Representan una forma de enfrentarse al *misterio de la creación*.<sup>64</sup>

Los seres humanos constantemente están en busca de una guía, de un por qué, para así poder entender las múltiples problemáticas que se presentan en su vida. Los relatos contenidos en las obras literarias, en el cine y la televisión (entre un sin fin de productos de la industria cultural) pueden dotar (a criterio del espectador) de tales elementos, pues la figura del héroe mitológico se puede rastrear en su contenido.

El mito en la cultura moderna, si bien ya no tiene un estatus equiparable al de las civilizaciones antiguas, aún brinda pautas de sentido en una sociedad apurada y que aún necesita guía ante la problemática existencial. El mito aún

---

<sup>62</sup> Rollo May, *La necesidad del mito*, p. 18

<sup>63</sup> *Op. Cit*, p.24

<sup>64</sup> *Op. Cit*, p. 31 y 32

encuentra su función a través de la figura heroica, solo que tal vez ya no sea alrededor de una fogata en un ritual de iniciación, sino a través de la lectura de una novela épica, del cine, la televisión o los videojuegos. Los arquetipos derriban fronteras de tiempo y cultura.

### **2.2.1 La figuras del héroe en la industria cultural**

Desde la antigüedad la obra de arte ha estado vinculada a la mitología. Los ritos griegos de representación mítica dieron paso al teatro. En la actualidad muchos de los productos de la industria cultural siguen ligados a los temas mitológicos. Si bien ya no bajo una perspectiva ritual-dogmática, aún contienen algunos elementos que permiten identificar arquetipos como el del héroe. Las formas mitológicas rodean la vida social, ya que forman parte de los procesos psíquicos humanos y por lo tanto, de sus formas de expresión y comunicación.

De acuerdo al filósofo Ernst Cassirer, en el mito intervienen tanto un elemento teórico como uno de creación artística. Lo cual advierte de inmediato la estrecha relación entre mito y las manifestaciones artísticas que forman parte de la tan citada industria cultural.<sup>65</sup>

A través de los relatos mitológicos, el individuo puede evocar y subsanar de manera inconsciente, ciertas problemáticas que representan un bagaje arquetípico que se manifiesta a través de las formas simbólicas.

Así pues, se puede observar que el ser humano trata de encontrar sentido a su vida a partir de modelos que constantemente se crean y recrean, se interpretan y reinterpretan de acuerdo al entorno social y el contexto cultural. Siempre han existido mitos que brindan respuestas y guías a la problemática de la vida, por ejemplo, la misma ciencia (de mano del cientificismo), se ha convertido en una esperanza más por encontrar sentido a la existencia humana, de esta manera se

---

<sup>65</sup> Ernst Cassirer, *Antropología filosófica*, p 117.



hace patente la vigencia de la necesidad de explicaciones que se pueden encontrar en las diferentes fuentes mitológicas.

Joseph Campbell<sup>66</sup> muestra al mito (relato mítico) como proceso psicológico arquetípico que refleja aquella necesidad humana donde es necesario descender a los infiernos para pelear con los propios demonios y reconciliar las diferentes partes de la psique humana, para así lograr ascender y atravesar las diferentes pruebas con el fin de que el individuo encuentre su esencia divina (concientiza su capacidad de responsabilidad y gozo de la vida); así como madurar y continuar en ese maravilloso viaje que representa la vida / experiencia humana.

En última instancia, todas estas vivencias (propias o extrañas, pero que a través del mito se hacen propias, se aprehenden), alimentan a nuestro ser para otorgarle inspiración, guía, e identidad frente al mundo y los procesos psicológicos, comunicativos y culturales.

Ahora bien, lo anterior responde, de acuerdo a la escuela del psicoanálisis, a una función intrínseca a los procesos psíquicos del ser humano, pero en la modernidad, también se pueden observar distintos fenómenos en los que el mito forma parte fundamental.

En el citado trabajo de Julio Amador Bech<sup>67</sup>, se pueden encontrar de una forma muy bien expuesta la naturaleza y la inspiración que los discursos políticos encuentran en los distintos mitos; ejemplo de esto son los grandes movimientos masivos como la revolución cultural china y el nazismo.

Sobre todo en los movimientos milenaristas se encuentra un acercamiento a la mitología escatológica (del fin de los tiempos y retorno a la era dorada). También está el ejemplo clarísimo del líder, quien como héroe salvador y

---

<sup>66</sup> Joseph Campbell. *El Héroe de las mil caras*.

<sup>67</sup> Julio Amador Bech, *Las raíces mitológicas del imaginario político*.

civilizador guiará a la sociedad a través de la lucha final y definitiva para alcanzar los más altos ideales, que en la historia política coinciden con los intereses políticos del grupo dominante.

Para el autor resulta clara la inspiración mitológica de dichos movimientos políticos en donde el mito del héroe también encuentra aplicación. De hecho, es este mito el que de alguna manera da sentido general a la mayoría de las búsquedas inconscientes del mito en las distintas expresiones de la industria cultural.

Retomando a Rollo May, se puede advertir que la sociedad requiere desesperadamente de figuras heroicas:

“Estamos hambrientos de héroes que actúen como modelos, como norma de acción, como ética en carne y hueso. *Un héroe es un mito en acción*”<sup>68</sup>

Aquí otra cita que afianza aún más el criterio del autor:

“El héroe resume en sí mismo nuestras inspiraciones, nuestros ideales, nuestras creencias. En el sentido más profundo ha sido creado por nosotros; nace colectivamente como nuestro mito”.<sup>69</sup>

Aquí se puede observar claramente cómo el héroe es una parte importante, sino esencial, de los mitos insertos en el contexto cultural.

Resulta evidente que la figura del héroe y sus aventuras son una fórmula que funciona en la industria cultural. Desde hace varias décadas, el estereotipo del superhéroe en el cine ha estado representado por el cine norteamericano, en el cual los esquemas de las historias parecen bastante predecibles: el malo que desea dominar al mundo confrontado por el buen chico que lo vence; de hecho

---

<sup>68</sup> Rollo May. *La necesidad del mito*. p. 52

<sup>69</sup> Rollo May. *Op. Cit*, p. 53

esto es una visión simplista de la complejidad de elementos pertenecientes al mito del héroe.

Como esquema que funciona a la perfección en taquilla y demás franquicias comerciales, sólo basta con leer la cartelera del cine más cercano para saber cuántos productos de la industria cultural cinematográfica están compitiendo por número de butacas llenas, así como asegurarse cuantiosas sumas con las ventas de formatos caseros como el DVD.

Franquicias cinematográficas como *Star Wars* y *Lord of the Rings*, representan claramente la importancia de las aventuras del héroe mítico como fuente de ingresos para la industria cinematográfica.

Gracias a la presentación por entregas (capítulos, sagas) el cine y la televisión explotan maravillosamente el atractivo de las historias donde un individuo o grupo combate al mal de distintas formas y con finales que dejan abierta las posibilidades de continuación.

En cine, franquicias como *Harry Potter* y *Los Piratas del Caribe* representan el éxito comercial de las historias con obvio contenido mitológico, en el sentido de elementos constitutivos como el héroe, la encarnación del mal, y el potencial peligro para el orden establecido en cada universo de cada historia.

Sin lugar a dudas, una de las sagas más exitosas en este rubro es *Star Wars*, cuyo “imperio” mercadotécnico es sólo un reflejo del gusto y asimilación que el público le dio. Curiosamente George Lucas, creador de la famosa saga, sabía con qué elementos jugar dentro de la trama, ya que como cineasta y alumno de Joseph Campbell, estaba familiarizado con la forma arquetípica del mito del héroe.

La industria de los videojuegos no está exenta de ésta lógica de contenidos míticos en sus historias: títulos como *Final Fantasy*, *Halo*, *Zelda* entre otros, no sólo han gozado de aceptación en su mercado, sino que también han resultado en

adaptaciones cinematográficas y televisivas (incluyendo al *anime*), lo cual se suma a la importancia de este tema dentro de la industria cultural.

En México, una de las series de *anime* en ganar miles de adeptos y que se abrió paso a un vasto mercado de juguetes, publicaciones, videojuegos, es *Saint Seiya* conocida en nuestro país como *Los Caballeros del Zodiaco*, en donde la inserción de temas mitológicos y del mito del héroe resulta evidente, ya sea por el propio nombre original (Santo Guerrero Seiya) o el de la traducción al español.

Pero no sólo se puede observar el fenómeno del mito del héroe y la industria cultural con esta serie animada japonesa, títulos como *Dragon Ball* se pueden sumar a una larga lista de franquicias televisivas que han funcionado en términos comerciales en México.

### **2.3 Hermenéutica**

¿Cómo conciliar los mitos con los productos de la industria cultural? ¿Qué metodología podría dotar de las herramientas necesarias para comprender el sentido mítico en un contexto contemporáneo? Sin duda alguna el estudio de los símbolos surge inevitablemente cuando se habla de temas mitológicos; entonces se puede recurrir a una disciplina que precisamente se dedica a interpretar e interrelacionar los diversos elementos simbólicos de una obra o texto dado.

La llamada “ciencia de la interpretación” ha pasado por diversos tipos de clasificaciones y conceptualizaciones, desde quienes ven al dios griego Hermes como causa lingüística de su enunciación, hasta los que sugieren la actividad hermenéutica como un quehacer ontológico.

El vínculo mítico con la figura de Hermes, arroja cierta luz respecto al objetivo del quehacer hermenéutico. Hermes era el mensajero de los dioses, aquí se encuentra la cuestión de enlace, de comunicación, sin embargo, la

interpretación sugiere ser una ocupación más profunda al comprender cuestiones simbólicas.

De acuerdo con la obra de Heidegger, la hermenéutica:

“Pretende indicar el modo unitario de abordar, plantear, acceder a ella, cuestionar y explicar la facticidad”<sup>70</sup>

Dicho autor expone la naturaleza comunicativa e informativa de la hermenéutica, pues ésta procura comprender, de manera adecuada algún mensaje. Así que se puede distinguir un cierto avance de la hermenéutica desde que significaba comunicar / informar, pasando por “traducción” (sobre todo con los textos judíos y cristianos), hasta llegar a la hermenéutica como “La doctrina de las condiciones, el objeto, los medios, la comunicación y la aplicación práctica de la interpretación”.<sup>71</sup> Entonces esta tesis es un esfuerzo por encontrar los elementos míticos y simbólicos que constituyen el mensaje del relato en *Saint Seiya* a través de una hermenéutica, pues se trata de comprender en este evento comunicativo, en tanto producto de la industria cultural, cuáles elementos contiene respecto de la figura del héroe mítico, que como ya se habrá advertido en el capítulo segundo de este trabajo, ha permanecido como parte fundamental de los relatos mitológicos a lo largo de la historia. Y lo que se quiere demostrar con esta investigación es que, actualmente, dentro del fenómeno audiovisual de la animación, todavía sigue funcionando como hilo conductor de la temática en los relatos similares.

A partir de este punto se plantean nuevamente una serie de preguntas:

¿Cómo saber o conocer los factores connotativos presentes en la historia (relato) de un producto de la industria cultural? ¿Cómo saber si los múltiples aspectos que la literatura mítica y simbólica menciona, son aplicables a esta serie animada japonesa? ¿Es posible conocer los elementos míticos y arquetípicos dentro del relato de *Saint Seiya*, que nos permitan hablar del héroe?

---

<sup>70</sup> Martín Heidegger. *Ontología de la facticidad*. Alianza Editorial, p. 27

<sup>71</sup> Martín Heidegger. *Op.Cit*, p. 31

Para hacer frente a estas interrogantes, es necesario utilizar una hermenéutica que permita comprender cómo los diversos niveles del mito del héroe, son empleados dentro de la historia de la serie animada. Para esto se recurre al trabajo de Julio Amador, quien sintetiza el ciclo fundamental del héroe, así como el mito del guerrero y sus figuras.<sup>72</sup>

También es necesario dentro del análisis hermenéutico, tomar en cuenta ciertas categorizaciones que arrojen luz respecto al arquetipo del héroe. Con este afán se tomarán en cuenta los puntos propuestos por Julio Amador respecto al simbolismo de la obra de arte, en particular, la dimensión narrativa.

Con el fin de subrayar la temática que soporta el mito del héroe dentro de la serie animada, se tomarán las categorías que Julio Amador apunta en el libro *El significado de la obra de arte*.<sup>73</sup>

Dentro de este trabajo, el autor propone abordar el tema representado a partir de tres perspectivas:

- análisis de estructura
- análisis de génesis y desarrollo
- análisis de función

Dentro del análisis de estructura, se tiene que hablar de personajes, acciones y situaciones.

A partir de un análisis narrativo se puede determinar si un tema mitológico dado es una creación del autor, la representación de un pasaje mitológico, o bien, el resultado de la combinación de elementos mitológicos y la propia inventiva del autor.<sup>74</sup> En este estudio será de valiosa ayuda la incursión de datos que permitan reconocer aquellos elementos míticos en *Saint Seiya*; de esta manera será más fácil reconocer las coincidencias respecto al arquetipo del héroe.

---

<sup>72</sup> Julio Amador Bech. *Las raíces mitológicas del imaginario político*.

<sup>73</sup> Julio Amador Bech. *El significado de la obra de arte. Conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales*.

<sup>74</sup> Martin Heidegger. *Op. cit.*

Parece pertinente en este punto, que aunque se retomen valores para el estudio de la obra de arte (visual), el aspecto narrativo es un factor esencial en los contenidos de cualquier manifestación cultural; así que cuando se menciona el carácter de estudio de la narrativa, se hace alusión a los elementos (ya sean visuales, sonoros o ambos) que permiten hablar de un relato, de un contenido y tema en particular. De esta manera la hermenéutica consistirá en dos pasos principalmente, en primer lugar se agruparán los elementos narrativos a través de un análisis de estructura, dando paso así a un análisis de la génesis donde se pondrán señalar los elementos míticos sobresalientes del producto estudiado para llegar a un análisis de la función.

El segundo punto consistirá en realizar las correspondencias necesarias para establecer la naturaleza del arquetipo del héroe en la serie animada, juntando de esta manera lo que arroje el estudio de la temática con la categorización de la aventura del héroe como hilo discursivo citado líneas arriba.

El sentido de la disciplina hermenéutica habla de que el significado de las cosas se encuentra oculto por diversos factores, entre ellos, la distancia cultural y temporal de los contenidos a estudiar. Pero para encontrar aquellos significados, es necesario un ejercicio de interpretación. Así que con la ayuda de bibliografía especializada en mitología y simbología, se explorará a través de la trama de Saint Seiya para encontrar los elementos implícitos para averiguar qué circunstancias imperan en el producto audiovisual y así encontrar el significado simbólico de la serie.

### Capítulo 3

#### Universo *Saint Seiya*

#### Resumen de la historia y datos de importancia

A continuación se presentan un conjunto de datos correspondientes al contenido de la historia de *Saint Seiya*, mejor conocida en México y América Latina como “Los Caballeros del Zodiaco”, con el fin de adentrarse a los sucesos susceptibles de análisis en el siguiente capítulo.

Al término de los relatos de Poseidón y Hades se incluyen los diálogos con que cierra cada historia. Esto con la finalidad de tener un acercamiento a las principales ideas y valores que en este *anime* dominan. La selección de dichos diálogos obedece a su importancia dentro de la temática de *Saint Seiya*.

#### 3.1 *Galactian Wars*<sup>75</sup>

Seiya tiene 13 años y está combatiendo contra Cassius por el derecho de portar la armadura de Pegaso. Aunque el contrincante es más grande, Seiya no desespera en la lucha. Cuando parece ser que no hay escapatoria, recuerda las enseñanzas de su maestra Marín, guerrera del signo del Águila. Con un rápido y audaz movimiento, Seiya logra escapar de su precaria situación frente a su oponente, para después encender su *cosmo*<sup>76</sup> y así ejecutar el *Pegasus ryu sen ken* (Meteoro de Pegaso), con lo cual vence a su adversario. Ahora Seiya es el caballero de Pegaso, y tiene como principal deber proteger a la diosa Atena y su santuario.<sup>77</sup> La armadura se la entrega el Patriarca (el sumo sacerdote, representante de Atena en la Tierra), quien le recuerda que el uso de la armadura

---

<sup>75</sup> Aunque la traducción en español sería “Guerras galácticas” se trabajará con el nombre de “Torneo galáctico” del doblaje de la serie realizado en México.

<sup>76</sup> El *cosmo* es la energía vital del universo encerrada en el cuerpo humano, cuando ésta es explotada de la manera adecuada, permite que los guerreros sagrados efectúen faenas de combate increíbles.

<sup>77</sup> Aunque en la mitología griega recibe el nombre de Atenea, se empleará el término de Atena por dos circunstancias. Primero por el empleo del nombre *Athena* en la versión en japonés y segundo, por el nombre que recibió tanto en el doblaje del *anime* en México, así como en la edición del *manga* en español.



debe ser en un sentido de justicia y nunca motivado por fines de carácter personal.<sup>78</sup>



**Seiya, feliz por haber pasado la prueba, abraza la caja que contiene la armadura de Pegasus**



**Marín, guerrera del signo Águila y maestra de Seiya**

Tuvieron que pasar 6 años de arduo entrenamiento en el santuario de Atena en Grecia, para que Seiya dejara de ser un niño huérfano y se convirtiera en un guerrero sagrado, en un caballero de Atena. Ahora que tiene la armadura debe regresar a Japón, pues tiene que saldar una cuenta pendiente con el señor Mitsumasa Kido. Seiya fue separado de su hermana mayor, su único familiar vivo, cuando fue reclutado por la fundación Kido para convertirse en caballero, si Seiya regresaba con éxito, entonces el señor Kido le diría el paradero de su hermana. Sin embargo, el magnate Mitsumasa Kido murió 5 años atrás dejando el control de la fundación a su nieta, la jovencita Saori Kido, quien le advierte a Seiya que ahora su deber con la institución es participar en el Torneo Galáctico, y si gana dicha competición, se harán los arreglos necesarios para localizar a su desaparecida hermana Seika.

---

<sup>78</sup> En la terminología de la historia en japonés, los guardianes de Atena se denominan *Saints*, pero se trabajará con el concepto de “Caballero”, pues fue así como se tradujo al español en México, tanto en el *manga* como en el *anime*.

El Torneo Galáctico es organizado por la fundación *Galard*<sup>79</sup> y consiste en un enfrentamiento entre los diez jóvenes caballeros de bronce. Dicho torneo tiene lugar en Japón en el Coliseo, una réplica moderna del coliseo romano con tecnología de punta (pantallas gigantes de televisión, un domo gigantesco que simula el espacio sideral). En esta competencia, los protagonistas de la historia se reencuentran después de 6 años de entrenamiento en distintas partes del mundo. El campeón de dicho torneo tendrá el derecho de vestir la armadura de oro del signo de Sagitario.



**Los Caballeros de Bronce**<sup>80</sup>

El primer combate de Seiya es frente al caballero del Oso, quien se entrenó en las montañas Rocosas de Canadá matando osos, por lo que su técnica más desarrollada es el estrangulamiento. Nuevamente Seiya tiene que afrontar a un rival de fuerza bruta. De igual manera que cuando ganó su armadura, Seiya tiene que hacer uso de las técnicas que aprendió en Grecia. Cuando todo parece perdido, Seiya golpea el punto débil de su rival (sus brazos) ganando así la pelea.



Seiya de Pegaso

Entrenó con Marín de Águila. Obtiene su armadura tras vencer a Cassius en Grecia. Su armadura le es entregada por el Patriarca, sumo sacerdote de Atena en la Tierra. Sus técnicas de combate son *Pegasus ryu sen ken* (Meteoro de Pegaso) y *Pegasus sui sen ken* (Cometa de Pegaso). En el torneo vence al caballero del Oso y a Dragón. Tras vencer a este último en un combate equitativo, Seiya debe golpearle en la espalda para revivir su corazón, salvándole la vida de esta manera.

Seiya quiere ganar el torneo para que la fundación busque a su hermana.

<sup>79</sup> Fundación del millonario japonés Mitsumasa Kido, quien envió a 100 huérfanos a entrenar para convertirse en caballeros de bronce, de los cuales sólo regresaron 10.

<sup>80</sup> De izquierda a derecha: Unicornio, León, Ave Fénix, Dragón, Pegaso, Andrómeda, Hidra, Cisne, Oso y Lobo.

Durante las batallas del Torneo Galáctico, Seiya encontrará a los aliados que lo acompañarán durante toda su aventura. Estos caballeros son:

 <p>Hyoga de Cisne</p>	<p>Su entrenamiento fue en Siberia bajo la instrucción del maestro Cristal<sup>81</sup>, quien le enseñó las técnicas del aire congelado. Su golpe especial es el <i>Diamond Dust</i> (Polvo de diamante). Obtuvo su armadura tras romper un témpano de hielo célebre por su edad y fortaleza. Al igual que los otros es huérfano, pero sí conoció a su madre quien era rusa y murió en un naufragio en Siberia. Siempre lleva consigo el crucifijo que le dio su madre antes de morir. Quiere ganar la armadura de oro para dedicársela a su difunta madre. En el Torneo Galáctico vence al caballero de Hydra.</p>
 <p>Shiryu de Dragón</p>	<p>Se entrenó en Rozan, China bajo la tutela del maestro Dohko de Libra, un viejo de más de 200 años con amplia sabiduría. Shiryu obtuvo su armadura tras invertir el curso de una legendaria cascada con su poder del dragón (<i>Rozan Shoriu Ha</i>). Es derrotado por Seiya, quien encontró su punto débil: bajar la guardia de su mano izquierda durante una centésima de segundo. Lo que comenzara como una fuerte rivalidad, al final terminará en una duradera amistad, pues después de dar un golpe letal al corazón de Dragón, Seiya le salva la vida a su oponente, pues si éste no recibía un golpe de la misma intensidad en la espalda, seguramente moriría. Prometió ganar la armadura de oro para dedicarla a su maestro, quien para él fue como un padre.</p>
 <p>Shun de Andrómeda</p>	<p>Entrenó en la isla de Andrómeda cerca de Etiopía, bajo la enseñanza de Albiore de Cefeo, caballero de plata. A Shun nunca le agradó lastimar a la gente, pero le prometió a su hermano Ikki que regresaría convertido en caballero, por lo que vence a sus oponentes de la isla y realiza el sacrificio de Andrómeda para obtener la armadura de bronce. En el Torneo Galáctico vence a Jabú de Unicornio. Sin embargo la lucha es interrumpida cuando su hermano Ikki irrumpe para robarse la armadura de oro junto con una banda de caballeros negros (guerreros disidentes que no respetan las leyes del santuario). Su técnica de combate es <i>Nebula Chain</i> (Cadena Nebular).</p>

<sup>81</sup> En la historia original del *manga* el maestro de Hyoga es el caballero de oro Camus de Acuario.



Ikki de Ave Fénix

Hermano mayor de Shun. Eligió entrenar en la Isla de la Reina Muerte para proteger a su hermano, pero después de los horrores que vivió en dicho lugar, se convirtió en un ser despiadado lleno de venganza. Para obtener su armadura de bronce, tuvo que matar a su propio maestro.

Su técnica especial: *Golpe Fantasma*.

Más tarde se unirá al grupo, pero siempre mantendrá cierta distancia, pues se considera a sí mismo un “lobo solitario”.

El Torneo Galáctico termina abruptamente cuando Ikki de Ave Fénix y sus secuaces, los Caballeros Negros, roban la armadura de oro. Entonces los caballeros de bronce unen fuerzas para comenzar su primera misión juntos: recuperar la armadura de oro y vencer a Ikki.

Los Caballeros Negros son derrotados por los caballeros de bronce, no obstante sólo pueden recuperar el casco, mientras las demás piezas continúan en posesión de Ikki.



Los Caballeros Negros

Para hacer frente a Ikki, Seiya y Shiryu necesitan restaurar sus armaduras, pues estas resultaron seriamente dañadas durante su combate en el torneo. Para tal efecto Shiryu parte al Hymalaya donde se dice que un individuo de nombre Mü es capaz de arreglar cualquier armadura. En los montes del Hymalaya, Shiryu llega a un lugar llamado Jamil, donde tiene que luchar con los espíritus de aquellos caballeros que no fueron capaces de sobrevivir y arreglar sus propias

armaduras. Tras vencer, Mü le advierte que para restaurar una armadura, un caballero debe estar dispuesto a sacrificar su vida con tal fin, puesto que una armadura sagrada requiere de sangre para poder vivir.<sup>82</sup> En realidad las armaduras son capaces de auto regenerarse en medida de su propia vitalidad, pero como las armaduras de Pegaso y Dragón murieron, es necesario que Shiryu dote con la mitad de su sangre a cada una de ellas. El caballero Dragón acepta el reto y queda inconsciente mientras Mü junto a su discípulo Kiki se preparan para arreglar las armaduras.

De vuelta en Japón, Shiryu se une a sus amigos en la búsqueda de Ikki y la recuperación de las demás piezas de la armadura de oro. Los combates tienen lugar en las faldas del monte Fuji, donde tienen que enfrentar a otros caballeros negros mucho más fuertes que los anteriores. Tras vencerlos, Seiya y sus amigos acorralan a Ikki, pero Shun no permite que dañen a su hermano porque primero quiere saber porqué cambió tanto desde la última vez que lo vio, hace 6 años cuando todos partieron para convertirse en caballeros. Es así cuando descubren la tragedia que Ikki vivió en su lugar de entrenamiento; también es ese el momento en el que Ikki comienza a recuperar el buen corazón que le caracterizaba.

Cuando toda la situación parece arreglarse, se escucha una voz entre las montañas que advierte a Ikki de cumplir las órdenes del Santuario. Ikki les explica que las órdenes de recuperar la armadura de oro, provenían del Santuario, específicamente del Patriarca, a lo que Seiya se extraña, puesto que el Patriarca que conoció era todo bondad y sabiduría. En este momento los 5 caballeros de bronce (Pegaso, Andrómeda, Cisne, Dragón y ahora con ellos Ave Fénix) son atacados por Dócrates y sus subordinados. Para poder escapar, Ikki del Ave Fénix genera con su poder un derrumbe, pero él no es capaz de salir con vida, así que se despide de su hermano ordenándole que sea fuerte. Seiya y los demás prometen ante la tumba de Ikki que permanecerán unidos, alianza que jamás se

---

<sup>82</sup> Las armaduras, que fueron construidas en tiempos inmemoriales por los Atlantes bajo mandato de Atena, están provistas de vida y tienen una conexión directa con su constelación.

romperá a partir de ese momento. Como gesto de amistad, Hyoga, el caballero del Cisne, coloca en la cruz el rosario que le diera su madre antes de morir.

Dócrates secuestra a Saori Kido con el fin de intercambiarla con el casco de oro, para tal efecto, los caballeros de bronce deben acudir al coliseo donde se efectuó el Torneo galáctico. Para vencer a Dócrates, los caballeros unen fuerzas: Hyoga aplica una técnica secreta que le enseñó su maestro Cristal, la cual consiste en congelar las piernas del enemigo para aniquilarlo a continuación, Seiya y Shun ejecutan sus técnicas mientras Hyoga inmoviliza al enemigo.

El Patriarca está molesto por la situación y ordena a su senescal el envío de nuevas fuerzas para recuperar el casco de oro. Yiste, caballero femenino junto a sus caballeros de los abismos (Serpiente, Tiburón y Medusa) son enviados. A través del secuestro de uno de los buques petroleros de la fundación Kido logran engañar a los caballeros de bronce para quitarles el casco de oro. Sin embargo, Yiste y sus secuaces son vencidos en su guarida ubicada en un castillo de una isla en forma de cráneo.

Ahora que las sospechas sobre el Santuario se incrementan, Seiya y sus amigos deciden investigar a fondo lo que ocurre. Saori junto con el casco son custodiados por Shun de Andrómeda en una casa de campo, mientras los demás parten para pedir consejo a sus respectivos maestros.

A Seiya no se le permite la entrada al Santuario bajo el pretexto de no dejar entrar a ningún extranjero. Shaina de Cobra, caballero femenino de plata, lo enfrenta, cosa que le satisface sobre manera ya que Cassius fue su alumno y Seiya la insultó al ganar la armadura de Pegaso. Marín se presenta ante ellos, pero fallando a las expectativas de Seiya, ella misma le golpea gritando que no se le permite la entrada en su calidad de extranjero. El caballero Pegaso está conmocionado, no entiende la actitud de la mujer que le había enseñado el uso del *cosmo*, así como las técnicas de su signo. Pero en un descuido de Shaina, Marín le advierte a su pupilo que el Patriarca ha muerto y que su lugar fue ocupado por

su hermano. El nuevo Patriarca es ambicioso y muy poderoso, por lo que ha ordenado al maestro Cristal la construcción de un monumento en Siberia para enaltecer el dominio del Santuario sobre el resto de las regiones del planeta. Seiya no puede creer que Cristal siga las órdenes del nuevo jefe del santuario, pero Marín le explica que se encuentra dominado por su poder maligno. Sabiendo esto, Seiya huye de la pelea para buscar a Hyoga y advertirle. Shaina, por su parte, no queda del todo convencida de la actuación de Marín.

Al llegar a Siberia, Hyoga encuentra destruida la villa que fuera su hogar durante su entrenamiento de caballero. Tirado en el suelo congelado, Hyoga distingue a Jacob, un niño de la aldea que le explica lo ocurrido. Al no creer la maldad del que fue su maestro, Hyoga corre a su choza, sólo para encarar a un caballero de Cristal con la mirada maligna, quien antes de entablar conversación alguna, le ataca inmediatamente. Dominado por el poder del Patriarca, a quien le llaman Arles, Cristal ha comenzado la construcción de una pirámide de hielo usando como esclavos a toda la gente de la aldea.

Aquí se presenta una de las pruebas más duras de Hyoga, pues tiene que pelear con su maestro para salvar a la gente del pueblo. Tras una fuerte lucha, Hyoga es capaz de darle el golpe final a Cristal cuando a éste le da un fuerte dolor de cabeza que lo inmoviliza. No obstante, el caballero derrotado se pone de pie y frente a la sorpresa de su pupilo, dirige su último ataque a la pirámide que queda destruida en el acto. En este momento, Hyoga entiende que Cristal ha recobrado el control sobre sí mismo, pero es demasiado tarde. Cristal muere en los brazos de Hyoga pidiéndole perdón por su debilidad frente al Patriarca. Seiya llega justo en el momento en el que Hyoga entierra en un bloque de hielo a su difunto maestro.

Mientras tanto en el escondite de Saori Kido y Shun de Andrómeda, se presenta el caballero del Fuego. Shun logra frenarlo durante un tiempo, pero cada vez pierde terreno durante la pelea. En el momento más difícil, cuando Shun caía aturdido por el poder de las flamas de su oponente, un ave fénix de fuego surca el cielo cayendo cerca del lastimado caballero de Andrómeda, a continuación se

dibuja una silueta de un caballero: Ikki el caballero de Fénix ha resurgido de sus cenizas. Para dicho guerrero no es difícil derrotar al enviado del santuario, sólo basta su “puño del fantasma del fénix” para dar un golpe letal a la psique de su contrincante, ya que esta técnica ataca directamente al cerebro y el centro de sus miedos, provocando así ilusiones que finalmente desquician a cualquier oponente.

Justo cuando Ikki ayuda a Shun a levantarse, Hyoga y Seiya llegan para observar la escena sin creerlo. En ese momento Ikki decide formar alianza con los demás caballeros de bronce a través de un significativo brindis.

Las noticias de las consecuentes derrotas de sus guerreros, hacen que Arles, el Patriarca, se decida por enviar a un asesino que garantice la erradicación de los caballeros de bronce, así como la recuperación del casco de oro. Misty de Lagarto es el primer caballero de plata en recibir indicaciones al respecto. El momento del ataque es de manera sorpresiva sobre Seiya, quien se encontraba caminando en la playa con Miho, una jovencita que es ayudante en el orfanato de la fundación Kido (donde Seiya y sus amigos crecieron). La situación no es nada alentadora, ya que Seiya no cuenta con su armadura por el momento, sin embargo Kiki (alumno de Mü, quien reparó las armaduras) se presenta dispuesto a ayudar a Seiya, pues con sus poderes telekinéticos le trae a su amigo la armadura de Pegaso.

Lo primero que Seiya advierte, es que la velocidad de ataque y respuesta del caballero de plata es al menos de *match 2*<sup>83</sup>, por lo que pasa por una situación muy difícil. Malherido e impactado psicológicamente, el caballero Pegaso no es capaz de ver los movimientos de su oponente. Sólo a través de elevar su *cosmo* a niveles que hasta ahora no había conseguido, el protagonista de la historia logra comprender las técnicas de Misty y por consiguiente vencerlo.

Los problemas no terminan para Seiya, pues otros dos caballeros de plata aparecen acompañados por su maestra Marín de Águila, ellos son Moces de Orca y Asterión de Sabueso. Su alegría de ver a Marín se pierde tan pronto cuando ella

---

<sup>83</sup> Los caballeros de bronce se pueden mover hasta *match 1* (unidad de medida al alcanzar la velocidad del sonido). De esta manera, en un segundo, pueden dar más de cien golpes.



lo reta por haber desobedecido las leyes del santuario. A la vista de Moces y Asterión, Marin golpea a Seiya dejándolo fuera de combate. Finalmente Marín sólo estaba actuando para engañar a los caballeros de plata, ya que mientras parecía que mataba a Seiya en realidad él estaba inconsciente, así que cuando se dispuso a sepultarlo en la playa, en realidad él se encontraba vivo. Asterión se da cuenta de la treta y no perdona a Marin, quien cae malherida y es amarrada de cabeza en una estaca; la marea poco a poco cubre su rostro. De inmediato Seiya reacciona y vence a Moces de Orca, pero al enfrentar a Asterión se encuentra demasiado cansado para encarar la situación. Después de recibir una golpiza, Seiya cae inconsciente pero Marin fue desamarrada por Kiki y se presenta frente Asterión.

El poder de Asterión se caracteriza por leer la mente de sus contrincantes y así prever sus movimientos, pero la guerrera del signo Águila es capaz de poner su mente en blanco, así vence al caballero de plata.

Antes de marcharse, la maestra de Seiya escribe en la arena “Seiya, protege a Atena”. Al despertar, el caballero no comprende el significado de dichas palabras; cuando sus amigos llegan por fin a la playa, todos sienten una poderosa energía que viene del coliseo donde se efectuó el Torneo Galáctico. Al llegar se encuentran con Saori Kido y el casco. Las conjeturas comienzan a presentarse entre los guerreros de bronce cuando Tatsumi, el mayordomo de la familia Kido, aclara la situación al contarles la verdad acerca de la fundación, el señor Mitsumasa Kido y la señorita Saori Kido.

Hace 13 años el santuario recibió (como cada vez que las fuerzas del mal se presentan en la Tierra) la encarnación de la diosa Atena, protectora del planeta y sus habitantes. Sin embargo, el Patriarca intentó asesinarla con una daga; el crimen no fue consumado gracias al caballero de oro Aioros de Sagitario quien al pelear con el Patriarca se dio cuenta que en realidad este era un impostor. Entonces Aioros huyó con la bebé Atena y fue perseguido por los caballeros del santuario bajo cargos de alta traición e intento de homicidio. Aioros logró salir de los linderos del santuario en Grecia junto con su armadura y la diosa en sus brazos. En ese momento, el millonario señor Kido se encontró con ellos, Aioros le

entregó a la diosa junto con la armadura y le hizo jurar proteger a la pequeña, así como entrenar a jóvenes que se encargaran de luchar a su lado en contra del santuario que se encontraba corrupto debido al falso Patriarca. Fue así como la fundación Kido entrenó desde pequeños a varios huérfanos de su orfanato, los mandó a distintos lugares de entrenamiento para convertirse en caballeros de bronce sin que el santuario sospechara y organizó el Torneo Galáctico, para que el vencedor se convirtiera en el caballero de oro de Sagitario.



#### **El caballero Aioros de Sagitario salvó a Atena cuando era un bebé**

Al oír esto, los caballeros de bronce quedan totalmente sorprendidos. Saori no puede creer que en realidad es adoptada, pero en ese momento una energía enorme se libera y detrás de la joven aparece una estatua gigantesca de Atena. En el acto, la conciencia divina de la joven despierta, ordenando a sus caballeros permanecer juntos en la lucha contra las fuerzas del mal. En este momento aparece un nuevo enemigo: Babel de Centauro, quien se ríe de las declaraciones de la joven Atena, alegando que la verdadera diosa se encuentra resguardada en el santuario y que el único capaz de hablarle es el Patriarca, por lo que los tacha de mentirosos y traidores. La pelea no dura mucho, pues los caballeros de bronce son ayudados por tres desconocidos: los caballeros de acero.<sup>84</sup>



#### **Saori Kido es la reencarnación de Atena**

---

<sup>84</sup> Guerreros que llevan armaduras de alta tecnología hechas por un científico japonés bajo órdenes de la fundación. Se mantuvieron en secreto como fuerza de reserva.

Todavía no se reponen de la lucha, cuando una bandada de cuervos secuestra a Saori a través de hilos atados en sus patas. Seiya y los demás los persiguen hasta una zona de montañas rocosas. El primero en llegar es Seiya. El enemigo que mandó a los cuervos es Jamián de Cuervo, caballero de plata quien está acompañado de Shaina de Cobra. Como es usual, la lucha no es nada fácil, pero Seiya está mucho más motivado por lo que acaba de escuchar. La única escapatoria es arrojarse al abismo junto con Saori; ella acepta “jugarse el todo por el todo” y juntos se lanzan.

Saori y Seiya sobreviven a la caída, pero el caballero de Pegaso se encuentra inconsciente y con un brazo roto. Saori agradece que la haya salvado con un beso en los labios, pero en ese momento Jamián llega y la ataca. La joven diosa no está dispuesta a perdonar a su atacante, por lo que con su *cosmo* hace que los cuervos ataquen a su domador para dejarlo fuera de combate. Ikki el Ave Fénix llega justo para dar el golpe final a Jamián.

Cuando Saori e Ikki (quien carga al malherido Seiya) se deciden a partir, se presentan ante ellos más caballeros de plata, cuyas órdenes no sólo son las de obtener el casco de oro, sino apresar a Saori Kido. Ellos son Capella de Auriga y Dante de Cerbero. Ikki el Ave Fénix no haya dificultad y derrota rápidamente a Capella con su “puño fantasma”. Cuando se dispone a enfrentar a Dante, Hyoga y Shun llegan, por lo que Ikki cree conveniente dejar que ellos se hagan cargo. Se despide de todos advirtiéndole que ya no pertenece a su causa, solo que a él no le agrada estar en grupo.

Para Hyoga y Shun resulta difícil en un principio luchar contra Dante, pero después de que éste hiriera al primero, Shun enciende su *cosmo* y derrota al caballero de plata con sus cadenas de Andrómeda.

Saori Kido decide ir al Santuario en persona para encarar al Patriarca. Pero el avión en el que viajan ella y los caballeros de bronce (Seiya, Shun, Hyoga y Shiryu) es interceptado por un caballero de plata en una de las islas cercanas a Grecia. Se trata de Argol de Medusa, cuyo poder principal consiste en convertir a

sus oponentes en piedra, pues como parte de su armadura tiene el escudo de Perseo, aquel donde Medusa se vio a sí misma y se convirtió en piedra en la mitología griega. Seiya, Hyoga y Shun luchan infructuosamente, convirtiéndose en piedra, ahora todas las esperanzas residen en el Dragón Shiryu.

La pelea se extiende durante bastante tiempo, las posibilidades se reducen para el caballero de bronce, pues no puede arrojar todo su poder sin bajar la guardia que protege sus ojos del escudo de Medusa. Pero al ver la precaria situación de sus amigos, decide sacrificarse por ellos. Shiryu se auto inflige una herida en ambos ojos, por lo que queda ciego inmediatamente, con esto el caballero Dragón busca que el escudo de Medusa no lo dañe. Sin embargo, solo recibe una golpiza, pues no puede sincronizar sus movimientos, además de que no ve a su enemigo. Cuando pareciera que no había escapatoria esta vez para los caballeros de bronce, Shiryu enciende su *cosmo* al máximo pidiéndole a Atena un momento de claridad para saber dónde se encuentra su oponente. Shiryu logra ver una luz y la sombra del caballero Medusa que corre a toda velocidad hacia él. El caballero Dragón mata a Medusa con su "*Rozan shoriu ha*". Al momento los demás caballeros regresan a la normalidad, pero quedan sumamente afligidos cuando se enteran del sacrificio de su camarada. Los caballeros son rescatados de la isla por los caballeros de acero.<sup>85</sup>

Shiryu regresa a Cinco Picos en China puesto que los doctores de la fundación llegaron a la conclusión de que su vista no podría ser recuperada. A partir de este momento, el caballero del Dragón vive una fuerte depresión que lo hace retornar a su maestro y el lugar donde obtuvo el grado de caballero de bronce. Sunrei, una joven que creció con él durante su entrenamiento, le ayuda y le acompaña. Un buen día se presenta Okko, un muchacho que junto con Shiryu buscaba vestir la armadura de bronce. Dicho personaje buscó a Shiryu para desafiarlo en combate, pues años atrás Okko fue expulsado debido a sus ansias de combatir con otros jóvenes, así como por ser muy violento. Durante los viajes

---

<sup>85</sup> Los caballeros de acero fueron creados exclusivamente para el *anime*, ya que en la historia original en *manga* no existen.

que realizó después de su expulsión, el joven guerrero desarrolló la técnica del Tigre, por lo que regresó a China para medir fuerzas con su excompañero. Shiryu acepta el reto, pero antes deposita la armadura de Dragón ante Dohko, su viejo maestro, para pedirle que le regresara la armadura solo si salía victorioso de la prueba que él mismo se impuso para merecer ser caballero de Atena.

La lucha es larga y en algunos momentos no pinta bien para Shiryu, pero gracias a los gritos de Okko (que le impulsaba a luchar con la energía que antaño le caracterizaba) logra combatir a pesar de su discapacidad. Al final, antes de morir, Okko le pide que luche por un mundo justo; en ese momento el viejo maestro lo acepta de nuevo como discípulo, pues ya había comprendido el verdadero sentido de “ser fuerte”. En ese momento, el caballero del Dragón decide regresar con sus amigos.

Por su parte, Seiya se encuentra recuperándose de sus heridas en un hospital. Mientras duerme, un intruso entra a su habitación. Seiya despierta y se mueve tan rápido que evita un golpe fatal por parte de Shaina, quien exige venganza. Seiya dice no comprender porqué esta mujer se molesta tanto por perseguirlo y es así como sale a la luz la historia de Shaina y Seiya: años atrás durante su entrenamiento, Seiya perseguía un conejo para su cena, sin darse cuenta entró a los linderos del área de guerreras. Shaina vio al conejo y se quitó la máscara que caracteriza a todas las mujeres guerreras de Atena. Seiya apareció repentinamente viendo así el rostro de aquella bella muchacha. El problema radica en que un caballero femenino debe esconder su rostro tras una máscara para poder combatir como cualquier otro guerrero de Atena, es un símbolo de abandono de su feminidad para entregarse al combate, sin embargo, las leyes del santuario dictan que aquella mujer guerrera cuyo rostro haya sido visto por un hombre, solo tiene dos alternativas al respecto, una es matar al hombre y la otra es amarlo. Todo este tiempo Shaina persiguió a Seiya para hacerlo pagar, y como creía que jamás la amaría, decidió matarlo.

La lucha entre la guerrera de plata y el caballero de bronce llega hasta un bosque cercano al hospital. En ese momento la pelea es interrumpida por una

extraordinaria fuente de poder. Shaina la percibe y le pide a Seiya que huya, desde luego que él no comprende porqué este cambio de actitud.

Harto de tantos fracasos, el Patriarca ordena que Aioria de Leo se haga cargo de los caballeros considerados traidores. La gran diferencia es que este caballero pertenece a la orden más alta del santuario: es un caballero de oro.

Seiya conoció a Aioria en el santuario, pero no sabía que era el caballero de Leo (de hecho no sabía que existían 12 caballeros de oro en realidad; como todos los demás, creía que la única armadura de oro era la de Sagitario). Aioria le pide rendirse, pues mientras los caballeros de bronce y plata pelean entre el *match 1 – 5*, los caballeros de oro se caracterizan por pelear a la velocidad de la luz, lo que los hace potencialmente invencibles. Seiya trata de explicarle acerca de Atena y la traición del Patriarca, pero el caballero Leo alega que su lealtad es para el santuario y la “verdadera” Atena, a la que por cierto nadie ha visto desde su encarnación hace 13 años. Al ver la terquedad del muchacho, Aioria le manda un pequeño poder sólo con un dedo, pero Shaina se interpone para salvar a Seiya. Mientras la guerrera yace en los brazos del caballero Pegaso, le confía que en realidad ella le profesaba un amor que sabía de antemano era imposible. El joven caballero se levanta muy enojado, pero nada de lo que haga siquiera le hace un rasguño a Aioria. En este momento los últimos caballeros de plata enviados por el Patriarca se presentan. Sirius de Can Menor, Dio de Mosca y Argeti de Heracles, le piden al caballero dorado ser ellos los que terminen con Seiya. La lucha es realmente desigual, pero al último momento la armadura de Sagitario se presenta para proteger el malherido cuerpo de Seiya. Los caballeros de plata quedan fuera de combate y Aioria no puede entender cómo es que la armadura de su hermano Aioros protegió el cuerpo del joven guerrero.

Saori aparece ante ellos y de inmediato Seiya se inclina ante su diosa. Aioria no puede creer lo que ve, así que le dice a la joven que si en realidad ella es Atena, entonces ningún golpe que le dé realmente le haría daño, Atena acepta la prueba, pero justo cuando el caballero de oro se prepara para atacar a la diosa, una imagen translúcida de su hermano Aioros vistiendo la armadura de Sagitario aparece junto a ella y le pide que abra los ojos, que en realidad el traidor es el

Patriarca que intentó asesinar a la diosa hace 13 años. Aioria comprende y venera a la diosa pidiendo perdón por sus acciones. Después de presentar sus respetos a Saori – Atena, recoge a Shaina y parte al santuario para encarar al Patriarca.

Aioria encarga a Shaina con su discípulo Cassius y se dirige a ver al Patriarca. El caballero de Leo está dispuesto a desenmascarar al hombre detrás de aquel atuendo de Patriarca, pero cuando está a punto de atacarlo, el caballero Shaka de Virgo se interpone en su camino. Los dos caballeros dorados ahora están enfrascados en lo que se conoce como batalla de los “mil días” puesto que cuando dos caballeros de oro de poderes similares se enfrentan, sus técnicas sufren una especie de equilibrio que dura mil días aproximadamente. El Patriarca aprovecha esta situación y decide usar el mismo poder de control mental que empleó con Cristal, el maestro de Hyoga. De esta manera Aioria olvida la verdad y se pone de nuevo a las órdenes del Patriarca.

Los caballeros de bronce saben que deben enfrentar al Patriarca en el santuario. Ahora saben que hay 12 caballeros de oro y que tal vez no sea nada fácil derrotarlos como con los desaparecidos caballeros de plata. Los signos de los caballeros dorados corresponden a los 12 signos zodiacales y también conocen a cuatro de ellos: Aioros de Sagitario que murió protegiendo a la infanta Atena, Aioria de Leo su hermano, Dohko de Libra, maestro de Shiryu y Mü de Aries, el hombre del Himalaya que reparó las armaduras.

Cuando todo está dispuesto para el viaje a Grecia, una última calamidad llega a oídos de Shun de Andrómeda. Su amiga y compañera de entrenamiento, June de Camaleón, le advierte del poder de los caballeros de oro, pues se dice que un solo caballero de esta orden, asesinó a Albiore de Cefeo, caballero de plata y maestro de Shun, así como a todos los habitantes de la Isla de Andrómeda.

### 3.2 La batalla de las 12 Casas

Los caballeros de bronce junto con Saori, la reencarnación de la diosa Atena, arriban al santuario en Grecia y son recibidos por un sujeto encapuchado que les dice que el Patriarca está dispuesto a recibirlos, pero primero tendrán que seguir un camino que consta de 12 casas, cada una de ellas custodiado por un caballero de oro. Así que la única manera de llegar hasta el salón del Patriarca es venciendo a cada uno de los caballeros dorados.



**Los Caballeros deben recorrer los 12 templos del zodiaco para llegar hasta el salón del Patriarca**

Shiryu de Dragón aparece repentinamente desde un ladero de la montaña. Sus amigos están felices de recibirlo y de tener a un aliado más, mientras Shun se lamenta la ausencia de su hermano Ikki. Cuando se disponen a comenzar la misión, el encapuchado se desenmascara como el caballero de plata Tremy de Flecha. Seiya lo aniquila de inmediato, pero antes de morir, Tremy confiesa que su única misión era herir a Saori con una flecha de oro. Los caballeros de bronce están pasmados al ver que su diosa cae herida con una flecha incrustada exactamente a la altura del corazón.

Ahora la situación se complica, pues se enteran que el único capaz de salvar a Saori es el Patriarca, así que de forma apresurada corren a la primera casa, allí les espera Mü de Aries. Los jóvenes están felices de tener a un aliado en la lucha, pero Mü les hace ver que sus armaduras de bronce están muy deterioradas por las batallas que han tenido, así que les pide que se las den para que las repare con sus “herramientas celestes”. La operación tarda más de una hora. Mientras tanto, los caballeros descubren que cerca de aquel lugar se erige



una torre con un reloj que muestra cada una de los signos zodiacales, y que en cada signo hay una flama. Mientras la observan, la flama de la casa de Aries se apaga, lo que quiere decir que sólo quedan 11 horas para llegar al salón del Patriarca. Con cada hora que pasa la flecha se incrusta un poco más en el pecho de Atena.

Las armaduras tienen un brillo nuevo y parecen mucho más poderosas. Mü se esmeró en reforzarlas para resistir combates con caballeros de oro, pero advierte a los jóvenes guerreros que el verdadero poder de un caballero dorado reside en el séptimo sentido. Cuando se eleva el *cosmo* al máximo, los caballeros pueden pelear a la velocidad de la luz y realizar proezas sobrehumanas. Si los caballeros de bronce quieren tener una mínima oportunidad de salir victoriosos a través de las 12 casas, entonces deben ser capaces de adquirir el séptimo sentido. Dicho esto, Mü les deja pasar a través de su casa y baja para permanecer junto con Atena.

En la siguiente casa, les espera el enorme Aldebarán de Tauro. El caballero se burla de las pocas posibilidades de los jóvenes para pasar por su casa, pero durante la pelea con Seiya, Aldebarán percibe algo inquietante: la *cosmoenergía* de Seiya está acompañada por otra mucho más fuerte, la de Atena. Entonces el caballero dorado decide poner a prueba a los muchachos y les dice que podrán pasar por su casa con la condición de romper uno de los cuernos de su casco. Seiya es el primero en comenzar a despertar el séptimo sentido, y en una pequeña oportunidad es capaz de moverse a la velocidad de la luz para evadir el ataque de Tauro y así cortar su cuerno. Hyoga, Shiryu y Shun hacen otro tanto al unir sus poderes y congelar los brazos de Aldebarán. El caballero de oro sólo ríe y les advierte que aún tienen mucho que aprender, a continuación les permite pasar.

Los caballeros de bronce llegan a la casa de Géminis. Se arman de valor y entran corriendo, pero cuando parecen encontrar la salida, se dan cuenta de que en realidad estuvieron dando vueltas en el interior de la casa, pues la salida es en realidad la entrada. Una y otra vez corren a través de lo que parece ser un

laberinto, solo para salir nuevamente en la entrada. La situación se complica cuando aparecen dos casas ante los ojos incrédulos de los caballeros. Así que acuerdan separarse, Hyoga y Shun irán por la izquierda, mientras Seiya y Shiryu por la derecha. Para estos últimos no hay problema, pues cuando parecen topar con una pared, Shiryu le dice a Seiya que siente la salida, así que corren a través del muro (Seiya está consternado porque él cree que van directo a un muro); finalmente atraviesan la ilusión óptica para seguir su camino hacia la casa de Cáncer confiando en que Hyoga y Shun no tardarán en alcanzarlos.

Para Hyoga y Shun la situación es distinta, pues ante ellos parece estar de pie el caballero de Géminis, cuyo rostro se encuentra en penumbras siendo inútil el descifrar su identidad. Los caballeros de bronce encuentran problemas para defenderse del misterioso caballero dorado. Al ver que los jóvenes caballeros no pueden defenderse, usa su ataque especial “a otra dimensión”; gracias a sus cadenas Shun logra permanecer en esta dimensión, pero Hyoga es arrojado más allá de lo desconocido.

El caballero de Andrómeda es golpeado constantemente y cuando se encuentra casi vencido y en peligro de perderse en otra dimensión, Shun recuerda las palabras de aliento que su hermano Ikki le dio cuando eran pequeños, así que toma fuerzas, enciende su *cosmo* y ataca, pero la cadena no parece responder al enemigo (la cualidad de las cadenas de Andrómeda consiste en que éstas responden a la energía de los enemigos, formando así un muro defensivo muy poderoso). Es entonces cuando Shun comprende que en realidad ha estado peleando con una armadura sin dueño y que todo lo ocurrido dentro de la casa de Géminis ha sido una ilusión; entonces después de concentrarse, ordena a su cadena que llegue hasta el verdadero enemigo. La cadena penetra en donde debería estar el rostro de un caballero, perdiéndose en una oscuridad y saliendo justo en el salón del Patriarca. La cadena llega hasta él y lo ataca, haciendo que éste pierda su concentración. Justo en ese momento, la armadura cae inanimada y el muro que tapaba la salida desaparece. Cuando Shun recoge sus cadenas, se extraña de que vengan enrolladas junto con un rosario. Se queda pensativo por un momento para después partir rumbo a la casa de Cáncer.

Hyoga ha viajado a otra dimensión, sin embargo no ha dejado la realidad del aquí y el ahora, sólo se desplazó varias casas adelante, cayendo en la séptima que corresponde a Libra. Cuando recupera el aliento, se encuentra con Camius de Acuario, quien bajó hasta Libra para persuadir a Hyoga de no luchar, pues él fue maestro de Cristal y por lo tanto, también es su maestro. Hyoga insiste en luchar en nombre de Atena, pero Camius considera que ha sido engañado. Como el caballero del Cisne no tiene oportunidad, el caballero de Acuario decide encerrarlo en un bloque irrompible de hielo, so pretexto de no querer verlo morir por un ideal que él considera equivocado.

Seiya y Shiryu entran a la casa de Cáncer. Lo primero que ve Seiya atónito es que en las paredes, piso y techo de la casa, hay rostros de gente muerta, incluyendo niños. El guardián de este lugar les explica que son sus trofeos al combatir a los enemigos de Atena, y que los niños fueron accidentes durante las batallas. Orgulloso explica que aquellos rostros le han dado el sobrenombre de Death Mask.<sup>86</sup>

Shiryu le pide a Seiya que continúe mientras se encarga del caballero dorado. La diferencia de poder entre los caballeros es abismal, no obstante Shiryu muestra coraje y valentía durante la lucha. Death Mask usa su poder especial “ondas del infierno” mediante el cual es capaz de abrir la puerta al mundo de los muertos y hacer que su oponente entre hacia una muerte segura. Shiryu cae en el infierno y Death Mask lo sigue para darle el golpe final. Un extraño fenómeno ocurre en los ojos de Shiryu, pues al entrar al infierno es capaz de ver todo lo que hay a su alrededor. El combate es largo y peligroso. Shiryu insiste en pelear por la justicia, pero Death Mask insiste en que el verdadero justo es aquel que sea el más fuerte. Cuando la lucha llega a su clímax, la armadura de Cáncer se desprende del cuerpo de Death Mask; Shiryu lo interpreta como signo de que la armadura no aprueba la ideología de su portador<sup>87</sup>. El caballero de oro no

---

<sup>86</sup> Máscara de muerte.

<sup>87</sup> Las armaduras sagradas que visten los caballeros, además de tener vida, también pueden elegir a cuál caballero proteger.

entiende por qué la armadura falla a favor del caballero de bronce. Finalmente Shiryu usa su golpe letal, eliminando a Death Mask, regresando así a la casa de Cáncer.

Al despertar, Shiryu ve a Shun, quien está sorprendido de que su amigo haya recuperado la vista.<sup>88</sup>

Seiya llega a la casa de Leo. Se encuentra muy motivado al saber que Aioria es uno de sus aliados, pero al verlo se da cuenta de que algo extraño le sucede. Actuando bajo el *ken* de dominio mental del Patriarca, Aioria ataca sin piedad al joven caballero. Usando su *Lightning Plasma* logra herir en varias ocasiones a Seiya hasta fracturarle una pierna.

Mientras tanto Cassius se encuentra curando las heridas de Shaina. Cuando ella despierta le pide a su pupilo que la ponga al tanto de las cosas. Al escuchar que Seiya está en peligro se preocupa mucho, a tal grado que Cassius entiende que ella ama a Seiya. Abatido, Cassius corre hacia la casa de Leo y se presenta alegando su odio a Seiya, pero en realidad lo protege de un ataque mortal de Aioria. Antes de morir, Cassius le dice a Seiya que lo salvó por el amor que le tiene a Shaina, ya que no soportaría verla sufrir si algo le hubiera pasado a él.

El hechizo del control mental se rompe cuando Aioria mata a Cassius. Arrepentido por sus acciones el caballero de Leo sana con su poder las heridas de Seiya y le da un consejo: no permitir que el caballero Shaka de Virgo abra los ojos durante el combate, pues ese sería el fin para todos los caballeros de bronce.

Shaka de Virgo es considerado el hombre más cercano a dios debido a su poder, así como a su sabiduría. De hecho es la actual encarnación de Buda. Con su poder del “tesoro del cielo” es capaz de destruir todo ser viviente que se encuentre a su alrededor, dicha técnica es liberada cuando abre sus ojos.

Para Shaka no es difícil poner fuera de combate a Seiya, Shiryu y Shun. Pero justo cuando hace que las técnicas de los jóvenes guerreros los ataquen a

---

<sup>88</sup> En la versión *manga*, Shiryu jamás recupera la vista, únicamente en el infierno es capaz de ver.

ellos mismos, aparece el Ave Fénix, quien para llegar al santuario, primero tuvo que derrotar a dos discípulos de Shaka.

En un principio Ikki de Ave Fénix se muestra desafiante, pero el poder del caballero dorado es sorprendente. Shaka le quita a Ikki cada uno de sus cinco sentidos, para después hacer añicos su armadura de bronce. Pero el caballero dorado no entiende porqué el joven guerrero se esmera por salvar a sus amigos y la causa que defiende. Ikki decide explotar su *cosmo* al máximo y con la ayuda del séptimo sentido toma a Shaka por la espalda. Mientras la casa de Virgo sufre daños debido a la cantidad de energía de los combatientes, Shaka queda inmovilizado al tratar de comprender semejante acto suicida por parte de Ave Fénix. Éste último le dice que lo hace por Atena justo antes de estallar junto con Shaka.

Seiya, Shiryu y Shun recobran lo conciencia. Observan la armadura de Virgo, la cual yace inerte donde concluyó la batalla (los cuerpos de Ikki y Shaka fueron consumidos por la cantidad de energía). Shun no puede creer que su hermano haya perecido en la batalla y se inca frente la armadura de Virgo llorando. Seiya y Shiryu deciden dejar solo a Shun en su duelo. Tras unos instantes, la energía de Ikki se presenta en forma fantasmal para recordarle a Shun que debe ser fuerte, no importando los sacrificios que se tengan que hacer; debe seguir en la lucha, cumpliendo su deber de proteger a Atena. Con lágrimas en el rostro el caballero de Andrómeda da las gracias a su hermano jurándole que nunca más mirará atrás.

Los caballeros de bronce llegan a la casa de Libra, donde Hyoga fue congelado por el maestro Camius de Acuario. Intentan por todos los medios sacarlo del témpano, pero éste parece indestructible.

La armadura del viejo Dohko aparece del subsuelo y Shiryu entiende que su maestro le ha otorgado la oportunidad de probar con las armas que contiene dicha armadura. La armadura de Libra es la única que contiene 12 pares de armas, pues desde la era mitológica Atena decidió que el único caballero que podría juzgar el uso de armas en la batalla debería ser Libra (Atena repudiaba las armas, por eso sus caballeros explotan técnicas de combate a través de la energía del *cosmo*).

Shiryu elige una espada, con lo cual romper por la mitad el hielo y logra sacar a Hyoga, pero este parece batirse entre la vida y la muerte debido al congelamiento. Los caballeros no saben qué hacer, pero Shun les dice que se quedará cuidando a Hyoga. El caballero de Andrómeda enciende su *cosmoenergía* para brindarle calor a Hyoga y así poder salvarlo, incluso si él mismo pierde toda su energía vital. Shiryu le dice a Seiya que Shun ha elegido el sacrificio de acuerdo a un viejo relato budista en donde un cansado viajero es ayudado por tres animales: el zorro utiliza su astucia para robar unas uvas, el oso su fuerza para pescar un salmón, pero la liebre carente de dichas habilidades decide lanzarse al fuego para alimentar al viajero con su carne. Shun ha elegido el sacrificio para salvar a su compañero de combate.

La siguiente casa es Escorpión. Milo es su guardián. Seiya y Shiryu encuentran muchas dificultades para enfrentar al caballero dorado y su técnica *Scarlet Niddle* (aguja escarlata), la cual perfora el cuerpo del enemigo siguiendo los puntos de la constelación de Escorpión.

Cuando Milo se propone terminar con los cansados guerreros, Hyoga llega advirtiéndole que él será su oponente. El caballero de Cisne le da a Seiya el cuerpo inconsciente de Shun para que lo lleven a la siguiente casa, pues no está dispuesto a permitir que Shun muera después de que éste le salvó la vida.

Hyoga es herido por la técnica de Milo, pero no se rinde, a pesar de estar a punto de morir. El caballero dorado le advierte que la siguiente *Aguja Escarlata* es el punto Antares, el cual aniquilará por completo su sistema sanguíneo. Pero al ver que Hyoga no se rinde, Milo duda acerca de las verdaderas intenciones de estos “traidores”, así que al final de la batalla, el caballero de oro decide aplicarle un punto en el cuerpo el cual detendrá el sangrado y permitirá que Hyoga alcance a sus amigos en Sagitario.

Mientras tanto, Mü de Aries ha dejado su puesto junto a Saori Atena. Justo en ese momento, varios guerreros de menor nivel del santuario aparecen para atacar a la muchacha. Tatsumi, el mayordomo de los Kido trata de contenerlos con

su espada de kendo, pero es ayudado de último momento por Jabú de Unicornio, Ichi de Hydra, Nachi de Lobo, Geki de Oso y Ban de León; los caballeros de bronce derrotados en el Torneo Galáctico y que se ausentaron para entrenar de nuevo por la vergüenza de su derrota.

El tiempo en el reloj de fuego se consume rápidamente. Los caballeros se reúnen en la casa de Sagitario. Seguros de que no hay nadie defendiéndola (Aioros de Sagitario murió defendiendo a la bebé Atena) se disponen a cruzarla rápidamente.

Pasan los minutos y los caballeros en realidad se internaron en otro laberinto. El suelo debajo de ellos se derrumba y caen en un conjunto de túneles subterráneos debajo de la casa. Después de huir de una inundación, derrumbes, paredes que se cierran, los caballeros, uno a uno van soportando las pruebas para permitir que los demás salgan. Al final Seiya logra salir ileso. En ese momento los demás también llegan junto con Pegaso, entendiendo que en realidad eran ilusiones parte de una prueba dejada por Aioros.

La armadura de Sagitario, aquella por la que tanto pelearon en el Torneo Galáctico, se presenta y lanza una flecha dorada hacia una pared dejando al descubierto un mensaje en griego: “A los jóvenes que han llegado a esta casa, dejo la protección de Atena en sus manos. Aioros”. En este momento tiene lugar un juramento que jamás quebrantarán los jóvenes guerreros de bronce:

“Desde este momento juramos no morir. De vivir en el mismo tiempo y lugar del universo. Una promesa de hermanos de sangre... Que orgullosamente comparten el honor.”<sup>89</sup>

La siguiente casa es Capricornio. Shura, su guardián se jacta de ser el caballero más leal a Atena, pues fue él quien dejó herido de muerte a Aioros hace 13 años. Shiryu decide enfrentarlo, diciéndole a Shun, Hyoga y Seiya que continúen pues falta poco más de 3 horas para que el pecho de Atena sea atravesado por la flecha que Tremy clavó en su pecho.

---

<sup>89</sup> Kurumanda, Masami. *Saint Seiya*. Tomo 11. Ed. Vid.

Shura de Capricornio ataca a Shiryu con su poder de “Espada Excalibur”, el cual se encuentra instalado en su brazo derecho. Shiryu apenas puede eludir los ataques a la velocidad de la luz y en su hora más desesperada, decide emplear la técnica prohibida del “Dragón Final”. Esta técnica la descubrió mientras entrenaba en Cinco Picos en China, su maestro Dohko le advirtió que dicho poder era tal que su cuerpo humano no podría resistir su fuerza; por su puesto, podría eliminar a cualquier enemigo, pero eso también significaría perder la vida.

Herido y con la armadura de Dragón destruida, Shiryu toma por la espalda a Shura (de similar manera como Ikki hiciera con Shaka), para a continuación elevar su *cosmo* y despertar el séptimo sentido. Los caballeros salen despedidos por el cielo nocturno. La figura de un Dragón parece surcar el cielo. En aquel instante, Seiya y los demás sienten como el *cosmo* de Shiryu se despide de ellos.

Antes de morir, Shura reconoce que ha estado en un error, pues los verdaderos caballeros de Atena son los de bronce. Así que decide quitarse su armadura para ponérsela a Shiryu y que éste no se desintegre por la fricción de la atmósfera. Se despide de Shiryu tomándole el brazo derecho, mientras le dice que el poder de Excalibur ahora residirá en él.

Hyoga de Cisne no duda en enfrentar a Camius de Acuario, por lo que Shun y Seiya continúan su ascenso a Piscis.

Camius le pide a Hyoga que cese de luchar, pues no tiene ninguna oportunidad contra él puesto que no domina la técnica suprema del aire congelado, la *Aurora Thunder Attack*, la cual proyecta un aire congelado que alcanza el cero absoluto, es decir, el momento en que el movimiento de las partículas atómicas se para por completo.

Como Hyoga parece demasiado preocupado por su madre quien se encuentra sepultada en un barco hundido, Camius decide enseñarle a Hyoga que no debe ser débil mientras está en una batalla de muerte, así que con un poderoso rayo que atraviesa Europa, manda al barco de su madre a las profundidades del mar polar, haciendo imposible que Hyoga pueda observar su



cuerpo congelado una vez más. Esto vuelve loco de ira a Hyoga, quien acrecienta su *cosmo*.

Hyoga insiste en la lucha y demuestra su fortaleza. Después de recibir la “Ejecución Aurora” varias veces, se encuentra casi muerto, pero aún está en pie. No obstante, Hyoga ha aprendido una cosa más de su maestro, así que también asume la posición para realizar la técnica especial. Camius le recuerda que sólo podrá funcionar si enciende su *cosmo* al máximo, alcanzando así el séptimo sentido. Una gran colisión de aire congelado se genera en la casa de Acuario, mientras maestro y alumno quedan de pie con los cuerpos lastimados. Camius le dice a su pupilo que por fin comprendió la técnica, pero lamenta que los dos estén heridos de muerte. Hyoga se despide a través de su *cosmoenergía* de Seiya y Shun, pidiéndoles perdón por haber muerto en la batalla.

Al llegar a Piscis, Shun queda impactado al ver a Afrodita, quien lleva una rosa en la boca. En ese momento recuerda que cuando encontraron el cadáver de su maestro Albiore de Cefeo, encontraron un rosa clavada en su pecho; es así como descubre al verdadero asesino enviado por el Santuario a la Isla de Andrómeda.

Shun le pide a Seiya que continúe, pero Afrodita lanza un poder de rosas venenosas que impiden el camino hacia la casa del Patriarca. Shun debe enfrentar al caballero de oro para ayudar a Seiya, pero su *Defensa rodante* no para a las *Rosas diabólicas* ni las *Rosas pirañas*, técnicas de combate del caballero de Piscis.

Durante la batalla, los caballeros discuten acerca de las acciones del Patriarca y la ubicación de la verdadera encarnación de Atena. Piscis le dice a Shun que no importa qué tan cruel parezca el Patriarca, pues gracias a su poder a mantenido en paz a la región. Menciona que el poder le da la razón y por lo tanto cualquiera que intente derrocarlo deberá ser asesinado. Shun no comparte su opinión al mencionarle que un verdadero representante de Atena, no debe ser cruel, de lo cual Afrodita se mofa diciéndole que la guerra es necesaria para obtener paz.

Al estar casi inconsciente y sin la protección de su armadura que ahora está destruida, Shun recuerda cómo nunca ha empleado su verdadero poder, pues tiene miedo de lastimar a la gente. Recuerda su última plática con su maestro, quien le advirtió que no debía mostrar debilidad en el combate, pues ese sería su fin. Después de recordar la promesa que hizo a Ikki y más tarde a sus amigos, se levanta una vez más. Ahora ha encendido su *cosmoenergía* al máximo y se dispone a usar su *Nebula Storm*. Pero justo cuando hiere de muerte a Afrodita, él mismo es herido por una rosa, la cual succionará toda su sangre hasta matarlo. Justo antes de morir pide perdón a Seiya por dejarlo solo en la lucha.

Seiya apenas puede abrir los ojos debido al perfume envenenado de las rosas de Afrodita. Cae una y otra vez; sin embargo, es ayudado por Marin de Águila, guerrera de plata y maestra de Seiya.

El caballero de Pegaso tiene una lejana impresión de ser cargado por alguien: recuerda a su hermana Seika, de quien fue separado cuando inició su entrenamiento como caballero. Al cabo de unos momentos, Seiya advierte que en realidad alguien lo carga. Marin está apunto del desmayo debido a que su máscara se la puso a Seiya, ahora ella ha estado recibiendo la fragancia de las rosas. Pero Seiya ha recobrado fuerzas y con su "Meteoro Pegaso" libera el resto de la escalinata hacia el salón del Patriarca.

Antes de partir, Marin le advierte que estuvo en *Star Hill*, un lugar sagrado al que sólo el Patriarca tiene acceso para realizar augurios a través de las estrellas. Marin acudió a dicho lugar por que tenía serias sospechas respecto a la actitud tan aberrante del Patriarca. Al llegar a la cima se entera de la verdad: el cuerpo inerte del sumo sacerdote yace incorrupto dentro de un templo. Las sospechas eran ciertas. El verdadero Patriarca fue asesinado hace 13 años y fue suplantado por alguien más. Con esta información Seiya corre hacia el salón del Patriarca.

Al llegar al salón, Seiya no encuentra ningún impedimento para entrar en él. En el trono se encuentra sentado el Patriarca. Seiya le exige que salve a Atena.

Pero la actitud del sacerdote es completamente extraña: se pone de pie, se quita el casco y la máscara; se trata de Saga de Géminis.

El caballero de Géminis fue poseído por una fuerza del mal y su sed de poder lo llevó a asesinar al Patriarca para después tomar su lugar e intentar matar a la infanta Atena. Ahora un hombre aparentemente arrepentido y con una voz suave le indica a Seiya que escaleras arriba se encuentra la estatua de Atena, en donde encontrará su escudo. Aquel objeto es el único que puede salvar a la diosa. Seiya por su parte no puede creer que se trate del mismo individuo con el cual entablaron una cruenta batalla donde perecieron todos los caballeros de plata y algunos de oro.

Mientras Seiya se debatía a sí mismo, Saga le indica que se apresure, pues el reloj de fuego marca la hora final. Pero cuando el guerrero del signo Pegaso se dispone a pasar al salón de Atena, Saga de Géminis se contorsiona presa de un dolor que Seiya no alcanza a comprender; en ese momento el color del cabello de Saga cambia, al igual que su voz y asesta un golpe por la espalda al caballero de bronce. Saga no puede esconderse más bajo la túnica del Patriarca y se coloca la armadura de Géminis.

El caballero de oro no pierde el tiempo y despoja a Seiya de su armadura a base de duros golpes. Uno a uno le quita sus cinco sentidos dejándolo como un muerto viviente.

Mientras tanto, en la casa de Aries, Mü percibe una energía que se quiere poner en contacto con él, se trata de Shaka de Virgo quien le pide que con su poder *telequinético* le ayude a cruzar el plano de la muerte junto con Ikki el Ave Fénix. De esta manera ambos caballeros despiertan en la casa de Virgo. Shaka le pide a Ikki que continúe la lucha, no sin antes ayudarle a regenerar su armadura de bronce.

De esta manera el caballero del Fénix socorre por unos momentos a Seiya, quien a pesar de sus heridas y de haber perdido todos sus sentidos, se empeña por arrastrarse hasta el escudo de Atena. Saga termina por vencer a Ikki y corre

tras Seiya quien recibe palabras de aliento por parte de sus amigos que murieron durante el curso de esta batalla, a través de su *cosmoenergía*.

Un moribundo Seiya toma el escudo de Atena y dirige su brillo hacia las escaleras de la casa de Aries. El poder dorado ilumina el cuerpo de Saori Atena durante unos instantes. Pero Seiya es derribado por Saga quien le dio alcance. Por un momento no hay más que silencio, mientras un expectante Saga confía en su triunfo.

Escaleras abajo, la flecha clavada en el pecho de Saori se desintegra. La diosa se pone de pie y se dirige rumbo a las casas del zodiaco seguida por Jabú y los demás caballeros de bronce. En ese instante, el viejo Dohko se comunica a través de su *cosmo* con los caballeros de oro sobrevivientes platicándoles cómo Saga de Géminis aniquiló al verdadero Patriarca e intentó asesinar a Atena, quien fue criada como nieta de la familia Kido en Japón. Dohko les pide que muestren sus respetos a la verdadera Atena. Uno a uno, los caballeros reciben en sus respectivas casas a Atena: Mü de Aries, Aldebarán de Tauro, Aioria de Leo, Shaka de Virgo y Milo de Escorpión.

Conforme recorre las casas, Atena va dotando de vida a los cadáveres de Shiryu, Hyoga y Shun, mientras les pide perdón por haber hecho que pasarán por semejante prueba.

Finalmente Atena y sus caballeros llegan a la explanada debajo de la escultura que la personifica de acuerdo a la visión griega (portando a Nike en su mano derecha y dotada de un casco con relieves de caballos). Atena le pide a Saga que se dé por vencido, pero éste es orgulloso y le dice a la diosa que en realidad él es el indicado para gobernar el Santuario. Atena siente lástima por él, pero acepta la pelea. Sin embargo, Seiya una vez más y bajo la mirada atónita de los demás, se pone de pie para defender a su diosa. Shun, Ikki, Hyoga y Shiryu le imitan mientras Shaka de Virgo advierte a los demás caballeros de oro que no importa lo que hagan, ésta es su batalla y nada podrá detenerlos.

Los *cosmos* de los 5 caballeros de bronce se unen al de Seiya para asestarle un golpe a Saga que lo lanza por los aires. Aunque éste último

sobrevivió al ataque, en realidad afectó una parte importante de la psique del caballero de oro, pues su cabello cambió de color y cuando se disponía atacar nuevamente a Atena, él mismo se frenó tomando el báculo de la diosa clavándoselo en el pecho.

Saga yace herido de muerte en los brazos de Atena. Él le pide perdón y ella lo acepta. Mientras le pide perdón a Seiya, Saga expira. Atena observa el panorama, dando gracias a sus valientes caballeros de bronce, pues no importando su jerarquía dentro de las fuerzas de la diosa, ellos demostraron que son guerreros con mucho espíritu de lucha y fieles a sus convicciones.



**Atena herida es sostenida por Seiya. Detrás de ellos Shiryu y Saga, el Patriarca usurpador**



**Los Caballeros de Oro <sup>90</sup>**

---

<sup>90</sup> El más alto es Tauro; de izquierda a derecha: Escorpión, Acuario, Leo, Virgo, Aries, Géminis, Cáncer, Capricornio, Piscis. Al frente la armadura de Sagitario y Dohko, el viejo caballero de Libra.

### 3.3 Saga de Asgard<sup>91</sup>

En Asgard, en el santuario del dios Odín, su representante en la Tierra Hilda de Polaris reza para que el hielo polar no se derrita y así evitar que otras regiones soleadas del planeta perezcan por los cambios climáticos. Súbitamente un poder emerge del mar proponiéndole a Hilda salir de las tierras polares para dominar el santuario de Atena en el sur. Desde luego, Hilda se opone a la oferta, entonces la voz se impacienta colocándole en su mano derecha el Anillo de los Nibelungos a través del cual ordenará a Hilda declarar la guerra al santuario de Atena.

Poseída por el anillo, Hilda de Polaris llama a los dioses guerreros, caballeros tan fuertes como los caballeros de oro de Atena, que representan a cada una de las estrellas de la constelación de la Osa Mayor. El guerrero Sid de Zeta Mizar es enviado al santuario para probar su poder frente a los caballeros de oro, atacando de manera sorpresiva y por la espalda a Aldebarán de Tauro. Las noticias corren rápidamente en la mansión Kido donde Saori Atena se encuentra descansando. Sid de Mizar se presenta ante Atena advirtiéndole de sus intenciones de matarla por orden de Hilda de Polaris, a lo cual Atena se extraña, pues siempre había tenido buenas relaciones con el santuario de Odín.

Los caballeros de bronce (Unicornio, Hydra, Oso, León y Lobo) inmediatamente atacan al extraño guerrero, pero éste es mucho más hábil, por lo que los deja fuera de combate. Pero cuando se dispone a atacar a la diosa, es detenido por la cadena de Andrómeda, mientras Seiya de Pegaso lo golpea. Todos están sorprendidos de ver de nuevo a Seiya y Shun, quienes cuentan con armaduras renovadas (después de las 12 casas, los Caballeros de Oro dieron de su sangre para que Mü reparara las armaduras de bronce, las cuales adquirieron nuevas formas).

---

<sup>91</sup> Esta parte de la historia, también conocida como *Golden Ring* fue creada para el *anime* únicamente. En la historia del manga se pasa directamente a la saga de Poseidón.



**Los Caballeros de Bronce con las armaduras reparadas por los Caballeros de Oro<sup>92</sup>**

Sid de Zeta se mofa de haber derrotado a un caballero de oro, por lo que Seiya se impacienta y ataca, pero esta vez es alcanzado por la técnica del caballero de Odín. Shun también trata de atacarlo, pero al perseguirlo a través del bosque sucumbe de igual manera que Seiya, sin embargo, Ikki de Ave Fénix se presenta para advertirle a Sid que podrían aplazar la pelea, pues Hyoga y Shiryu también han arribado y tendría las de perder.

Atena junto con sus caballeros de Bronce deciden acudir al norte de Europa para hablar con Hilda y averiguar que ha pasado. Son recibidos por la misma Hilda quien no esconde sus intenciones de dominar el santuario de Atena. Así los caballeros se preparan una vez más para una nueva “guerra sagrada”.

La hermana de Hilda, la joven Fler acude a Atena para explicarle del cambio repentino de humor de su hermana a partir de la posesión del extraño anillo. Saori sabe de qué se trata y ordena a sus caballeros que destruyan el anillo de los Nibelungos mientras ella con su *cosmoenergía*, evita que el hielo polar siga derritiéndose y así salvar al mundo de terribles inundaciones.

Nuevamente el tiempo es enemigo de los caballeros, pues Saori sólo podrá resistir 12 horas, así que Seiya y sus amigos apresuran el paso. Para poder deshacer el hechizo del anillo de los Nibelungos, los caballeros deben enfrentar a cada uno de los 7 guerreros de Asgard para obtener los 7 zafiros de Odín y así poder obtener la espada de Balmung, la cual es capaz de destruir el anillo. La espada se encuentra en la cima de una montaña en el palacio Valhala.

Seiya se enfrenta al guerrero de Penta Gama, cuya principal técnica consiste en arrojar un hacha gigante que vuelve a él a manera de *boomerang*.

---

<sup>92</sup> De izquierda a derecha: Dragón, Cisne, Pegaso, Andrómeda y Ave Fénix.

Aunque en un principio genera algo de contrariedad al caballero de Pegaso, este no olvida que salió victorioso de la batalla de las 12 casas, y que es ahora cuando debe demostrar su derecho como defensor jurado de Atena. Seiya vence a Penta Gama, obteniendo así el primer zafiro de Odín.

Shiryu de Dragón se enfrenta a Fenril de Ariotto Épsilon, quien emplea una técnica similar al ataque del lobo, además de tener a un grupo de lobos bajo sus órdenes. Durante la lucha, Shiryu es nuevamente herido en los ojos, pero aún recuerda como pelear sin ver. En un momento, Fenril pone como pretexto de lucha su desdichada infancia como huérfano, pero Shiryu le habla del valor de la amistad, pues tanto él como sus amigos también provienen de la orfandad. Fenril alega que la única amistad que conoce es a través de sus amigos los lobos quienes lo cuidaron desde niño, así que él siempre odió a los humanos por haberlo marginado desde que era bebé. Sus ataques están llenos de odio al género humano por consiguiente; su lucha es de venganza. Finalmente Shiryu emplea la técnica heredada por Shura de Capricornio: Excalibur.

Al ver a su amo derrotado, los lobos atacan a Shiryu. Fenril se levanta una vez más provocando un avalancha con su poder. Fenril y Shiryu junto con los lobos son sepultados por la nieve.

Shun de Andrómeda enfrenta a Mime de Bennet-Ash Eta, quien con su arpa genera un poder llamado *Réquiem de cuerdas*, una melodía bella pero triste a la vez que significa la llegada de la muerte. Las cuerdas del arpa crecen y atrapan el cuerpo de Shun hasta asfixiarlo lentamente. Pero Shun es rescatado por su hermano Ikki de Ave Fénix.

Durante la pelea, Mime se mofa de ser el más fuerte y poderoso, pues él mismo se encargó de matar a su propio padre. A través de su *Golpe Fantasma*, Ikki hace ver a Mime que el padre frío que lo obligaba a pelear y ser fuerte, en realidad era un padre que lo amaba y solamente quería que estuviera preparado para un mundo difícil donde se debe pelear para sobrevivir. Mime se altera mucho con aquellos recuerdos que tenía reprimidos y ataca a Ikki con todo su poder. Éste



por su parte le dice que una vez él sintió la misma ira y decepción por el mundo, pero que su hermano Shun y amigos como Seiya, le han hecho ver que mientras se cuenta con el tesoro de la amistad, uno puede sobrevivir en este mundo cruel. Mime se ríe de sus palabras, pero justo antes de morir por el poder de Ikki, Mime le confiesa que le gustaría volver a nacer, para así tener amigos como lo son los caballeros de bronce. El guerrero de Eta se despide de Ikki como amigo esperando tener la oportunidad de vivir diferente.

Hyoga de Cisne se enfrenta a Hagen de Merak Beta, el único dios guerrero en emplear técnicas de fuego. Hagen aprovecha la situación al atraer a una cueva a Hyoga donde sale magma incandescente. Sin embargo, Fler la hermana de Hilda, ha desarrollado afecto con el caballero de bronce, así que acude en su ayuda para pedirle a Hagen que destruya el anillo, pero el guerrero se niega a escuchar a Fler, pues él ha jurado lealtad incondicional para su país y para Hilda de Polaris. Aunque la lucha se tornó desfavorable en más de una ocasión para Cisne, finalmente logra hacer su “Ejecución Aurora” con lo que vence y obtiene el zafiro de Odín de la armadura de Hagen.

El tiempo transcurre y Atena se encuentra cada vez más debilitada. Seiya se acerca al palacio Valhala por un camino que se dirige al bosque, sin embargo es interceptado por Alberig de Megres Delta, el guerrero con la capacidad de manipular a la naturaleza al unirse energéticamente con ella. Pero en un principio vence a Seiya con su *Escudo Amatista* el cual genera unos cristales púrpuras que encapsulan el cuerpo quitándole poco a poco su energía vital hasta reducirlo a huesos. Poco antes de perder el movimiento, Seiya descubre que Marín ha sido atrapada por la misma técnica y que muere lentamente.

El placer no dura mucho para el guerrero de Megres, pues Shiryu ha llegado hasta allí después de reponerse de su duelo con Fenril. Shiryu es quien se ve seriamente comprometido en su lucha cuando es vencido por la “Unidad de la Naturaleza”. El poder genera que las ramas y raíces de los árboles golpeen incesantemente al caballero Dragón. Pero mientras Shiryu yace inconsciente, su

maestro Dohko le habla a través de su *cosmoenergía* contándole que hace muchos años se enfrentó a un antepasado del guerrero de Megres quien empleaba la misma técnica. Para poder vencerlo, Shiryu debe estar en paz con la naturaleza, así esta no reaccionará a su energía de combate, lo cual le dará la oportunidad de vencer a Alberig.

Durante la pelea, Shiryu se entera por propia boca del guerrero de Megres que él atestiguó el momento en que Hilda fue atacada por un poder invisible; pero decide no preocuparse al respecto, pues vio la oportunidad perfecta para abandonar la tierra congelada de Asgard y escapar de la fuerte vida que ahí impera.

Megres es derrotado por el *Rozan Shoriu Ha* de Shiryu, ayudando de esta manera a Seiya y Marin a escapar de la amatista.

Después de la pelea con Mime, Ikki quedó herido y cansado, por lo que Shun se continúa el ascenso y se enfrenta a Sid de Mizar Zeta una vez más. El caballero de Andrómeda no está dispuesto a dar más concesiones por lo que emplea su "Tormenta Nebular" para vencer a Zeta, pero tan pronto como se acerca a tomar el zafiro un poder similar al de Sid lo alcanza. Se trata de Bud de Alckor, hermano gemelo de Sid y sombra del signo Zeta. Durante la lucha se descubre que en Asgard sólo se debe conservar a un hijo en caso de que nazcan gemelos. La suerte de Bud fue el abandono, mientras Sid creció rodeado de comodidades; cuando Hilda llamó a sus guerreros sagrados, Bud fue dotado de una armadura sombra de Zeta, pues esta estrella en realidad es doble: Mizar y Alckor.

Bud vence a Shun, pero Ikki llega justo a tiempo para proteger a su hermano menor. Tampoco Sid ha muerto y poniéndose súbitamente de pie, toma por la espalda a Ikki, gritándole a su hermano que lo mate. Bud titubea por que eso significaría matar a su hermano gemelo. Sid sigue presionándolo diciéndole que tiene todo el derecho de matarlo por lo que pasó, pero que debe saber que tanto él como sus padres nunca lo olvidaron. Esta información genera que Bud se inmovilice aún más y finalmente desista de la pelea; Sid no soporta más y cae

desmayado. Bud toma a su hermano en brazos abandonando la pelea. Antes de marcharse Bud le dice a Ikki que le hubiera gustado vivir junto a su hermano sin la ley cruel de eliminar a uno de los gemelos.

La hora final se acerca y solo falta un guerrero. Sigfrid de Alfa, el cual se dice, no es otro que Sigfrid el legendario héroe mitológico que venció al dragón de dos cabezas.

El poder de Sigfrid de Alfa es muy poderoso. Seiya, Hyoga, Ikki y Shun son derrotados por éste. Pero Shiryu no se da por vencido. En un momento crítico de la pelea, Shiryu intenta hacerle ver a Sigfrid que Hilda está dominada bajo un poder desconocido. Él no lo cree y sigue peleando, pues siempre fue el más leal de los guerreros de Asgard. Finalmente Shiryu cae, pero durante la pelea descubre el punto débil de Alfa y se lo comunica a Seiya quien junta todas sus fuerzas para ponerse de pie. El punto débil reside en que en el momento de su ataque, Sigfrid baja su defensa en una milésima de segundo, así que Seiya aprovecha esto para darle un puñetazo que lo arroja sobre el suelo. Sigfrid vuelve a levantarse, pero la lucha es interrumpida por Sorrento de Sarem, un guerrero del dios Poseidón, quien aparece para apurar a Alfa, pues Poseidón, quien puso el anillo de los Nibelungos a Hilda, no está contento con el resultado de los combates. Sigfrid descubre la verdad y decide encarar a Sorrento, pero éste con su poder musical (que deja fuera de combate a sus enemigos a través de una melodía que inmoviliza su cuerpo) no es presa fácil para Sigfrid.

Para poder afrontar la situación, Alfa decide romper sus tímpanos, pero sigue escuchando la música proveniente de la flauta de Sorrento de Sarem. Así que como jugada final se quita él mismo su zafiro, lo entrega a Seiya y se mueve rápidamente para tomar a Sorrento por la espalda incrementando su *cosmo* para salir despedido al cielo junto al enemigo. Mientras sube y se quema por la fricción, Sigfrid de Alfa encomienda a Hilda a Seiya; piensa en el engaño del que fueron víctimas sus valientes amigos y él, lamentando su pérdida. Sigfrid y Sorrento desaparecen en una línea de luz que se eleva al cielo.

Rápidamente Seiya se dirige a la estatua de Odin mientras sus amigos se interponen entre él e Hilda quien los va hiriendo uno a uno. Frente al monumento de Odín Seiya arroja los zafiros mientras Hilda lo ataca por la espalda. Pegaso cae, pero los zafiros brillan y se colocan por sí solos en la corona de la estatua. La espada de piedra de la gigantesca escultura cae dejando libre la armadura de Odín y la espada de Balmung.

El cuerpo de Seiya es levantado y la armadura cubre su cuerpo. De esta manera Seiya está protegido por el propio dios Odín y blande la legendaria espada. Hilda de Polaris toma cartas en el asunto y combate con Pegaso, pero éste reserva sus técnicas, pues no quiere matar en realidad a Hilda. No obstante, la voz de Odín que emana de la armadura, le dice a Seiya que no tema y que ataque con la espada a Hilda. Al hacerlo el anillo queda destruido e Hilda es liberada.

Hilda de Polaris recobra el control de sí misma. Por unos instantes se mantiene inmóvil afectada por la pérdida de Sigfrid y sus demás guerreros sagrados. Más tarde junto con su hermana Fler acuden para ver el estado de Atena. Todos los demás acompañan a las mujeres.

Saori, aunque extenuada, se encuentra bien y mira sonriente a sus caballeros y a Hilda de Polaris, quien muestra sus respetos a la diosa. Repentinamente una enorme ola se alza entre Atena y los demás, desapareciendo bajo el agua. Todos quedan consternados observando el lugar vacío donde unos instantes antes se encontraba Atena.



**Hilda de Polaris, suprema sacerdotisa de Odín en la Tierra**



Hilda de Polaris y sus guerreros del norte de Europa<sup>93</sup>

### 3.4 Saga de Poseidón

Hilda y Fler localizan unos escritos antiguos donde se habla de un pasadizo (ubicado en el centro de un remolino marítimo) al reino de Poseidón bajo el mar. Seiya y Shun se apresuran a tomarlo para entrar al santuario del dios marino.

Mientras tanto, Saori despierta en una alcoba lujosamente amueblada, frente a ella se encuentra de pie Julián Solo, hijo de una millonaria familia de mercaderes marinos de Europa. En ese momento Saori comprende que Julián es la actual reencarnación de Poseidón. El dios le propone a Atena matrimonio, pero ella lo rechaza sin dudar, pues le explica que en su corazón sólo hay espacio para los habitantes de la Tierra y sus caballeros. Ofendido, Poseidón le explica que ha ordenado al mar invadir la Tierra que tanto ama por los pecados de los humanos, para así limpiar la corrupción del género humano y así iniciar una nueva era mitológica donde él gobernará la Tierra. Atena se opone enérgicamente a esto y le advierte que ella cuenta con sus guerreros sagrados, los cuales no permitirán que la Tierra caiga por capricho de un dios.



Poseidón captura a Atena

---

<sup>93</sup> De atrás hacia adelante, del lado izquierdo: Alpha, Épsilon, Delta; del costado derecho: Gama, Zeta, Beta y Eta.

Poseidón entonces encierra a Atena en el sustento Principal, la columna vertebral de piedra que mantiene el mundo marino seco al soportar el océano junto con otros 7 pilares (cada uno soporta uno de los 7 mares por supuesto). Atena le implora a Poseidón una oportunidad para salvar a la gente de la Tierra, éste accede. Es así como dentro del Sustento Principal, Atena recibirá toda el agua de los cataclismos terrestres, para así evitar que los humanos sufran al menos por un momento.

Mientras tanto en el santuario de Atena, los caballeros de oro se han reunido con Mü de Aries, pero éste les impide que abandonen las 12 casas, pues el maestro Dohko de Libra ha dado órdenes explícitas de no intervenir. Los guerreros que sobrevivieron a la pasada batalla con los caballeros de bronce no pueden creer que no les permitan socorrer a Atena.

Por su parte Seiya y Shun logran entrar al mundo por el pasadizo que Hilda y Fler les mostraron en Asgard. La guerrera Titis de Sirena se presenta, explicándoles la situación de Atena. La mujer les indica que para poder salvar a Saori, tendrán que destruir uno a uno los pilares que soportan los 7 mares, con el fin de debilitar al Sustento Principal; sin embargo, no los alienta demasiado, pues el Sustento Principal nunca ha podido ser destruido (incluso por varios caballeros de oro), además de que cada pilar está custodiado por un guerrero sagrado, cuyo poder se dice que es mayor que el de un caballero de oro.

Seiya no se espanta por la información, así que le dice a Shun que más vale se apresuren, antes de que el agua cubra por completo a Atena y la mate. Nuevamente comienza una carrera contra el tiempo.

Seiya llega al pilar del Pacífico Norte, el cual es custodiado por Bian de Caballo Marino. La técnica de combate le parece familiar a Seiya, pues es la misma que empleaba el caballero Misty de Lagarto (mueve sus manos rápidamente para generar un campo magnético defensivo, para así contraatacar). Al comprender esto, Seiya tiene la ventaja y elevando su *cosmoenergía* siente que

el *cosmo* de alguien más le acompaña, en ese momento comprende que la sangre de los caballeros de oro (la que vertieron en las armaduras de bronce para restaurarlas) le ha dado un brillo dorado a su armadura de Pegaso.

Después de vencer a Bian, Seiya encuentra infructuosos los intentos de destruir el pilar. Kiki, el alumno de Mü aparece repentinamente con la armadura dorada de Libra y le dice que el maestro Dohko no permitió la salida de los caballeros de oro, pero a cambio le encomendó la misión de llevar las armas de Libra para que los caballeros de bronce puedan derribar uno a uno los pilares. Es así como el primer pilar es destruido por Pegaso.

Andrómeda se dirige al pilar del Pacífico Sur protegido por Eo de Scilla. El caballero de bronce le pide al guerrero marino que se rinda, pues no tiene interés en matarlo sino destruir el pilar; le advierte que su deber es defender el pilar con su vida así que la lucha no puede ser evitada.

Shun es herido por las técnicas de Scilla, las cuales imitan el ataque de las bestias de Scilla, un monstruo marino que podía tomar distintas formas: abeja, águila, boa, lobo, oso y vampiro. Pero cuando lo vuelve a atacar a Shun, éste advierte que una vez que un caballero ha visto una técnica de combate, ésta ya no puede ser empleada con éxito en su contra. Con la cadena de Andrómeda simula distintos tipos de trampas para detener los ataques de las bestias. Finalmente Shun inmoviliza a Eo de Scilla, mientras Kiki le informa respecto a las armas de Libra. Shun se dirige al pilar, pero el guerrero de Scilla se interpone en el ataque de Shun, perdiendo la vida mientras intentaba proteger su pilar. El caballero de bronce queda sorprendido de dicho sacrificio. Antes de morir, le dice a Shun que algunas veces debe tener sangre fría en el combate, pues de lo contrario sus enemigos lo eliminarán.

Shiryu de Dragón se enfrenta a Krishna de Crisaor quien protege el pilar del océano Índico. La técnica especial de este guerrero marino es *Maha Roshini* la cual consiste en atacar cada uno de los chakras del cuerpo humano.<sup>94</sup>

---

<sup>94</sup> Siete puntos difusores de energía vital que no son perceptibles físicamente.

El caballero de Crisaor discute con Shiryu respecto las razones de la batalla. Dragón alega por el bienestar de Atena y la gente de la Tierra, pero Krishna opina que es tiempo que Poseidón purifique con el agua las malas acciones de los humanos con la naturaleza. Advierte que tal vez ahora se esté en un momento oscuro, pero después de la purificación a través de la inundación completa del globo, existirá una nueva era donde los sobrevivientes no olvidarán el amor y respetarán a la naturaleza. Shiryu no está de acuerdo, pues le dice que existen personas inocentes que no son corruptas y aman a la Tierra. Krishna le contesta que habrá que hacer pequeños sacrificios.

El caballero de Dragón es herido varias veces en distintos puntos vitales. Pero para poder vencer a Krishna y su lanza dorada utiliza el poder de Excalibur, así es capaz de quebrar parte de la armadura de Krishna; pero comprende que debe elevar su *cosmo* como lo hizo antes para realizar un milagro. Se despoja de su armadura, pues solo así puede pelear al máximo nivel, pues el saber que está desprotegido físicamente le obliga a ganar en la contienda. Utilizando su puño de Dragón, Shiryu es capaz de vencer el muro de energía que Krishna ha realizado a través de una meditación.

Por su parte, Hyoga de Cisne se acerca al pilar del océano Antártico. Frente al pilar se encuentra Camius de Acuario, lo cual no puede creer el caballero de bronce, pues su maestro murió en la batalla de las 12 casas. Sin embargo, el individuo le habla como si en realidad se tratara del caballero de oro, pero justo cuando gana la confianza de Hyoga le golpea para dejarlo inconsciente.

Seiya también se acerca a dicho pilar, pero él cree ver y hablar con su maestra Marin, quien se gana su confianza diciéndole que en realidad es su hermana perdida Seika. Seiya no lo puede creer, pero al final es vencido por sus más profundos sentimientos y cuando abraza al extraño personaje, también recibe un golpe.

De manera similar Shun cree ver a su hermano mayor Ikki de Ave Fénix.

El único caballero de bronce que no es engañado es precisamente Ikki, pues aunque se le presenta la imagen de Shun, es capaz de distinguir al guerrero



detrás de estas ilusiones. Se trata de Kasa de Limnades, cuya técnica es leer los sentimientos de su enemigo para adoptar la forma de su ser más querido y así aprovechar la guardia baja. El guerrero marino está convencido que los sentimientos son el punto más débil de cualquier rival; pero Ikki le dice que en realidad es de los sentimientos más profundos (como el amor y la amistad) de donde un caballero obtiene su fortalece. Eliminar a Limnades no es problema para Ikki.

Después de derribar el pilar con la ayuda de la armadura de Libra, se despide de Kiki advirtiéndole que tanto sus amigos como su hermano, deben ser capaces de sobrevivir del ataque del que fueron víctimas, pues un verdadero guerrero de Atena debe ser fuerte. Así que el hecho de que los deje en el piso inconscientes es parte de la prueba que tienen que pasar, pues ¿cómo podrían ayudar a la diosa si no son capaces de librar una situación como tal?

El primero en despertar es Hyoga quien se dirige al pilar del océano Ártico donde una sorpresa le aguarda, pues Isaac de Kraken, el guardián de dicho pilar era compañero de Hyoga en Siberia bajo la instrucción del maestro Cristal.

Isaak critica a Hyoga por llevar una ideología de pelear por las causas justas, pero de acuerdo con su opinión, los caballeros de bronce se han dedicado a matar y asesinar en varias batallas, lo cual considera parte del problema en vez de ser una solución. El guerrero de Kraken opina que Poseidón debe limpiar al mundo de los humanos, para así crear una nueva era mitológica en la que la paz reine.

El caballero de Cisne se encuentra abatido, pues Isaak fue quien le salvó la vida cuando intentó por primera vez bajar a las profundidades marinas para ver el cuerpo de su madre; sin embargo, de aquella vez Isaak perdió el ojo derecho, ya que Hyoga había quedado atrapado en una fuerte corriente. Isaak ayudó a su amigo a pesar de haber peleado, pues éste se encontraba enojado al descubrir que Hyoga sólo entrenaba para ser lo suficientemente fuerte como para bajar a las profundidades y ver a su madre; por el contrario, Isaak quería ser el caballero de Cisne para luchar por la justicia y la paz de todo el mundo, no por motivos personales. En este punto Hyoga se ve seriamente comprometido por sus ideas.

No obstante, después de permitir a Isaak herirle su ojo derecho como pago por el pasado, ambos se arrojan en una fuerte lucha.

Hyoga no puede dejar de lado los sentimientos que le dan la fortaleza para seguir adelante con su misión; derrota al guerrero Kraken. Antes de morir Isaak vuelve a ser su amigo y se convierte en una nueva razón por la cual luchar.

Shun de Andrómeda también se repone de la batalla con Limnades y se apresura para llegar al siguiente pilar: Atlántico Sur. Súbitamente una melodía le suena muy familiar. Se trata de Sorrento de Sarem, quien sobrevivió al ataque de Sigfrid de Alfa en Asgard. Molesto por dicha situación comienza la batalla, en la cual vuelve a emplear la técnica de *Nebula Storm*, pues está seriamente comprometido al haber perecido frente a Limnades. Finalmente logra derribar el pilar con la ayuda de Kiki y la armadura de Libra.

Ikki el Ave Fénix se enfrenta con Dragón Marino en el pilar del Atlántico Norte, quien parece estar muy bien informado de todas las andanzas de los caballeros de bronce. Más tarde durante la batalla, Ikki descubre que en realidad se encuentra peleando con Kanon, el hermano gemelo de Saga de Géminis y se entera de una historia terrible: hace 13 años Kanon propuso a Saga la dominación del mundo gracias a sus poderes, sin embargo Saga encerró a Kanon en Cabo Sunión, la prisión destinada a los traidores del santuario de Atena. Pero justamente después del encierro, en el interior de Saga despertó la maldad que lo orilló a asesinar y suplantar al Patriarca, así como intentar matar a la diosa cuando ésta era bebé. Mientras Kanon sufría por la marea alta (la cual llegaba a cubrirlo por completo poniéndolo en peligro más de una vez) un *cosmo* muy poderoso lo salvaba en cada ocasión. Un día encontró en las profundidades de la cueva donde estaba encerrado un tridente con el sello de Atena, se trataba del tridente de Poseidón quien había sido derrotado por Atena y sus caballeros en la era mitológica. Kanon rompe el sello y se traslada al mundo submarino donde despierta al dios y se pone bajo sus órdenes; sin embargo, nunca lo despertó del todo y actualmente sigue funcionando bajo sus órdenes.

Ikki llega a la conclusión de que fue Kanon quien alentó a Saga para despertar su maldad, fue Kanon quien controló a Hilda de Polaris y además despertó a Poseidón.

La pelea es muy difícil, pero Ikki a propósito cae abatido por el poder de Kanon, pues quiere obtener información de cómo poder encerrar de nuevo el espíritu de Poseidón. Después de enterarse de que la “olla de Atena” es el lugar donde puede quedar atrapado el dios del mar, Ikki da media vuelta para retirarse de la batalla, pues considera que Kanon está totalmente loco por la sed de poder y que sus fuerzas son necesarias en otro lugar. Sorrento de Sarem, quien sobrevivió al ataque de Andrómeda se presenta y le dice a Kanon que después de pelear con los caballeros de bronce entendió las razones de su lucha (amistad y amor). Y aunque Kanon parece no comprender, se le revela que fue Atena misma la que lo salvó una y otra vez en Cabo Sunión, pues el amor de la diosa es ilimitado.

Seiya por su parte se levanta y se dirige al templo de Poseidón donde el dios aguarda. Abatido en innumerables ocasiones Seiya pierde su armadura de Pegaso, pues siempre que un mortal propine un golpe a la deidad, dicho golpe retornará de la fuente de la agresión. Atentar contra una deidad es atentar en contra de uno mismo por consiguiente. Esto no le importa a Seiya y eleva su *cosmo* al máximo.

En este mismo instante, los caballeros de oro que están en el santuario, observan cómo de la casa de Sagitario sale una luz. Todos se alegran de que al menos la armadura de Aioros puede ir en ayuda de los caballeros de bronce.

La armadura de Sagitario cubre ahora el cuerpo de Seiya, pero aún así el dios del mar sigue teniendo la delantera. Seiya intenta una y otra vez lanzarle flechas doradas, pero estas regresan hacia él antes de tocar el cuerpo de Poseidón.

Mientras tanto Titis de Sirena intercepta al pequeño Kiki, quien tiene la misión de llevar la armadura de Libra para destruir los pilares. La guerrera marina golpea una y otra vez a Kiki, quien intenta defenderse pero aún es pequeño para igualar los poderes de su oponente. Kiki se aferra a la armadura gritando que

jamás abandonará su misión, pues él entrena para convertirse en caballero de Atena y no puede rendirse bajo ninguna circunstancia. Shaina de Cobra, la guerra de plata, acude en ayuda de Kiki y derrota a Titis, mientras deja descansando a un malherido Kiki.

En el templo Seiya continúa su pelea con el dios del mar. Los demás caballeros de bronce lo han alcanzado y comienzan a usar sus cuerpos como escudo, pues cada vez que una flecha rebota hacia Seiya, Shun, Shaina y los demás no permiten que llegue a su cuerpo. Cuando la causa parece perdida, Seiya se levanta nuevamente, al igual que Shiryu y Hyoga quienes ahora están protegidos por las armaduras de sus respectivos maestros: Libra y Acuario.

Al elevar sus *cosmos* y al atacar juntos, Seiya, Shiryu y Hyoga son capaces de desmayar a Poseidón, momento que aprovechan para correr al sustento principal e intentar destruirlo con las armas de Libra, pero ninguna de ellas logra hacer el menor rasguño al pilar. Entonces Seiya les pide a sus amigos que le den de su *cosmos* para poder usar su propio cuerpo como bólido y así penetrar al sustento para salvar a Atena. En ese momento Poseidón se levanta muy molesto por haber sido golpeado por simples mortales y se dirige al sustento para evitar que Seiya pueda salvar a Atena.



**Poseidón y sus generales marinos<sup>95</sup>**

A continuación se transcriben los diálogos pertenecientes a la última escena de la saga de Poseidón.<sup>96</sup>

---

<sup>95</sup> Al centro Poseidón; de pie, de izquierda a derecha: Kraken, Krishna, Scilla, Caballo de Mar; hincados: Dragón Marino, Sarem y Limnades.

<sup>96</sup> Los diálogos corresponden a la versión en español doblada en México.

POSEIDÓN.- ¡Se ha ido! ¡Ha entrado al sustento principal!

(EL SUSTENTO COMIENZA A DERRUMBARSE)

POSEIDÓN.- El sustento principal... ¿A caso ha sucedido un milagro? Pegaso es sólo un humano y yo soy un dios, sin embargo Saori...

POSEIDÓN (AL VER QUE SEIYA DESTRUYÓ EL SUSTENTO PRINCIPAL Y LLEVA A SAORI EN BRAZOS).- Pegaso...

SEIYA.- Saori...

POSEIDÓN.- ¡Son dos estúpidos sin remedio! El Gran Maestro estaba tratando de reorganizar el mundo porque estaba invadido de corrupción. Lo que has hecho equivale a una profanación al Gran Maestro. ¡Jamás serás perdonado!

SEIYA (A SÍ MISMO).- Su cosmo se ha tornado aún más poderoso... ¡Es tan enorme que podría cubrir todo el universo!

POSEIDÓN (APUNTA SU TRIDENTE A SEIYA).- El Gran Maestro habrá de castigarte

SEIYA (A SÍ MISMO).- ¡Ya no tengo más energía para defenderme!

POSEIDÓN (SU PODER NO SURTE EFECTO).- Mi lanza ha desaparecido... ¿De quién puede tratarse?

(ATENA SE INTERPONE ENTRE POSIDÓN Y SEIYA)

SEIYA.- Saori...

SAORI.- Poseidón, estás totalmente perdido. Es preciso que lo aceptes.

POSEIDÓN (A SÍ MISMO) ¿Qué fue eso?

SAORI.- No mereces recibir el nombre de dios. Eres indigno. Has estado matando a seres inocentes o los has hecho padecer. Debes regresar a esta olla con toda tu ambición maligna y dormir nuevamente. ¡Anda, vuelve, te lo ordeno!

POSEIDÓN.- ¡Cállate maldita! ¿Cómo voy a obedecer a una chiquilla tonta como tú? Atena, eres tú quien debe dormir. ¡Toma esto!

(POSEIDON ATACA A ATENA, SEIYA SE INTERPONE Y RECIBE EN EL PECHO EL TRIDENTE DE POSEIDON)

SAORI.- ¡Pegaso!

SEIYA (HERIDO).- Aioros... Creo que tu armadura sagrada ha protegido a Saori.

SAORI.- ¡Seiya!

(SEIYA SE QUITA EL TRIDENTE Y CAE AL SUELO)

POSEIDÓN.- Tu y yo hemos sido condenados a ser rivales desde la época del mito. Creo que ha llegado el momento de poner fin a este asunto.

(POSEIDÓN INCREMENTA SU ENERGÍA Y ATACA INSESANTEMENTE A ATENA)

SAORI.- ¡Ah!

SEIYA.- ¡Saori!

SHIRYU.- ¡Atena!

SHUN.- ¡Atena!

(EL MAR COMIENZA A CAER INUNDANDO EL SANTUARIO DE POSEIDON)

POSEIDÓN.- Ja ja ja ¿Qué pasa Atena? No te culpo, ya que odias usar las armas no debes tener recursos para combatirte.

SAORI.- Poseidón, te has olvidado de un detalle muy importante.

POSEIDÓN.- ¿Cuál?

SAORI.- Yo cuento con mis caballeros para protegerme. No existe arma alguna que pueda vencerlos.

POSEIDÓN.- Pero si ya casi están muertos. ¿Qué podrían hacerme ahora?

SAORI.- Les fue posible conseguir que hubiera un milagro, porque sus cosmos están llenos de amor hacia la Tierra y a la humanidad. A pesar de ser un dios, no podrás vencerlos Poseidón, porque tu cosmos es maligno. Y ahora prepárate Poseidón, tu fin ha llegado.

POSEIDÓN.- ¡Cállate! Por el nombre del emperador Poseidón que habrá de acabar contigo mi cosmos. ¡Aquí va! Atena esto habrá de destruirte para siempre.

(EL COSMOS DE LOS CABALLEROS PROTEGE A ATENA Y REGRESA LOS PODERES DE POSEIDÓN)

POSEIDÓN.- Mi cosmos vuelve a mí. ¿Qué está pasando? No puede ser. La abrazó el cosmos de los caballeros. ¿Qué acaso el poder de los caballeros es más fuerte que el mío? ¡Ah!

(EL PODER DE ATENA Y LOS CABALLEROS ENCIERRA EL ESPÍRITU DE POSEIDÓN EN LA VASIJA QUE TIENE ATENA EN SUS MANOS)

KANON.- El cosmos de Poseidón ha desaparecido. ¡Atena venció!

(EL CUERPO DE JULIAN SOLO YACE EN EL SUELO)

SIRENA.- Emperador Poseidón... No, ahora únicamente eres el señor Julián Solo.

(LOS CABALLEROS SE REÚNEN CON ATENA, QUIEN CON SU ENERGÍA LOS TRANSPORTA EN UNA BURBUJA DE PODER HACIA LA SUPERFICIE. LA LLUVIA HA CESADO, LOS DEMÁS CABALLEROS DE BRONCE, LOS DE ORO, ASÍ COMO HILDA DE POLARIS Y SU HERMANA FLER MIRAN SONRIENTES AL FIRMAMENTO ).

MAESTRO DOHKO (A SI MISMO).- El emperador Poseidón, gobernante de los siete océanos, al fin se ha quedado dormido. Es un milagro. Y estos chicos lo han logrado (RÍE PLÁCIDAMENTE)

SAORI (A SÍ MISMA).- Cuando la Tierra esté infestada por el mal, siempre aparecerán los Caballeros del Zodiaco, nuestra esperanza en el futuro. Juro por Dios, que a pesar de las penalidades que nos pueda deparar el futuro, siempre voy a creer en mis Caballeros del

Zodiaco y junto con ellos, voy a continuar amando y protegiendo a esta tierra tan hermosa.<sup>97</sup>



**Atena y Pegaso tras vencer a Poseidón. Atrás los hermanos Andrómeda y Ave Fénix**

### **3.5 Saga de Hades**

El maestro Dohko de Libra se encuentra sentado frente a la antigua cascada de Cinco Picos en China. Súbitamente sucede lo que ha estado esperando más de 200 años: el sello de Atena es roto y de él escapan los espectros (guerreros sagrados leales al dios Hades).

Hades es el enemigo jurado de Atena, es por él que tanto la diosa como sus caballeros han nacido en esta época, es por él que el santuario debería estar preparado con todos sus caballeros de oro, plata y bronce, pues la guerra sagrada que definirá esta era será contra Hades, dios del inframundo. Sin embargo, la guerra interna del santuario (Torneo Galáctico, Las 12 Casas) ha reducido la cantidad de guerreros sagrados dispuestos a luchar por Atena.



**Los Caballeros de Atena deben enfrentar a su enemigo más poderoso<sup>98</sup>**

---

<sup>97</sup> *Los Caballeros del Zodiaco*, Episodio 114.

<sup>98</sup> En la parte superior Hades, Pandora y los Tres Jueces del Infierno. En la parte inferior, Seiya y sus amigos.

Saori Atena se encuentra descansando por primera vez en 13 años dentro del santuario. Es de noche y Mü de Aries siente un *cosmo* muy poderoso acercándose a la casa que él resguarda. El caballero de oro no lo puede creer, se trata de Shion de Aries, su maestro y el verdadero Patriarca del santuario, quien es acompañado por los caballeros de oro que perecieron en la batalla de las 12 casas: Death Mask de Cáncer, Afrodita de Piscis, Shura de Capricornio, Camius de Acuario y Saga de Géminis. Pero algo sucede con sus armaduras, pues estas son oscuras. Shion le dice a Mü que se trata de *sappuris*, las armaduras de los espectros de Hades. En efecto, los que fueran caballeros de Atena han sido regresados a la vida por el propio Hades para llevar ante él la cabeza de la diosa.

Mü se defiende de inmediato con su *Cristal Wall* para evitar que Piscis y Cáncer avancen. Precisamente en ese instante aparece Seiya quien iba de paso para buscar a su maestra Marin. Al ver la lucha se viste con la armadura de Pegaso, la cual se encuentra en un estado deplorable después de la lucha contra Poseidón. Mü le advierte que Atena ha dado órdenes explícitas de que ningún caballero de bronce se acerque al santuario y aparenta atacarlo, pues únicamente lo tele transporta al lugar donde se convirtió en caballero.

Mü no puede evitar que Shura, Camius y Saga se adentren a través de las 12 casas, pero sí evita que Piscis y Cáncer sigan causando problemas.

Dohko de Libra llega ante Mü y Shion. A este último le habla como a un viejo amigo. En efecto, pues hace 243 años tuvo lugar la última guerra sagrada entre Atena y Hades, pelea que sólo tuvo dos sobrevivientes: los jóvenes caballeros de oro Dohko de Libra y Shion de Aries. Al primero se le ordenó vigilar el lugar donde la diosa encerró a Hades y sus espectros; mientras que el segundo tenía la misión de convertirse en Patriarca para reconstruir el santuario y preparar a una nueva generación de guerreros protectores de Atena.

Dohko le ordena a Mü que tiene 12 horas para que él y los demás caballeros de oro detengan a los espectros que se han infiltrado en el santuario. El reloj de fuego es encendido de nuevo. El caballero de Aries deja a los maestros solos. Cuando llega a la casa de Tauro, encuentra muerto a Aldebarán, el cual



perdió la vida al eliminar a Niobe de Deep, espectro de Hades quien le atacó por sorpresa.

En Japón, Shun presiente algo maligno y se alista para ir al santuario, pero es abordado por 3 caballeros de plata que ahora son espectros, sin embargo los elimina fácilmente. Por su parte Hyoga es atacado en Siberia por otros caballeros de plata: tampoco encuentra problemas para eliminarlos. Mientras tanto en China, Shiryu no se explica la repentina partida de su maestro, el cual nunca dejaba su lugar frente a la cascada de Cinco Picos; en ese instante Sunrei es atacada por otros caballeros de plata que le advierten de los planes de Hades. Después de eliminarlos, Dragón acude también al santuario.

Cuando Shiryu llega a la casa de Aries es testigo de la batalla entre su maestro y el verdadero Patriarca. En un principio Dohko sufre la diferencia de edades, pues Hades regresó a la vida a Shión en un cuerpo de 18 años de edad. Sin embargo, algo extraño pasa con el cuerpo del caballero Libra, pues incrementa su *cosmo* de manera inimaginable mientras aumenta de tamaño; lo que antes era la piel vieja ahora se va cayendo como si se tratara de una cáscara. El cuerpo de Dohko recobra su juventud y por primera vez en 243 años, el caballero de Libra porta su armadura nuevamente. Dohko explica que Atena le obsequió un don divino para vivir muchos años y así poder llevar al cabo su misión: el *misophesamenos* es un poder que disminuye los latidos del corazón a tal grado que cada año biológico el cuerpo del caballero lo contó como si hubiera transcurrido un día. Para el cuerpo de Dohko sólo transcurrieron 243 días a partir de la última batalla con Hades. El cuerpo del viejo maestro en realidad era una coraza para protegerse del paso del tiempo.

De esta manera el combate entre el antiguo caballero de Aries y Libra es sorprendente. Dohko le ordena a Shiryu que junto los demás caballeros de bronce ayuden en la batalla contra los espectros, mientras le dice que ponga atención a su técnica de los "100 dragones", pues será la última que le enseñe. El poder que despiden los poderes de los caballeros dorados es tan fuerte que ocasionan un gran agujero frente la casa de Aries.

Los espectros Capricornio, Acuario y Géminis se internan en la casa de Géminis, pero caen en su laberinto de luces, víctimas de las ilusiones que los caballeros de bronce vivieran durante la batalla de las 12 casas. Finalmente un caballero que vista la armadura de Géminis les impide el paso. Saga se extraña de que alguien use su antigua armadura de Géminis, pero advierte que en realidad es una ilusión que viene desde el salón de Atena, así que lanza un poder que temporalmente les permite salir del templo.

El caballero que ejecutó las ilusiones en Géminis fue Kanon, el hermano gemelo de Saga y antiguo guerrero de Dragón Marino. Después de la derrota de Poseidón, Kanon se arrepintió de sus actos y pidió perdón a Atena quien le otorgó el derecho de portar la armadura de Géminis.

Al pasar por el templo de Cáncer, los espectros son víctimas de una ilusión más poderosa. Tras correr a través de él, no consiguen llegar a la salida, por lo que Saga advierte que han estado dando vueltas en la palma de Buda, de acuerdo a la mitología oriental. Los ahora guerreros de Hades sospechan que dicha ilusión proviene de la casa de Virgo, así que Saga envía su *Galactian Explosion* para ganar tiempo y salir de Cáncer.

En el templo de Leo, Aioria detiene a varios espectros de Hades incluyendo a Raimi de Worm. En Virgo, Shaka utiliza su "Tesoro del cielo" para eliminar a media docena de espectros. En ese instante saca un rosario de 108 cuentas doradas, las cuales se tornan negras cuando un espectro muere. En resumidas cuentas, se tienen que eliminar a 108 espectros en total.

Saga y los otros excaballeros de Atena son detenidos por el poder supremo de Shaka, quien tranquilamente se dirige a un jardín que está atravesando una puerta desde la casa de Virgo. Shaka se siente a meditar entre dos árboles generando un poder defensivo extraordinario, el cual no pueden quebrantar los ahora espectros de Hades. Para poder seguir adelante deben derrotar a Shaka, pero los excaballeros titubean, pues hablan de una misión encomendada por Shion y de la necesidad de llegar cuanto antes con Atena.

Finalmente optan por usar una técnica prohibida por Atena desde los tiempos mitológicos. Se trata de la “Exclamación de Atena”, un poder de tal magnitud cuyo poder destructivo es equiparable a una explosión nuclear. Dicha técnica sólo la pueden ejecutar 3 caballeros de oro, efectuando una formación de “trinidad”. Como los guerreros no ven otra posibilidad optan por ejecutar la técnica.

El estallido es terrible, Atena, los caballeros de oro y bronce sienten como la *cosmoenergía* de Shaka de Virgo se va acabando. Después de realizar tal poder, Saga, Shura y Camius se sienten devastados, pero la misión que se les encomendó es necesario tomar medidas serias. Sin embargo el cuerpo de Shaka parece sin ningún daño. El caballero de oro se pone de pie, abre los ojos y ve las estrellas pensando en lo que significa la vida: el amor, el odio, los amigos, las cosas que te hacen feliz, las cosas que te hacen sufrir; Shaka llega a la conclusión de que la vida en la Tierra vale tanto la pena y recuerda lo que alguna vez le dijo Buda mientras meditaba de pequeño. La muerte es solo el portal entre dos mundos y que es un puente que todos deben cruzar sin temor. En ese momento toma unas hojas de los árboles y escribe con su propia sangre en ellos un mensaje para Atena. Cuando ella lo recibe rompe a llorar, pues sabe lo que significa.

*Araya Shiki* o conciencia *Araya* es el mensaje que Shaka envió a Saori Atena, el cual significa que para vencer a Hades, deben pelear en su propio terreno, es decir, entrar vivos al mundo de los muertos. Pero dicha capacidad sólo la pueden desarrollar aquellos que entiendan el octavo sentido: la capacidad de atravesar el mundo de los vivos y los muertos sin perder la conciencia de vida. Cosa que presumiblemente sólo pueden hacer los dioses.

Dada dicha información, Shaka se desintegra a manera de polvo estelar.

Hasta la casa de Virgo han acudido Aioria, Mü y Milo. Cuando Saga, Shura y Camius cruzan la puerta les recriminan el asesinato del que fuera su camarada, pues alguna vez los asesinos formaron parte de la orden de los caballeros de oro. Saga le da el rosario de las 108 cuentas a Mü. Pero Aioria pierde la compostura y ataca a los espectros quienes se encuentran sin varios de sus sentidos vitales.

Milo le imita a pesar de que Mü sospecha que la muerte de Shaka está llena de un conocimiento y un mensaje ocultos.

Los excaballeros persisten en llegar a Atena, así que adoptan nuevamente la posición de la “Exclamación de Atena”. Pero esta vez Mü, Aioria y Milo también se ponen en una formación similar. Viendo esto, Seiya, Shun, Hyoga y Shiryu intentan infructuosamente convencer a ambos bandos de realizar semejante atrocidad, pues la colisión de dos poderes de tal magnitud representarían la destrucción completa del santuario. Los caballeros no escuchan y efectúan el poder prohibido, pero los caballeros de bronce se ponen en puntos estratégicos para arrojar el poder concentrado hacia el cielo, pero de cualquier forma la casa de Virgo queda destruida.

Mü de Aries, Milo de Escorpión y Aioria de Leo buscan entre los escombros a Seiya y los demás, pero en ese instante el *cosmo* de Atena les indica que lleven ante ella a Saga y los demás.

Cuando Saori Atena tiene frente a sí a los maltratados excaballeros de oro, les dice que comprende su dolor y la situación por la que pasan, así que le pide a Kanon que traiga una caja colocada debajo del trono del Patriarca. Atena la abre y de su interior saca una daga, la misma con la que en el pasado Saga intentó matar a la diosa cuando apenas era un bebé. La diosa le pide a Saga que termine con lo que empezó hace 13 años bajo las miradas atónitas de todos los allí presentes. Atena le dice que es su deseo y que debe hacerlo, así que mientras Saga sostenía incrédulo la daga, la diosa encarnada se arroja hacia él de tal forma que la daga atraviesa su cuello.

Seiya y sus amigos se levantan de entre los escombros del templo de Virgo, Dohko y Shion se encuentran corriendo hombro con hombro rumbo al salón de Atena cuando sienten que la energía de la diosa desaparece por completo. Atena ha muerto.

Cuando Seiya y los demás caballeros de bronce llegan a la cúspide del santuario, observan la sangre derramada de su diosa. Lloran amargamente al haber fracasado en su principal misión, pero son callados por Shion quien les dice

que la verdadera batalla apenas comienza, pues en realidad los caballeros resucitados por Hades buscaban darle a Atena su armadura para que combatiera contra el dios del inframundo. Saga y los demás sólo ganaban tiempo para llegar a Atena y darle su armadura, pero tuvieron que jurar falsa lealtad a Hades. Ahora que Atena viajó personalmente a la tierra de Hades con su octavo sentido, el Patriarca exige a los jóvenes que lleven la armadura a la diosa, pero primero toma un poco de sangre del suelo y tocando sus armaduras de bronce las renueva inmediatamente.

Los caballeros de bronce se ponen en marcha para seguir a los caballeros de oro y Atena. Shion por su parte, sabe que la vida efímera que le dio Hades llega a su final. Le dice a su amigo Dohko que lo esperará en el más allá para poder platicar, pues ha esperado 243 años para hablar con su entrañable amigo. Dicho esto, Shion de Aries, sumo sacerdote del santuario de Atena se vuelve partículas de luz que se elevan por el aire.

En Alemania, en un castillo encima de un risco, Saga, Shura y Camius se presentan con lo que parece un cuerpo frente a Pandora, la segunda al mando de los espectros de Hades. Ella exige ver el cadáver de Atena, pero ellos responden que únicamente se lo darán a Hades en persona. Cuando Pandora advierte que en realidad no hay nada, se descubre que los caballeros resucitados en realidad buscaban matar a Hades con el pretexto de la muerte de Atena. Pandora está rodeada de los caballeros, pero estos comienzan a desfallecer cuando se agota el tiempo de su vida temporal. La mujer se retira del lugar ordenando a un vasallo espectro que termine con los guerreros de Atena que juraron falsa lealtad a Hades. Pero los caballeros de bronce llegan y eliminan a dicho personaje. Sólo tienen unos segundos para despedirse de sus camaradas: Saga le encomienda a Atena a Seiya, Camius se despide de su alumno Hyoga y Shura le recuerda a Shiryu que usa su técnica de Excalibur. Los caballeros de bronce quedan inmóviles mientras las almas de los caballeros de oro se elevan en forma de partículas luminosas.

Leo, Aries y Escorpión son arrojados al mundo de Hades después de ser vencidos por uno de los tres jueces del infierno, Radamantis de Wivern, quien después ataca a los jóvenes guerreros, pero Seiya se levanta para caer junto a él al mismo abismo por donde se puede entrar vivo a la tierra de Hades siempre y cuando sea capaz de despertar el octavo sentido.

Dohko llega con Shiryu y los demás pidiéndoles que no se entrometan en esta guerra sagrada, pues tienen derecho a vivir una vida normal. Los caballeros de bronce se rehúsan, pues su deber está claro. Shiryu le reitera a su ahora joven maestro que está dispuesto a pelear hombro con hombro incluso hasta la muerte. Dicho esto, los caballeros se arrojan al abismo para entrar al Hades.

Seiya y Shun despiertan junto a un río. Delante de ellos se encuentra una enorme puerta que tiene una leyenda grabada que advierte a cualquiera que entre a los dominios de Hades a resignarse a perder toda esperanza. Seiya y Shun son conducidos sobre el río por Caronte de Aqueronte después de cobrarse con un medallón que Shun conservaba como recuerdo de su madre, sin embargo a mitad de camino el espectro tira a Seiya por la borda. Éste reacciona rápidamente y es Caronte el que cae, pero Shun lo salva con su cadena. En gratitud, el espectro le regresa su medallón, pero le advierte a Seiya que su lucha la continuarán en la orilla del río. Pero para el caballero Pegaso no existe mayor problema y vence al espectro.

Pegaso y Andrómeda están frente a la primera Prisión del Infierno (el cual consta de 8 prisiones). Esta primera prisión es la Casa de la Justicia. En el interior de ésta, Lune de Balrog juzga a los muertos de acuerdo a sus crímenes para arrojarlos en el lugar de castigo equivalente a sus pecados en vida. Seiya le hace saber que tanto él como su amigo Shun están exentos de pecados, pues siempre han luchado por la justicia, sin embargo, Lune le advierte que sólo un dios puede decidir quien vive y quien muere. Le lanza su poder *Rencarnation* para que Seiya se entere de los crímenes que ha cometido: mataba insectos por diversión, le pegaba a sus amigos, molestaba a las niñas, asesinó a muchos enemigos, entre

ellos a varios caballeros negros, de plata, de oro y del ejército de Poseidón. Seiya se defiende alegando que los eliminó, pues eran enemigos de la justicia y la paz en la Tierra; no obstante Lune elige arrojarlo a un mar de sangre hirviente, que es el castigo que reciben aquellos que asesinaron a muchas personas.

El castigo no llega a consumarse, pues Shun salva a su amigo con su cadena de Andrómeda. Entonces Lune concentra su ataque en Shun quien queda rendido al pensar que el mismo acto de vivir es pecaminoso si se sigue la lógica de no matar a nada ni nadie (incluso para alimentarse). En este mismo instante, Kanon de Géminis utiliza una ilusión para hacer creer a Lune que ha eliminado a Shun con su "Látigo de la justicia". Pero es el espectro Radamantis quien le hace ver a Lune que ha sido utilizado por Kanon. Los caballeros de bronce se dirigen a la siguiente prisión por órdenes del caballero de oro, quien elimina fácilmente a Lune de Balrog, pero cuando su combate con Radamantis se iba a efectuar, es llamado por Pandora en la octava prisión (Giudeca).

En la segunda prisión, Pegaso y Andrómeda encuentran a Cerbero, un perro enorme que come cadáveres y que al intentar comerse a Seiya, lo escupe, pues éste se encuentra vivo. Faraón de Esfinge emplea su técnica de *Balance of Course*, la cual saca el corazón de su víctima para así pesarla con una pluma; si la balanza no se equilibra, significa que el corazón es impuro y merece la muerte. Pero el ataque es neutralizado por Orfeo de Lira, el legendario caballero de plata (años antes de su desaparición, este caballero de plata solía tocar su instrumento frente al Patriarca y los caballeros de oro).

Orfeo de Lira amaba a Eurídice, una chica del santuario, pero un día una serpiente venenosa mató a la muchacha. Desesperado, acudió a la corte de Hades para pedirle que dejara regresar el alma de su amada a la superficie terrestre. El dios del infierno accedió, pero puso de condición que no volteara atrás hasta llegar al mundo soleado. Sin embargo, Pandora envió a Faraón de Esfinge a impedir que los humanos dejaran el Hades. Así que el espectro engañó a Orfeo con el espejo de Pandora, ocasionando que el volteara creyendo que se encontraba en la Tierra. Al momento el cuerpo de Eurídice se transformó en piedra

debajo de sus hombros. Desde entonces el caballero de plata ha estado bajo las órdenes de Hades, pero ahora simula que ataca a Shun y Seiya para salvarlos. Faraón y les pide que se marchen.

Seiya le avisa que están en guerra y que como caballero de Atena tiene que responder. Orfeo no le responde, sólo observa el rostro de su amada en su cuerpo de piedra. Entonces Faraón llega hasta ellos, pues no confió en la actitud del caballero de Lira. En ese instante ataca a los caballeros de bronce con el mismo espejo que empleó para engañar a Orfeo; entonces éste se da cuenta de quién fue la culpa de su desdicha, así que ataca con todo su poder al espectro de Esfinge. Después de aniquilarlo, Orfeo decide unirse a Seiya, pero antes se despide de Eurídice, quien le pide ser liberada de su sufrimiento. De esta manera Orfeo utiliza su *Strings Nocturne* para quitarle la vida y darle paz a Eurídice.

En la tercera prisión Hyoga y Shiryu eliminan rápidamente a varios espectros que obstaculizan su carrera hacia Giudeca, la octava prisión, lugar donde se encuentra Hades.

Por su parte, Shun y Seiya se han escondido en un cofre lleno de flores que Orfeo pretende usar como señuelo para atacar a Hades, pues todos los días 13 de cada mes, Orfeo regocija al dios del inframundo con las notas de su lira. El concierto inicia con la presencia de los tres jueces del infierno: Radamantis de Wivern, Minos de Grifo y Éaco de Garuda. Pero Orfeo los duerme con su melodía para así poder atacar al dios, sin embargo, su poder no surtió efecto con Radamantis, quien le ataca. En ese momento Seiya y Shun saltan del interior del cofre para atacar a Radamantis y así darle una oportunidad a Orfeo de herir a Hades. Sin embargo el ataque fue inútil, pues el Hades que todos vieron sentado, era en realidad una ilusión, pues el trono se encontraba vacío.

Orfeo toma a Radamantis mientras le pide a Pegaso que lo ataque aunque pierda la vida. Seiya accede y golpea a Radamantis junto con Orfeo. El espectro sobrevive el ataque y mata a Orfeo, pero cuando ataca a Seiya, una voz fuerte le ordena que se detenga: Shun se encuentra de pie con la mirada distinta y su color



de caballo cambia. Hades ha tomado posesión del cuerpo que le corresponde como encarnación en esta era: Andrómeda Shun. Seiya es mandado a una tierra congelada donde se encuentran aquellos que alguna vez afrentaron a los dioses.

Pandora recobra el conocimiento y advierte que Hades por fin tomó el cuerpo que le correspondía. Luego ordena a los jueces del infierno aniquilar a los caballeros de Atena que se encuentran dentro de los dominios de Hades.

Kanon e Ikki de Ave Fénix son atacados por los 3 jueces. Radamantis es casi vencido por Kanon, pero es auxiliado por Éaco. Kanon se encuentra herido, pero Ikki lo vence con su "poder fantasma" después de una fuerte lucha. Cuando se disponen a continuar peleando con Radamantis y Minos, Ikki es trasladado a Giudecca por órdenes de Hades, pues en su *cosmo* siente una nostalgia extraña. Frente a Hades, Ikki no puede creer que su hermano sea en realidad su encarnación. Pandora le cuenta que hace muchos años Ikki y ella tuvieron un breve encuentro en el que ella quiso arrebatarse a Shun, pero resistió y entonces decidió ponerle el medallón de Hades para que después su espíritu encontrara el cuerpo de Shun.

Ikki llora por la suerte de su hermano menor, pero el espíritu de este emerge unos momentos de Hades y le dice que elimine al dios sin importarle que él esté encerrado en su interior. Entonces el propio brazo de Hades toma su cuello para asfixiarlo, pero simplemente Ikki no es capaz de dañar a su propio hermano aunque se haya convertido en Hades. Entonces Pandora le clava su lanza por la espalda para después mandarlo a la tierra congelada de Cocytos.

El dios golpea a Ikki y con su poder genera que todos los planetas del sistema solar se alineen para generar un eclipse, el cual durará por siempre y sumirá a la Tierra en las tinieblas.

La diosa Atena acompañada de Shaka de Virgo se suma a la escena, aunque Shaka le advierte que no se acerque, pues es demasiado peligroso estar frente a Hades. Pero sin importarle las advertencias, Saori Atena se inca frente a Hades para pedirle que frene el eclipse a cambio de su vida. Hades acepta y le

ordena a Shaka que mate a su propia diosa, sin embargo Virgo lanza el tridente de Pandora hacia el dios del infierno. Molesto, toma el tridente e intenta clavarlo en la diosa, pero esta lo detiene con las manos y le dice que no morirá hasta que cumpla con su palabra de detener el eclipse. Pero cuando la sangre caliente de Atena toca el cuerpo de Shun, Hades siente que se quema. Atena percibe que el espíritu de Shun no ha muerto. En ese instante el espíritu de Hades es rechazado del cuerpo de Shun. El dios disgustado toma a Atena y desaparecen por detrás de las cortinas del trono.

Mientras tanto, Seiya se levanta de entre la nieve, para seguir con su misión, pues es él quien lleva la armadura de Atena.<sup>99</sup> Cuando llega a Giudecca, la octava prisión, encuentra el cuerpo desmayado de Shun quien le cuenta lo sucedido. Detrás de la cortina del trono se encuentra un extenuado Shaka dirigiendo su mirada hacia un muro enorme frente a él. Se trata del “Muro de los lamentos”, el cual separa al infierno de los Campos Elíseos, el lugar donde se encuentra el verdadero cuerpo de Hades y donde éste se llevó a Atena.

Por más esfuerzos que ha hecho el caballero de oro de Virgo, no ha podido hacer el menor rasguño al muro. Los caballeros de bronce intentan dañarlo, pero todo es inútil. Dohko de Libra llega y comenta que sólo la luz del sol es capaz de dañar el muro, así que intenta golpearlo junto con Shaka sin resultados.

Súbitamente de la tierra congelada emergen los cuerpos de tres caballeros de oro; Aries, Leo y Escorpión quienes aniquilan a varios espectros de los alrededores y se apresuran a llegar a Giudecca. Ya junto con Shaka y Dohko intenta hacer un agujero en el muro con las armas de Libra sin conseguir resultados.

La armadura de Atena, que Seiya lleva en las manos, comienza a emanar un brillo dorado, que sincroniza a las armaduras de los caballeros de oro, las cuales brillan a un mismo intervalo. Uno a uno, todos los caballeros de oro que habían muerto, se van materializando junto con sus respectiva armaduras. Dohko

---

<sup>99</sup> La armadura de Atena es una figura esculpida de la diosa que cabe perfectamente en la palma de la mano.

comprende que solamente con el *cosmo* de todos los caballeros de la orden zodiacal se puede generar la luz solar necesaria para abrir un agujero en el muro.

Kanon, quien se encuentra luchando con Radamantis, siente como su armadura de Géminis brilla y se quiere desprender de él. El caballero permite que esto suceda dando las gracias al signo de Géminis por haberle permitido luchar como caballero dorado. Radamantis no puede creer que Kanon pelee sin la protección de la armadura, pero éste lo toma por la espalda y enciende su *cosmo*. Radamantis y Kanon suben de manera acelerada quemándose con la atmósfera del mundo de Hades.

Por primera vez después de más de 200 años todos los caballeros de oro se unen para luchar hombro con hombro por última vez. Aioria saluda a su hermano Aioros, Seiya se acerca a Aldebarán, Shiryu habla con Shura, Hyoga saluda a su maestro Camius. Los caballeros de bronce se encuentran felices al ver a los hombres que en varias ocasiones han sido sus mejores maestros. Dohko les advierte que deben alejarse del templo de Giudecca, pues el poder que generarán será tan poderoso que ni ellos mismos lograrán sobrevivir. Los guerreros de bronce se despiden de los de oro. Estos últimos observan cómo se marchan, mientras les encomiendan a Atena. Una vez más Seiya y sus amigos son los caballeros de la esperanza.

Mü de Aries, Aldebarán de Tauro, Saga de Géminis (junto al espíritu de Kanon), Death Mask de Cáncer, Aioria de Leo, Shaka de Virgo, Dohko de Libra, Milo de Escorpión, Shura de Capricornio, Camius de Acuario y Afrodita de Piscis dirigen sus cosmos dorados hacia la flecha que lanza Aioros de Sagitario, creando un poder impresionante que arrasa todo a su paso.

Los caballeros de oro han sacrificado su vida para que los de bronce tengan una oportunidad de entrar a los Campos Elíseos para así salvar a Atena y eliminar a Hades. Seiya y Shun se adentran en el túnel del muro arrojándose al vacío. Al instante la armadura de Pegaso extiende sus alas para poder viajar junto con Shun a través del cambio de dimensiones. Hyoga de Cisne les imita, pero Shiryu permanece en la entrada luchando con algunos espectros para cuidar la

retaguardia de sus amigos. Justo al borde de la *superdimensión*, Minos ataca a Hyoga, pero cuando el caballero de Cisne salta al vacío, ve como Minos al imitarlo es pulverizado. Solo los dioses pueden atravesar dicha *superdimensión*. Los caballeros de Atena lo pueden hacer, pues sus armaduras fueron bañadas por la sangre de la diosa.

Shiryu combate con tres espectros a la vez, por lo cual estuvo a punto de morir, pero al final de la batalla utiliza la técnica de los "100 Dragones de Rozan". El poder que genera dicha técnica lanza a través del túnel a Shiryu quien es sujetado por Hyoga. Juntos cruzan la *superdimensión* con las alas del Cisne.

Pandora saca a Ikki de Cocytos para permitirle seguir a sus amigos. Pandora dice ver todo con claridad y le explica a Ikki que tanto ella como los espectros luchaban por que creían que al dominar la Tierra, Hades crearía una utopía donde todos vivirían de manera armónica, pero en realidad el dios pretende gobernar un mundo de oscuridad. Pandora cuenta que tenía 3 años de edad cuando por curiosidad abrió una caja dentro del castillo de sus padres en Alemania; de la caja salieron Hipnos y Tánatos, dioses que habían permanecido encerrados por Atena desde la última guerra santa. Fue así como Pandora desató el terror que asesinó a sus padres y transformó su hogar en el castillo de Hades. Ahora se muestra arrepentida y le otorga a Ikki un collar mediante el cual puede entrar a los Campos Elíseos. Ikki de Ave Fénix acepta vengar a los espectros de Hades y a Pandora, quienes fueron utilizados caprichosamente por el dios del infierno.

En los Campos Elíseos, Seiya pregunta a las ninfas acerca del paradero de Atena, pero estas se aterrorizan de ver a un hombre sucio y cubierto de sangre. Tánatos sale de su templo y castiga a Pegaso por alterar a sus ninfas quienes dejaron de cantar. Seiya exige que le digan dónde se encuentra Saori Atena. El dios accede, pues de cualquier manera piensa matar al caballero. Atena se encuentra encerrada en una enorme jarrón que le succiona la sangre poco a poco hasta dejarla sin vida. Sólo Hades puede decidir si ella vive o muere.

Repentinamente se acerca Hipnos para advertirle a Tánatos que nunca en la historia se había derramado sangre en los Campos Elíseos, pero el dios del sueño alega que se debe castigar a Pegaso por haberse atrevido a pisar suelo divino. A continuación Seiya, quien corre hacia el templo de Hades para salvar a su diosa, evade un golpe de Tánatos al desplegar las alas de su armadura. Sin embargo no corre tanta suerte en el siguiente ataque. Aunque Pegaso logra rasguñar al dios, este lo deja fuera de combate y destruye su armadura de bronce.

Mientras tanto, en el santuario de Atena en la Tierra, Marin de Águila ha encontrado a Seika, la hermana perdida de Seiya. Tánatos siente dicha presencia y desde los Elíseos dirige un ataque para torturar a la hermana de Seiya, quien recobra la conciencia y se para una vez más, pues no puede morir sin ver a la hermana que ha buscado por tantos años.

Los ataques sobre la hermana de Seiya se intensifican, pero los otros caballeros de bronce junto con Marin, Shaina y Kiki, la protegen para que Pegaso pueda seguir peleando sin preocupación. Seiya está inconsciente, pero es protegido una y otra vez por sus amigos quienes han logrado llegar hasta los Elíseos. Los caballeros de bronce se encuentran al borde del fracaso, sin armaduras que los protejan, pero algo inesperado sucede: por un breve periodo, Poseidón toma de nuevo el cuerpo del joven Julián Solo para enviar con su *cosmo* 5 armaduras de oro hacia los Elíseos y así ayudar a que los guerreros de Atena impidan que Hades se apodere de la Tierra transformándola en lugar de tinieblas.

Tánatos no puede creer que Poseidón haya elegido ayudar a Atena, a pesar de que ésta lo encerró en el fondo del mar. Seiya obtiene así la armadura de Sagitario, Shun se viste con la de Virgo, Shiryu tiene la de Libra, Hyoga la de su maestro Acuario e Ikki la de Leo. Ahora los guerreros de bronce, la última esperanza para la humanidad, visten las armaduras más poderosas dentro de la orden de los protectores de Atena.

El dios de la muerte ataca con todo su poder y destruye las armaduras de oro. Seiya y los demás no pueden creer su derrota. Sin embargo, mientras Seiya se encuentra inconsciente una vez más, su diosa le habla recordándole los milagros que él y sus amigos pudieron concretar en batallas pasadas, pues al ser

considerados inferiores, ellos pudieron igualar y sobrepasar las fuerzas de los caballeros de más alto rango hasta llegar a vencer a un dios.

Seiya se levanta una vez más, pues también recuerda que tiene que vivir por su hermana. Al encender su *cosmo* al máximo, el caballero Pegaso regenera milagrosamente su armadura de bronce, la cual había sido bañada por la sangre de la diosa Atena, generando así la armadura divina de Pegaso, la cual es superior incluso a una armadura de oro.

Hipnos le recuerda a su hermano Tánatos que una armadura divina sólo puede ser utilizada por aquellos elegidos por los dioses, pues es un designio divino. Pero el dios de la muerte no acepta que Seiya sea un elegido divino para combatir a los dioses. Tánatos pelea con todo su poder, pero Seiya vence al dios con su técnica especial *Pegasus Riu Sen Ken*.

Seiya se dirige al templo de Hades para rescatar a Saori Atena mientras un mal herido Ikki intenta detener a Hipnos, pero cuando éste intenta golpearlo, Shun de Andrómeda, quien también despertó su armadura divina, lo sujeta con su cadena para que su hermano siga a Seiya. Ahora los caballeros de bronce han hecho lo imposible, los cinco portan armaduras divinas de sus respectivos signos.

Andrómeda, Cisne y Dragón vencen al dios del sueño para reunirse con Pegaso y Fénix, quienes han despertado al verdadero cuerpo físico del dios Hades. Ahora los “caballeros de la esperanza” rodean al dios regente del infierno, quien también se encuentra protegido por una armadura sagrada y que no encuentra problema para derribar a los mortales. Una vez hecho esto, se dirige a la enorme vasija donde reposa el cuerpo casi inerte de la diosa Atena, para eliminarla con su espada. Sin embargo Atena despierta y cuando Hades rompe dicha vasija, Seiya le lanza su armadura. Saori Atena ahora lleva puesta su armadura sagrada, la cual está dotada de su escudo y su báculo que representa a Nike, diosa de la victoria.

En la parte final del combate, tiene lugar el diálogo que a continuación se transcribe.<sup>100</sup>

---

<sup>100</sup> Masami, Kurumada. *Saint Seiya*. Vol. 28. Ed. Vid.

HADES: Atena, tu eres una diosa... No entiendo por qué tienes que pelear a tal grado... Por unos humanos... ¿Por qué te interpones cuando un dios se dispone a castigar a los inútiles mortales?

ATENA (USANDO SU ESCUDO PARA DEFENDERSE DEL ATAQUE DE HADES): Estás equivocado... Los humanos no son inútiles.

HADES: ¿Qué ser es más imbécil que un humano? Si los dejas solos, no sabes hasta dónde pueden llegar... Por eso tienen que aprender que cuando cometen tantos pecados, al morir deben ser lanzados al infierno, para sufrir eternamente. ¡Gracias a la existencia de ese terror hacia la muerte que he creado, la Tierra ha logrado llegar hasta donde está!

ATENA: Hades, eso es tu soberbia dominándote.

HADES: ¿Qué dices?

ATENA: No hay un solo ser humano que viva sin matar un insecto, sin arrancar una flor... Los humanos no son dioses y por lo tanto, a veces cometen errores sin tener realmente la intención... Por muy buenos que sean. Todo eso es parte de vivir... Y para vivir a veces hay cosas que se tienen que hacer... Pero todos los pecados que cometan serán purificados por la muerte. Tanto los buenos de corazón como los corruptos... Al final todos por igual deberían caer en un tranquilo sueño eterno. ¿No crees? El pensar que deben pagar por sus pecados con sufrimientos después de la muerte... Es un gran error Hades.

HADES (GOLPEANDO A ATENA CON SU ESPADA Y ARROJÁNDOLA AL PISO): ¡Ya cierra la boca!

CABALLEROS DE BRONCE: ¡Atena!

HADES: Atena... Simplemente no estoy de acuerdo con tu piedad hacia esos humanos. Parece que la discusión terminó. ¡Muere por los mortales entonces!

(HADES LANZA SU ESPADA HACIA ATENA, PERO SEIYA DE PEGASO SE INTERPONE RECIBIENDO ASÍ LA HERIDA FATAL EN SU PECHO, MIENTRAS ALCANZA A GOLPEAR AL DIOS)

HADES: ¡Maldita sea! Un humano no debería tener el poder de hacerme tal daño...

SHUN: Lo logré...

SHIRYU: Por primera vez logró hacerle daño.

HYOGA: Llegó la hora de acabar con él.

IKKI: Sí... Ahora o nunca.

ATENA: Un momento

(ATENA SOSTIENE EL CUERPO DE SEIYA QUIEN LLEVA LA ESPADA DE HADES CLAVADA AL PECHO. ATENA ESTÁ LLORANDO)

ATENA: ¡Seiya! ¡Seiya! Resiste, Seiya... Tú hermana... Ella está esperándote en la Tierra... ¡Seiya, por favor no te mueras! ¡Seiya, te ruego que vivas por toda la gente que te ama!

CABALLEROS DE ATENA (LLORANDO): El cosmo de Seiya... Está desapareciendo...

HADES (RECUPERANDO SU ESPADA DEL CUERPO DE SEIYA): Atena, creo que tú te has vuelto tan estúpida como esos mortales... Has dejado pasar la única oportunidad que tuviste de liquidarme... La oportunidad que Pegaso te dio con su vida, la echaste a perder con tu debilidad y tus lágrimas... Por culpa tuya Pegaso murió en vano. Pegaso ya estaba a salvo... Lanzarse hacia la muerte de ese modo fue tan estúpido.

ATENA: Hades, ¿conoces eso que llamamos amor?

HADES: ¿Eh?

ATENA: Quizás ante los ojos de un dios, los humanos sean seres insignificantes, pero todo ser humano tiene la capacidad de amar. Los humanos pueden llegar a donde sea por ese amor... Pueden ser tan fuertes como lo deseen. Y aunque tú seas un dios, tú no conoces el amor, y no estás en posición de castigar a la gente.

HADES: ¿Eso es todo lo que tienes que decir Atena? Si es así, date cuenta de que tu amor no te ha servido para nada y muere.

(LOS CABALLEROS DE ATENA SE LANZAN HACIA HADES CON SUS COSMOS AL MÁXIMO)

HADES (CONSTERNADO): ¿Qué pasa? Los cosmos de estos cuatro... Esto es imposible... Estoy siendo atrapado por sus cosmos aún cuando estaban a punto de morir.

ATENA (LANZANDO SU BÁCULO HACIA HADES Y ATRAVESANDO SU CUERPO CON ÉSTE): ¡Esto es el amor, Hades! ¡El gran poder que posee la gente! ¡El poder del amor que surge desde el fondo de su ser! Y no hay nada que pueda contra eso.

(LOS CABALLEROS SE ALEGRAN AL VER DERROTADO A HADES)

HADES (MIENTRAS MUERE): Maldición, yo soy quien controla la muerte... Soy un dios, no puedo ser derrotado en el mundo de la muerte... No lo creo... No es cierto... Pero si yo muero, significa que el reino de la muerte también desaparecerá, el infierno, los Campos Elíseos, todo... Atena, ustedes también serán tragados por el desplome de este mundo... Van a desaparecer junto con todo. Al final la victoria total para los humanos no será posible... Atena, tu eres una diosa ¿cuándo te darás cuenta de que el amor es obsesión disfrazada por el hombre? En realidad nadie cree en ese amor invisible... Nadie...

(TODO A SU ALREDEDOR SE VIENE ABAJO. ATENA SOSTIENE EL CUERPO DE SEIYA, LOS DEMÁS SE ENCUENTRAN DE PIE)

ATENA: Vamos a casa. Al mundo de luz...

(ATENA Y SUS CABALLEROS DESAPARECEN EN UNA ESTRELLA LUMINOSA MIENTRAS EL HADES ES DESTRUÍDO Y EL ECLIPSE DETENIDO, MIENTRAS LOS OTROS CABALLEROS QUE PERMANECIERON EN EL SANTUARIO Y SEIKA AGUARDAN EL RETORNO DE LOS HÉROES)



### 3.6 La saga continúa

El relato anterior corresponde al *anime* adaptado de la versión *manga* que comenzó a editarse en 1986.<sup>101</sup> En el año 2004 Masami Kurumada, creador de Saint Seiya, decidió continuar la saga, pero esta vez se realizó un prelude cinematográfico llamado *TenKai Hen Overture* u obertura en el cielo. Este filme que contó una vez más con el talento del animador Shingo Araki, presenta lo sucedido después de la batalla contra Hades y prepara el camino para lo que parece ser el final de la historia: Atena y sus caballeros enfrentando a cada uno de los dioses olímpicos.

La historia que narra este filme ubica a un desahuciado Seiya siendo cuidado por Saori Atena en algún lugar de la campiña japonesa. Pero Saori tiene que dejarlo para acudir al santuario el cual ha sido reclamado por su hermana Artemisa, ya que los dioses olímpicos han decidido que Atena y sus caballeros deben ser castigados por haberse revelado a los designios divinos (combatir a Poseidón y Hades). Para tal efecto Atena pierde su jerarquía como diosa protectora de la Tierra, las almas de los caballeros de oro (quienes destruyeron el muro que separaba el infierno de los Campos Elíseos) son sentenciadas a quedar atrapadas dentro de una formación rocosa en el santuario de Artemisa, mientras Seiya y los demás deben ser eliminados. Sin embargo Atena se sacrifica una vez más para que los humanos no sufran, al menos por un tiempo, el plan divino para eliminarlos por su corrupción; además los caballeros de bronce se apresuran a llegar al nuevo santuario para proteger a su diosa. En esta ocasión Seiya tiene que enfrentarse a sí mismo, pues todas las respuestas se parecen haber esfumado y su armadura de Pegaso ha dejado de brillar, pues oficialmente los caballeros ya no existen. Después de sortear nuevas pruebas, Seiya vuelve a vestir la armadura de Pegaso, pues ahora más que nunca lo guía su amor por Saori. Al final ambos deben enfrentarse a Apolo quien reprende a Atena por enfrentarse a su hermana Artemisa. Saori Atena y Seiya tienen que enfrentarse completamente desnudos al dios sol con la fuerza que nace del amor. La

---

<sup>101</sup> La parte final de la Saga de Hades (Campos Elíseos) se encuentra actualmente en producción en los estudios Toei Animation de Japón para su versión en *anime*.

conclusión de esta película no queda clara, pues en la última escena Seiya y Saori se encuentran hablando como un par de extraños que no se conocen, lo que hace suponer que la historia termina con la incorporación de Atena y sus caballeros como humanos normales después de vencer a los dioses.

### 3.7 OVA's e historias alternas

Durante la transmisión de los primeros 114 episodios (1986 – 1989 en Japón / 1993 en México) salieron a la venta 4 OVAs de forma diferida, dos de los cuales también fueron transmitidos en 35 mm en nuestro país. A continuación se enlistan los títulos con que fueron comercializados en México.

- “Los Caballeros del Zodiaco contra Ellis, diosa de la guerra”. Los caballeros deben rescatar a Atena quien ha sido secuestrada por Ellis. La diosa pretende apoderarse de la tierra.
- “La gran batalla de los dioses”. Primera versión de un combate entre guerreros de Odín y Atena.
- “Los Caballeros del Zodiaco contra-atacan”. El olvidado dios Abel pretende gobernar la Tierra después de destruirla.
- “Los Caballeros del Zodiaco contra Lucifer”. Los guerreros de Atena se enfrentan al Lucifer judío-cristiano.

Por su parte, han sido publicadas en manga otras historias de *Saint Seiya*. Estas historias se refieren a sucesos que tuvieron lugar años antes de la actual línea temporal de la historia. *Saint Seiya Episode G* narra las aventuras del joven caballero Aioria de Leo, años antes del nacimiento de los caballeros de bronce. *The Lost Canvas* y *Next Dimension* combinan acontecimientos que tuvieron lugar 243 años atrás en el último encuentro mitológico entre Atena y Hades, donde los jóvenes caballeros de bronce Dohko y Shion son elevados a la categoría de caballeros de oro y que termina donde comienza la historia que se acaba de resumir.

El trabajo de Masami Kurumada no terminó con los *mangas* ni el *anime*, pues se han otorgado los derechos para la edición de algunas novelas en Japón, donde la más exitosa es la que habla de la guerra que Atena y sus caballeros libraron con los Gigantes y su dios Typhon. Esta historia tiene lugar entre las sagas de Poseidón y Hades.

Hasta ahora se puede observar cómo el relato de *Saint Seiya* ha encontrado salida tanto en formatos impresos, como electrónicos. Finalmente se trata de una saga que ha funcionado en términos comerciales



**Los 12 Caballeros de Oro sacrifican su vida para derribar el muro de los lamentos<sup>102</sup>**

---

<sup>102</sup> De frente: Dohko de Libra, Aioros de Sagitario y Saga de Géminis.

Para terminar este capítulo, se transcribirá la traducción al español de la letra del *opening* (tema principal) de la serie durante su emisión de la saga de Asgard y Poseidón, para consolidar la temática de la serie animada y así dar paso a un análisis hermenéutico del contenido de la misma.

Título: Soldier Dream

Intérprete: Hironobu Kageyama y Broadway

Género: Hard Rock

Año: 1988

Levántate al cielo

Y brilla con la luz que te guía en el camino,

Brillando por el destino

Aquí comienza la leyenda del sueño del soldado

(CORO)

Deja ir y quemar tu cosmo,

Pues mañana abrazarás la victoria.

Saint Seiya,

Deseas la esperanza

Que es más bella que noble.

Saint Seiya,

Tus alas se mueven en el cielo

Pues tú eres el elegido.

Tus ojos puros son

Meteoros que caen en la oscuridad,

Muestran tu amistad

Pues todos comparten ese destino,

El sueño de un soldado

No te detengas, joven héroe

No habrá obstáculos para tu futuro

Saint Seiya

Noble Pegaso

Más noble que débil

Saint Seiya

Valor, poder, verdad

Levántate y sigue tu camino.



## Capítulo 4

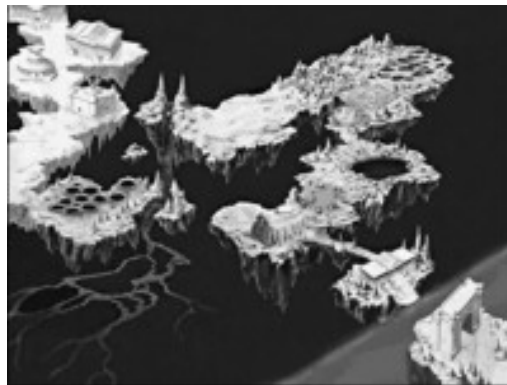
### El mito del héroe en *Saint Seiya*

#### Análisis hermenéutico

A continuación se realizará el análisis hermenéutico tomando como base las categorías de Julio Amador Bech<sup>103</sup> para el análisis narrativo en la obra de arte, así como la estructura arquetípica del viaje del héroe de Joseph Campbell<sup>104</sup>. La aplicación de dichas categorías de análisis tienen como objetivo interpretar al *anime*, para así encontrar la temática y el arquetipo del héroe contenidos en la obra.

En primer lugar se parte de un análisis de estructura, el cual proporcionará la identificación de los personajes, el simbolismo presentado en el anime y su relación con el arquetipo de la aventura heroica. Después se hará el análisis de génesis, donde se estudia al autor y los antecedentes de su obra, en este caso, del *anime Saint Seiya*. Finalmente se efectúa un análisis de función del producto audiovisual en términos de interpretación simbólica.

La Saga de Hades ha sido elegida para la realización de este estudio debido a su importancia apoteótica<sup>105</sup> dentro del relato, además de que con esta saga se concluye el *anime Saint Seiya*.



**Hades, el mundo de los muertos**

---

<sup>103</sup> Julio Amador Bech. *El significado de la obra arte. Conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales*. (En prensa).

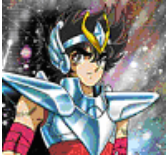














<sup>104</sup> Joseph Campbell. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Fondo de Cultura Económica.

<sup>105</sup> Momento culminante en la aventura donde el héroe logra su objetivo. Muchas veces recibe honores por parte de un poder divino.












## 4.1 Análisis de estructura

### 4.1.1 Personajes

#### a) Héroes

Caballeros de Bronce					
Nombre, edad y lugar de nacimiento	Signo / Constelación	Lugar de entrenamiento	Maestro	Técnicas de combate	Color de Cosmoenergía / Poderes
Seiya 13 años Japón 	Pegaso 	Santuario de Atena, Grecia	Marín de Águila 	-Meteoro de Pegaso -Cometa Pegaso -Ataque giratorio de Pegaso	Azul
Shun 13 años Japón 	Andrómeda 	Isla de Andrómeda, Etiopía	Albiore de Cefeo 	-Defensa de cadena circular -Cadena Nebular -Tormenta Nebular	Magenta
Hyoga 14 años Rusia 	Cisne 	Siberia, Rusia	Caballero de Cristal  y Camus de Acuario	-Polvo de Diamante -Anillo de Diamante -Ejecución Aurora	Blanco
Shiryu 14 años Japón 	Dragón 	Los Cinco Picos, China	Dohko de Libra 	-Dragón Ascendente -Dragón Naciente -Dragón Supremo	Verde
Ikki 15 años Japón 	Ave Fénix 	Isla de la Reina Muerte, Pacífico Sur	Guilty 	-Puño Fantasma del Fénix -Golpe de Fénix	Rojo



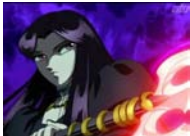
## b) Aliados y guías de la aventura

Caballeros de Oro				
Nombre, edad y lugar de nacimiento	Signo / Constelación	Lugar de entrenamiento	Técnicas de combate	Acciones
Shion 261 años 	Aries (Hace 243 años) Sumo Sacerdote de Atena (Patriarca)	Desconocido (Fue el maestro de Mü)	<i>Starlight Revolution</i> <i>Starlight Extintion</i>	Repara las armaduras de bronce con la sangre de Atena. Les revela a los caballeros de bronce su verdadera misión: darle su armadura a Atena para combatir a Hades.
Mü 20 años Tíbet 	Aries 	Jamil, Himalaya	<i>Crystal Wall</i> <i>Starlight Extintion</i>	Combate a los espectros de Hades. Sacrifica su vida para abrir el muro de los lamentos y así permitir a los caballeros de bronce entrar a los Campos Elíseos para salvar a Atena.
Aldebarán 20 años Brasil 	Tauro 	Brasil	-Gran Cuerno	Muere defendiendo la casa de Tauro. Su alma se materializa para derribar el muro de los lamentos.
Saga 28 años Grecia 	Géminis 	Santuario de Atena, Grecia	-Otra Dimensión -Explosión Galáctica	Después de fingir lealtad a Hades, intenta entrar al infierno para matar al dios. Su alma se materializa para derribar el muro de los lamentos.
Death Mask 23 años Italia 	Cáncer 	Sicilia, Italia	- Camino a Yomotsu	Finge estar a las órdenes de Hades. Es derrotado por Radamantis. Su alma se materializa para derribar el muro de los lamentos.
Aioria 20 años Grecia 	Leo 	Santuario de Atena, Grecia	- <i>Lightning Plasma</i>	Vence a muchos espectros defendiendo el Santuario. Junto con Milo y Mü realizó la técnica prohibida de combate para frenar el avance de los espectros. Muere tras sacrificar su vida en el muro de los lamentos.






<p>Shaka 20 años India</p> 	<p>Virgo</p> 	<p>Santuario del Río Ganesh</p>	<p>-Tesoro del Cielo</p>	<p>Le revela a Atena cómo entrar al infierno. Usa un rosario de 108 cuentas, cada una de las cuales cambia de color cada vez que un enemigo es derrotado. Sacrifica su vida en el muro de los lamentos.</p>
<p>Dohko 261 años (18) China</p> 	<p>Libra</p> 	<p>Los Cinco Picos, China</p>	<p>-Dragón Naciente -100 Dragones de Rozan</p>	<p>Después de 243 años, abandona su apariencia de anciano para combatir a los espectros. Les explica a los caballeros de bronce cómo entrar al infierno. Otorga las armas de su armadura a los caballeros de oro para derribar el muro de los lamentos.</p>
<p>Milo 20 años Grecia</p> 	<p>Escorpión</p> 	<p>La Isla de Miros, Grecia</p>	<p>-Restricción -Aguja Escarlata -Antares</p>	<p>Defiende al Santuario de la invasión de espectros de Hades. Muere combatiendo a Radamantis. Sacrifica su vida frente al muro de los lamentos.</p>
<p>Aioros 14 años Grecia</p> 	<p>Sagitario</p> 	<p>El Santuario de Atena, Grecia</p>	<p>-Trueno Atómico</p>	<p>Su alma se materializa en el muro de los lamentos para ayudar a sus camaradas de oro y bronce.</p>
<p>Shura 23 Años España</p> 	<p>Capricornio</p> 	<p>Los Pirineos</p>	<p>-Escalibur</p>	<p>Finge ser fiel a Hades, pero su objetivo es proteger a Atena. Participa en el sacrificio frente al muro de los lamentos.</p>
<p>Camus 20 años Francia</p> 	<p>Acuario</p> 	<p>Siberia</p>	<p>-Ejecución Aurora</p>	<p>También finge ser fiel a Hades. Su espíritu viste la armadura de Acuario por última vez frente al muro de los lamentos en el infierno.</p>
<p>Afrodita 22 años Suiza</p> 	<p>Piscis</p> 	<p>Groenlandia</p>	<p>-Rosa Roja -Rosas Negras -Rosa Roja</p>	<p>Muere tras enfrentar a Radamantis. Se une a sus compañeros de armadura dorada en el muro de los lamentos.</p>



Nombre y signo	Categoría	Técnicas de combate	Acciones
Kanon de Géminis 	Caballero de Oro (Hermano gemelo de Saga)	-Otra dimensión -Explosión Galáctica	Después de recibir el perdón de Atena por su pasado, combate a los espectros de Hades como el caballero de Géminis, hasta que su hermano necesita la armadura en el muro de los lamentos. Vence a Radamantis sin armadura
Orfeo de Lira 	Caballero de Plata	-Nocturno de Cuerdas	Bajó al infierno para rescatar a su amada Eurídice, sin embargo ambos quedaron atrapados. Tras despedirse de Eurídice (por fin aceptó su muerte), esconde a Seiya y Shun en un baúl para entrar al salón de Hades y atacarlo.
Pandora 16 años Alemania 	Hermana terrenal de Hades	Emplea su tridente como arma	En un principio luchó contra Atena y sus caballeros, pero al percatarse de los verdaderos planes de Hades, ayuda al caballero del Ave Fénix a cruzar la superdimensión para llegar a los Campos Elíseos.

### c) Enemigos

Espectros de Hades			
Nombre, edad y lugar de nacimiento	Categoría	Técnicas de combate	Acciones
Radamantis de Wyvern 23 años Reino Unido 	Juez del Infierno	-Castigo Supremo	General de los 108 espectros que atacan a los caballeros de Atena. Vence a Cáncer, Piscis, Aries, Leo y Escorpión. Es derrotado por Kanon en la Quinta Prisión del Infierno.
Minos de Grifo 23 años Noruega 	Juez del Infierno	-Marioneta Cósmica	Es succionado por la superdimensión al seguir a Hyoga a los Campos Elíseos.
Éaco de Garuda 22 años Nepal 	Juez del Infierno	-Aletazo de Garuda	Es vencido por Ave Fénix en la Quinta Prisión del Infierno.
Ejército de Hades, conformado por 108 espectros, guerreros tan fuertes como los caballeros de oro.			

#### d) Dioses

<p style="text-align: center;">Atena</p> 	<p>Diosa protectora de la Tierra, reencarnada en la japonesa de 13 años Saori Kido. Decide viajar al infierno para matar por sí misma al dios Hades, su mayor enemigo desde tiempos ancestrales. Ofrece su sangre al dios a cambio de que cese el Eclipse que traerá la muerte a los humanos. Su sangre ayuda a restaurar las armaduras de bronce a tal punto, que estas podrán viajar a los Campos Elíseos y transformarse en armaduras divinas.</p>
<p style="text-align: center;">Hades</p> 	<p>Dios del mundo de los muertos. Su cuerpo ha estado dormido en los Campos Elíseos, por lo que siempre ha elegido el cuerpo de un humano nacido el 9 de septiembre. En la época actual eligió el cuerpo de Shun de Andrómeda, pero gracias a la intervención de Atena, Hades abandona el cuerpo del caballero. Pretende convertir la Tierra en un lugar de muerte, a través de un eclipse eterno. Es vencido por Atena y sus caballeros.</p>
<p style="text-align: center;">Poseidón</p> 	<p>Dios de los mares. En primer lugar se enfrenta a Atena por el dominio de la Tierra. Pero al saber que Hades planea llenar de oscuridad el mundo, despierta por un momento para llevar las armaduras de oro con su energía divina a los caballeros de bronce, cuando estos se encuentran desprotegidos en los Campos Elíseos.</p>
<p style="text-align: center;">Tánatos</p> 	<p>Dios de la muerte. Fue liberado junto con su hermano por Pandora hace 13 años. Vive en los Campos Elíseos. Fiel aliado de Hades. Es vencido por Seiya de Pegaso.</p>
<p style="text-align: center;">Hipnos</p> 	<p>Dios del sueño. Hermano gemelo de Tánatos. Es vencido por Dragón y Cisne en los Campos Elíseos.</p>

#### **4.1.2 Elementos simbólicos**

Con la ayuda de una bibliografía especializada en simbología<sup>106</sup>, se presentan los símbolos más significativos en este *anime*.

##### **a) Armaduras**

Uno de los elementos sobresalientes de la historia de *Saint Seiya* por dos motivos. Representan la conexión material entre el caballero y el poder divino, además de ser uno de los atractivos estilísticos en el diseño de los personajes.

La armadura dota de una protección física, la cual simboliza una defensa espiritual, además de ser un símbolo de poder.

El uso de ella implica una transfiguración del cuerpo, la cual está ligada al simbolismo de los metales; los cuales representan la materialización de la energía cósmica, así como de la sublimación de los deseos. Los metales constituyen una serie gradual – jerárquica, por lo que el bronce representa el nivel más bajo frente a la plata y el oro.

##### **b) Caballero**

Guerrero iniciado que a través de un largo aprendizaje alcanza el mayor estatus como defensor de altos ideales. Símbolo del espíritu que prevalece sobre la materia. El caballero profesa una devoción mística a la figura femenina, en muchas ocasiones, deificada. Como ejemplos occidentales se tiene a los caballeros de la Mesa Redonda del Rey Arturo, San Jorge y el Arcángel San Miguel.

En Japón, la figura del caballero se vincula con el samurai<sup>107</sup>. Este guerrero estaba sujeto a un estricto código que le exigía su completa lealtad a su superior inmediato. La guerra y las técnicas de combate tenían un rigor religioso, donde una muerte heroica en el campo de batalla se convertía en lo más honorable.

---

<sup>106</sup> Juan Eduardo Cirlot, *Diccionario de símbolos*. Ed. Siruela; Udo Becker, *Enciclopedia de los símbolos*. Ed. Océano; Alfonso Serrano; Alvaro Pascual, *Diccionario de símbolos*. Ed. Diana.

<sup>107</sup> En japonés: “el que sirve”.

### **c) Color azul**

Los poderes que el protagonista de la animación despliega son azules. De esta manera el color azul es característico del caballero de Pegaso.

Símbolo de lo trascendente y lo celeste, pues este color ha estado ligado a lo divino desde la antigüedad: los tronos de Zeus y Yahvé se encuentran en los cielos azules. Para los egipcios era color representativo del dios Amón. Para el cristianismo representa pureza, pues es el color del manto de la Virgen María. En China es el color del dios de la literatura. En medio oriente es un color que protege del “mal de ojo”, mientras que para los celtas fue símbolo de distinción.

### **d) Color blanco**

El Caballero del Cisne usa armadura blanca y sus poderes son los vientos congelados.

El blanco se considera color de la luz, la pureza y la perfección. En tanto unión cromática de todos los colores, significa lo absoluto, la unión del principio con el fin. Color fuertemente ligado a lo espiritual en ritos de nacimiento, de bodas, de iniciación.

También se encuentra vinculado a rituales de luto en algunas culturas (Asia, Escandinavia, Francia medieval), pues simboliza la unión del ciclo de la vida con la muerte.

### **e) Color rosa**

Tanto la armadura como el poder de Shun de Andrómeda, se encuentran muy cercanos a este color, el cual está relacionado con los afectos y los sentimientos. Por su cercanía cromática al rojo, en tanto color de la sangre y vinculado a la vida, se puede interpretar no tanto como símbolo de pasión y sexualidad, sino como símbolo de lo afectuoso.

#### **f) Color verde**

El color de Shiryu, el caballero del Dragón. El verde representa color de la vida, la naturaleza y la fertilidad. En China tiene relaciones simbólicas con el trueno, la madera y el principio Yin (femenino / tierra). En la Europa medieval se pintaron cruces verdes, lo que significaba la esperanza del retorno a dios (al paraíso) mediante Cristo.

#### **g) Estrellas**

En *Saint Seiya* las estrellas y las diferentes constelaciones son parte importante de la trama. Representan una conexión muy fuerte entre el caballero y el signo mitológico que le protege; por ejemplo, cuando Seiya de Pegaso reúne todo su poder, traza con sus brazos la localización de las 13 estrellas de la constelación de Pegaso a manera de kata.<sup>108</sup>

Debido a su relación como fulgor en la oscuridad, la estrella simboliza el espíritu, así como los altos ideales.

En la antigüedad se les consideraba los “ojos del cielo” a través de los cuales los dioses observaban y juzgaban a los humanos. También se encuentran ligadas a la idea de noche, multiplicidad, orden y destino.

#### **h) Número cinco**

Los Caballeros de Bronce, los protagonistas de la historia son cinco. Aunque en un inicio se presentan diez caballeros de dicha orden, las aventuras siempre se desarrollan con la participación de Pegaso, Andrómeda, Cisne, Dragón y Ave Fénix. Dentro del relato de *Saint Seiya*, el medallón con que Hades controla a Shun, es una estrella de cinco puntas con la leyenda “*Yours Ever*” (Por siempre tuyo).

De acuerdo a Pitágoras, este número representa el microcosmos del ser humano: el pentagrama donde cada miembro, junto con la cabeza, es una punta. También representa la suma de 2 (femenino / tierra) y 3 (masculino / sol), lo cual

---

<sup>108</sup> Secuencias de movimientos específicos de las artes marciales como el *karate*.

es símbolo de síntesis y totalidad. El Tetragrámaton, el nombre oculto de dios para los hebreos se representa con una estrella de cinco puntas.

Para la cultura del lejano oriente simboliza los cuatro puntos cardinales más el centro; los cinco elementos (agua, fuego, tierra, madera y metal). Aunque también existe otra interpretación griega de los elementos: agua, fuego, tierra, aire y espíritu o quintaesencia. Para los chinos los elementos se plantean a través de cuatro animales regidos por la tierra (el centro): Fénix (fuego / aire), Dragón Verde (aire / tierra), Tortuga (tierra / agua) y Tigre Blanco (agua / fuego). Para el cristianismo son las cinco llagas de cristo. La Torá está constituía por los cinco libros de Moisés. Para el Islam existen cinco pilares de la fe.

El número cinco también tiene alusión anatómica: cinco dedos en cada mano, cinco sentidos.

El cinco puede remitir a otros símbolos como el Yin – Yang (masculino / femenino), y la cruz.

### **i) Número siete**

Los caballeros de Atena luchan con siete sentidos: los cinco normales, la intuición y un séptimo que es la capacidad de pelear a la velocidad de la luz. Los guerreros de Asgard son siete, al igual que los guerreros de Poseidón donde cada uno representa un océano.

Suma de femenino (tres) y masculino (cuatro). Se consideraban siete planetas en la antigüedad: Mercurio, Venus, Marte, Júpiter, Saturno, Luna y Sol. De esto mismo se desprenden los siete metales: mercurio, cobre, hierro, estaño, plomo, plata y oro. A partir de esto actualmente los días de la semana son siete y cada uno corresponde a los planetas citados.

Este número tiene fuertes connotaciones religiosas: siete cielos en el budismo; siete orificios del cuerpo humano y siete válvulas del corazón para los chinos en concordancia con las estrellas de la Osa Mayor; número relacionado al dios Apolo para los griegos; siete cabezas tiene la bestia del Apocalipsis judeocristiano.

### **j) Número ocho**

El octavo sentido permite a los caballeros poder entrar con vida al mundo de Hades, mismo que en el *anime* consta de ocho prisiones.

En Japón se símbolo de armonía cósmica y perfección, por lo tanto se le concibe como una magnitud que no se puede medir ni contar. La flor de loto budista tiene ocho pétalos; el dios Visnú tiene ocho brazos.

Ya que geoméricamente se encuentra entre el cuadrado (lo terrestre) y el círculo (eternidad, el todo), es un símbolo de regeneración. Por otra parte, la forma del número arábigo (8) remite a las serpientes del caduceo hermético, aquel que significa el equilibrio de las fuerzas antagónicas, así como el eterno movimiento en espiral.

### **k) Oro**

Los caballeros de Atena de mayor rango son los caballeros de oro. Cuando los caballeros de bronce (Seiya y sus amigos) explotan su máximo poder, son capaces de emanar energía dorada.

Desde la antigüedad se puede observar una clara relación entre este metal y el sol, de ahí que tenga una connotación de valor divino, glorificación y lo superior. En India se le considera la “luz mineral”. Imagen de los bienes espirituales y de la iluminación suprema.

### **l) Sangre / Color rojo**

De manera visual, la sangre y el rojo forman parte importante del contenido de esta animación. Constantemente los caballeros pierden enormes cantidades de sangre en los combates. La diosa Atena tiene que sacrificar su sangre a Hades para evitar el eclipse que sumirá en tinieblas por siempre al planeta. Es la sangre derramada de la diosa la que brinda dones especiales a los jóvenes caballeros, pues gracias a ella sus armaduras obtienen el máximo nivel jerárquico al transformarse en “armaduras divinas”.

Simbólicamente, la sangre significa fuerza vital, la vida en su expresión más fuerte. Es por eso que la sangre se convierte en el vehículo máximo de sacrificio

para muchas culturas. Muchas veces es sustituida por miel, leche o vino, con los mismos valores simbólicos. La sangre, en tanto esencia de la vida, representa el máximo sacrificio.

Los antiguos griegos vertían sangre en las tumbas, evitando de esta manera que los espíritus de los difuntos se convirtieran en sombras. Para el cristianismo, la sangre de Cristo tiene un carácter de expiación y redención. El relato del Santo Grial ejemplifica las virtudes y alcances de dicha sangre, pues quien lo obtenga, alcanzará la inmortalidad.

### **m) Zodiaco**

En el *anime Saint Seiya*, el zodiaco corresponde a la orden de los caballeros de Atena más poderosos y leales.

Considerado como uno de los símbolos más extendidos, el nombre proviene del griego *zoe* (vida) y *diakos* (rueda), aunque la forma que actualmente se conoce (con los doce signos) data de hace 3,000 años de la región mesopotámica.<sup>109</sup> El símbolo se extendió a Egipto, Judá, Persia, India, Tíbet, China, Grecia, Europa y América. Desde la antigüedad se le ha vinculado con los 7 planetas<sup>110</sup>, lo cual se relaciona con la interpretación astrológica – alquímica, reflejada en la medicina de la Edad Media y la medicina tradicional china. Desde este punto de vista, los seres humanos y sus acciones están influenciados por las constelaciones que a su vez están regidas por una zona planetaria. Lo anterior establece que el cuerpo está gobernado por cada signo zodiacal, por ejemplo, Piscis está en los pies. Esto se vincula al concepto de *macrocosmos* y *microcosmos*.

Históricamente los signos han variado entre 8 y 15, pero las formas de Aries a Piscis son las más comunes a través de los tiempos. El zodiaco se relaciona con *Ouroboros*, la serpiente que se muerde su propia cola, símbolo del ciclo infinito, el paso de la unidad a la multiplicidad. En este sentido los signos de Aries a Virgo

---

<sup>109</sup> Sin embargo, algunos signos zodiacales se encuentran en pintura rupestre (Cueva de Arce, Cádiz).

<sup>110</sup> Ver inciso referente al número siete.



representan un periodo de involución (materialización); de Libra a Piscis un periodo de evolución o espiritualización.

Numerosas mitologías explican el origen y significado de cada constelación, por ejemplo, en la Europa medieval se consideraba a Jesucristo en el lugar de Helios, el sol, quien se encontraba rodeado por sus 12 apóstoles.

#### **4.1.3 Etapas de la aventura heroica**

El héroe emprende una aventura que simbólicamente lo enfrentará a sí mismo. Si es capaz de salir de aquel infierno (simbolizado por una maldición, la muerte, la entrada accidental a un mundo extraño y caótico), el héroe podrá regresar a su mundo, a su realidad, sabiendo que la verdadera fuerza para solucionar todos los problemas proviene de su interior. De manera simbólica esto se presenta como una apoteosis donde el protagonista se convierte en rey, recibe el favor de los dioses o se casa con la damisela como recompensa.

El héroe se encontrará con personajes peculiares que le ayudarán por medio de un consejo o de la entrega de un objeto mágico para poder superar las pruebas que se encuentre en su camino. También existen compañeros de viaje, quienes en un principio pueden confrontar al héroe, pero más tarde se convertirán en sus aliados.<sup>111</sup>

A continuación se estudiarán las correlaciones existentes entre la historia de *Saint Seiya* y los diferentes niveles de la aventura heroica descritos por Joseph Campbell<sup>112</sup>, para de esta manera establecer la naturaleza implícita de este modelo arquetípico y así complementar con un análisis hermenéutico de la figura del guerrero.

Cabe recordar que la aventura del héroe es un ciclo que termina y empieza constantemente, en pocas palabras en un ciclo infinito. Esto se puede observar durante el resumen de la historia en el capítulo 3.

---

<sup>111</sup> En la historia de la literatura, la cinematografía y la televisión, han existido compañeros de aventura como: Robin Hood y sus *Hombres Felices*; la Comunidad del Anillo en *El Señor de los Anillos*; Luke Skywalker es acompañado por Leia Organa, Han Solo y Chewbacca en *Star Wars*; Ron y Hermione amigos de *Harry Potter*; por citar algunos ejemplos.

<sup>112</sup> Joseph Campbell. *El héroe de las mil caras*. Fondo de Cultura Económica.

### a) Partida

Los caballeros de bronce (Pegaso, Andrómeda, Cisne, Dragón y Fénix) acuden al santuario de Atena<sup>113</sup> debido a un combate entre caballeros de oro y unos intrusos que pretenden matar a la diosa: los espectros de Hades. Cuando Saori Atena decide suicidarse para entrar al mundo de Hades, los caballeros de bronce se sienten totalmente desolados, sin embargo es precisamente en este momento donde realmente surge el llamado a la aventura por parte del primer guía del camino: Shion el Patriarca. Este guía les dota a los caballeros de bronce de nuevas armaduras, las cuales han sido bañadas en la sangre de la diosa, además les da un objeto mágico: la armadura de Atena contenida en una estatuilla que cabe en la palma de la mano. Su misión es bajar a los infiernos para entregarle a la diosa su armadura para combatir. Los caballeros de bronce se dirigen a un castillo en Alemania el cual es un portal mágico entre la superficie de la Tierra y el mundo de Hades; pero para adentrarse al infierno, tienen que enfrentarse al primer guardián del umbral: Radamantys de Wyvern, espectro general de Hades.

Aventura del Héroe, etapa 1: Partida	
Llamado a la aventura	Tras el suicidio de Atena, Shion (El Patriarca) ordena a los caballeros de bronce entregarle a Atena su armadura para poder derrotar al dios Hades en el Infierno.
Ayuda sobrenatural	El Patriarca dota de nuevas armaduras a los caballeros de bronce, utilizando la sangre redamada de la diosa Atena.
Objeto mágico	La armadura de la diosa Atena. Las armaduras de los caballeros de bronce.
Cruce del umbral	Los caballeros de bronce activan su octavo sentido y entran en el Infierno.
Guardián del umbral	Radamantys de Wyvern, general del ejército del dios Hades.
Sacrificio	La diosa Atena se suicida con una daga dorada para entrar personalmente al Infierno y combatir al dios Hades.

### b) Prueba

Los caballeros de bronce deben recorrer los 9 círculos del infierno y enfrentarse en numerosas ocasiones con el peligro de morir. Deben eliminar a los 108 espectros de Hades y darle su armadura a la diosa Atena.

Cuando los caballeros de bronce y oro han alcanzado el límite entre Guidecca y los Campos Elíseos, deben derribar el “Muro de los lamentos”. En este

---

<sup>113</sup> Al inicio de este estudio, se determinó emplear el nombre que se le da a la diosa en el *anime*. Más adelante cuando se haga referencia a la figura de la mitología griega se empleará el nombre de Atena.

momento los caballeros de oro sacrifican su vida para que los caballeros de bronce prosigan la misión. Al reunir todo su poder, los 12 caballeros de oro emulan la luz del sol en el Infierno, toda su energía es concentrada en la flecha de oro de Sagitario y de esta manera perforan el muro, pero la fuerza luminosa generada es tal, que los cuerpos de los caballeros dorados se desintegran.

Para cruzar hacia los Campos Elíseos (otro umbral dentro de la aventura) los caballeros de bronce deben desplegar literalmente las alas de sus armaduras para volar a través de un campo interdimensional entre el Infierno y los Campos Elíseos. En el caso de Ikki de Ave Fénix, quien no recibió la sangre de Atena en su armadura, es ayudado por Pandora, quien le da un brazalete para poder cruzar con la promesa de vengarla a ella y a los espectros de los engaños del dios Hades, pues ellos siempre lucharon en su nombre con la promesa de conquistar la Tierra para establecer un nuevo orden utópico donde nada ni nadie perecería, sin embargo, la verdadera intención del dios Hades era la de sumir a toda la Tierra en la oscuridad.

Ya en los Elíseos, los caballeros de bronce deben enfrentarse a tres dioses: Hipnos (dios del sueño), Tánatos (dios de la muerte) y Hades, dios del mundo de los muertos. Para ello deben convertir sus armaduras de bronce en “armaduras divinas”, las cuales son superiores a las de oro. Atena es rescatada de una enorme vasija que le succionaba la sangre y el caballero de Pegaso le da su armadura a la diosa, quien combate cuerpo a cuerpo con Hades mientras discuten acerca de la humanidad y el supuesto castigo merecido debido a su corrupción. Finalmente Pegaso sacrifica su vida al impedir con su cuerpo que la espada de Hades atravesara el cuerpo de Atena. La diosa junto con la *cosmoenergía* de los otros caballeros de bronce elimina el cuerpo y el espíritu del dios Hades.

Aventura del Héroe, etapa 2: Prueba	
Ayuda sobrenatural	Los caballeros de oro, mediante el sacrificio de sus vidas, generan el poder de la luz solar para abrir el “muro de los lamentos” y así abrir el paso hacia los Campos Elíseos. Los caballeros de bronce pueden cruzar dicho umbral gracias a sus armaduras bañadas en la sangre de Atena (Ave Fénix logra cruzar portando el brazalete que le obsequió Pandora).
Objeto mágico	Flecha de Sagitario; alas de armaduras de bronce; brazalete de Pandora.
Cruce del umbral	Paso entre el Infierno y los Campos Elíseos, lugar donde reside el dios Hades.
Guardián del umbral	Hipnos dios del sueño y su hermano Tánatos dios de la muerte.
Pruebas	Los caballeros de bronce y oro deben derrotar a los guerreros de Hades a través de los 9 círculos del infierno. Los caballeros de oro deben abrir el umbral que separa el Infierno de lo Elíseos. Los caballeros de bronce deben salvar a Atena y derrotar a Hades.
Encuentro con la diosa	Los caballeros de bronce funden su energía de combate con la diosa Atena, para así derrotar al dios Hades.
Apoteosis	Atena y sus caballeros de bronce (quienes ahora visten armaduras divinas) derrotan a Hades, gracias al sacrificio de Seiya de Pegaso.

### c) Retorno

Después de vencer al dios Hades, la diosa Atena les dice a sus caballeros que es momento de regresar al “mundo de luz” mientras los Campos Elíseos y el Infierno son destruidos. Son envueltos en una burbuja de luz y desaparecen del mundo de Hades.

Gracias al triunfo de Atena y sus caballeros, el eclipse interplanetario que amenazaba con oscurecer la Tierra y convertirla en un nuevo mundo de los muertos para siempre, es interrumpido, regresando a los humanos la posibilidad de seguir viviendo en este mundo.

Aventura del Héroe, etapa 3: Retorno	
Huída mágica	Atena regresa con sus caballeros de bronce a la superficie terrestre, protegiéndolos del colapso del mundo de Hades.
Rescate del mundo exterior	El eclipse que amenazaba al planeta y sus habitantes es detenido.

#### 4.1.4 El guerrero como figura heroica

En los mitos de distintas culturas, así como en sus adaptaciones literarias en cuentos y novelas, los héroes han estado representados bajo el arquetipo del guerrero.

Carol Pearson en su libro *Despertando los héroes interiores*<sup>114</sup>, ofrece una lista de varios arquetipos que se pueden identificar con la figura heroica, ya que finalmente, los héroes pueden ubicarse bajo distintos matices y momentos de sus respectivos procesos. Por ejemplo, el caballero Shion de Aries, sumo sacerdote de Atena, es un héroe consumado que ha alcanzado un estatus y se ha convertido también en el guía dentro de la aventura.

Por otra parte, también existen figuras heroicas que no pudieron seguir evolucionando en su proceso y llegan a convertirse en villanos. Dentro del relato de *Saint Seiya*, este personaje se puede identificar con Saga de Géminis, quien empleó su fuerza para fines egoístas, provocando una guerra interna entre los defensores de Atena.

Pero el guerrero identificado como la figura heroica más recurrente en los mitos, tiene ciertas características que le son inherentes. Carol Pearson señala que el guerrero presenta valor, fuerza e integridad, lo que le da el poder de llevar a cabo sus metas y persistir en ellas. Siempre luchará tomando en cuenta sus principios, aunque para ello tenga que pagar un precio alto. Recuérdese el sacrificio de Seiya de Pegaso.

El Guerrero mítico <sup>115</sup>	
Tiende a romper los límites de su medio	Los caballeros son capaces de realizar grandes hazañas de combate al despertar el poder del universo que reside en su interior llamado <i>Cosmo</i> . Al despertar el octavo sentido ( <i>Araya shiki</i> ), Pegaso y sus amigos son capaces de entrar con vida al mundo de los muertos para combatir al dios Hades.
Emprende una travesía	Al bajar al Infierno, Pegaso y los demás caballeros de bronce recorren los 9 círculos del infierno, además de cruzar el umbral para llegar a los Campos Elíseos.
Enfrenta peligros y enemigos	El peligro de muerte se convierte en una constante. Enfrentan a 108 guerreros del dios Hades.
Lo caracterizan la valentía y los grandes ideales	Los caballeros de bronce luchan por valores como el amor y la amistad. Mismos que hacen que esta vida tenga un sentido de ser, a pesar de la corrupción de la humanidad, la cual provoca el constante azote por parte de los dioses.

<sup>114</sup> Carol Pearson. *Despertando los héroes interiores*. Ed. Humanitas.

<sup>115</sup> Julio Amador Bech. *Las raíces mitológicas del imaginario político*. Grupo Editorial Miguel Ángel Porrúa.

Arriesga su vida por defender una causa	Constantemente mencionan que están preparados para morir por Atena y el bienestar del mundo.
Protege a los débiles	Los caballeros de bronce sacrifican su vida como jóvenes normales, pues solamente ellos pueden frenar los peligros que acechan a los humanos, quienes son débiles frente al poder y omnipotencia divinos.

## 4.2 Análisis de génesis

### 4.2.1 El autor y su obra

Masami Kurumada, nacido el 6 de diciembre de 1953, es el *mangaka*<sup>116</sup> creador de *Saint Seiya*, así como parte del equipo de guionistas de la versión *anime*.

Su primera publicación profesional data de 1974 de título *Sukeban Arashi*, el relato de la vida de un adolescente dirigida a un público mixto.

Su siguiente trabajo fue *Ring ni Kakeru* (1977-1981), el cual trata de un joven boxeador y su lucha por llegar a ser profesional. En esta obra que también llegó a adaptarse al *anime*, se pueden observar características que más tarde el autor emplearía en *Saint Seiya*: muchachos que sobrepasan sus límites durante el combate, batallas de amplia duración y naturaleza extraordinaria, diversas problemáticas afectivas entre los personajes. Además el protagonista de esta historia es entrenado por su hermana. Este punto es de vital importancia, pues la referencia al amor fraterno, así como la guía y protección de una figura femenina se encuentra presentes en la mayoría de las obras de este autor.

*Fuma no Kohiro* (1982-1983), su tercer trabajo, trata de 5 muchachos que encarnan cada una de las fuerzas elementales y luchaban contra un grupo que intentaba apoderarse de 10 espadas, las cuales representaban el equilibrio del universo. Aquí se hace evidente cómo la idea de *Saint Seiya* iba creciendo dentro de la obra de Kurumada, pues en este relato ya se habla de un equipo de 5 jóvenes restaurando el bienestar del mundo.

---

<sup>116</sup> Palabra japonesa que significa dibujante de *Manga*.

Su cuarto título *Raimei no Zaji* (1984) no tuvo el éxito esperado. Se trata de un joven marcado por una cicatriz en la espalda, quien huye de su hogar siendo perseguido y librando diferentes obstáculos.

Su quinto manga *Otoko Zaka* (1984-1885) está basado en varios cuentos chinos. Trata de dos muchachos que defienden a Japón de distintos enemigos. Nótese la insistencia del tema de los jóvenes que salvan al mundo.

En 1986 se inicia tanto la edición del *manga* como la transmisión del *anime* más famoso de esta autor<sup>117</sup>. *Saint Seiya*, conocido internacionalmente traducido a distintos idiomas con el título de *Los Caballeros del Zodiaco*, la historia de 5 guerreros que protegen a Atena y el planeta Tierra.<sup>118</sup> De acuerdo a su sitio oficial de Internet<sup>119</sup>, Masami Kurumada comenta que pretendía hacer una historia sobre *karate*, pero al querer hacer más espectaculares las batallas, dotó a los personajes de armaduras, las cuales representarían al signo zodiacal protector y rector de cada personaje. La idea de tomar como base la mitología clásica se fue dando cuando el autor, por consejo de un editor de Shueisha, decidió que las armaduras fueran desarmables y tomaran la forma de las constelaciones. El protagonista de nombre Seiya, nació bajo el signo de Sagitario, mismo signo zodiacal del autor, además este es el signo del guerrero que dio la vida por Atenea y protegió con su armadura el cuerpo de Seiya en varias ocasiones. Pegaso también es el signo oriental del autor.

Kurumada terminó de publicar *Saint Seiya* en 1991. Pero sus siguientes historias *Silent Knight Shou* (1993) y *Aoi no Tori Shinwa* (1994) no tuvieron el mismo éxito.

---

<sup>117</sup> *Saint Seiya* fue uno de los *mangas* en ser adaptado al *anime* de manera más rápida en la historia de la animación japonesa.

<sup>118</sup> Conviene detenerse un momento en esta historia, pues como ya se habrá advertido, el equipo de 5 jóvenes que salvan al mundo, no solo es un tema recurrente dentro de la obra de Kurumada, sino también lo ha sido dentro del ámbito de las series japonesas de acción. *Ultraman* fue una serie que marcó la televisión nipona, generándose así una tradición en series de acción “en vivo” que incluso Estados Unidos llegaría a adoptar con los *Power Rangers*. En Japón, la primera serie de este tipo fue *Himitsu Sentai Goranger*. En la historia *anime*, esta particularidad puede ser observada también en títulos como *Samurai Warriors* y *Sailor Moon*, por mencionar algunos.

<sup>119</sup> <http://www5e.biglobe.ne.jp>

El panorama cambió en 1994 con la publicación de *BT'X* la cual duró hasta el 2001. Esta historia, que también se considera un *hit* dentro del *manga* y el *anime*, trata de un chico llamado Tepei quien lucha por liberar a su hermano del "Imperio de las máquinas". Tepei se convierte en un guerrero que monta un *beta* (unidad biomecánica en forma de algún animal mítico, en este caso un unicornio). La maestra de Tepei era la compañera original de *Beta X*, pero ella escapó del imperio al enterarse de que éste pretendía destruir la Tierra. Nuevamente se advierten similitudes en la obra de Kurumada: la figura femenina como guía, el uso de armaduras y aditamentos con fuerte relación simbólica con algún animal mítico, el protagonista y héroe de la serie vuela literalmente con ayuda de su unicornio alado.

En 1996 editó *Akaneiro no Kaze*, la historia de un maestro de *kendo* que busca venganza por la aniquilación de su gente. En ese mismo año, también salió *Evil Crusher Mashitsu*, de carácter sobrenatural donde el protagonista debe impedir que espíritus malignos invadan la Tierra.

La obra de Masami Kurumada mantiene una carga simbólica muy fuerte al utilizar en sus creaciones figuras y eventos cuya relación intrínseca, conforman historias atractivas. El arquetipo del héroe guerrero se encuentra implícito en la mayoría de ellas, y por lo menos en las dos más importantes, por lo que es un personaje reconocido dentro del ámbito del *manga* y el *anime*.

#### 4.2.2 Mitología

En el relato de *Saint Seiya* se encuentran numerosas referencias a mitos y dioses. Con ayuda de distintas fuentes especializadas en mitología<sup>120</sup>, a continuación se presentan los mitos que Masami Kurumada adaptó para crear la historia de *Saint Seiya*.

---

<sup>120</sup> Marisa Belmonte, Margarita Burgueño. *Diccionario de mitología*. Editorial Libsa; Nadia Julien. *Enciclopedia de los mitos*. Editorial Océano; Fernando López Trujillo. *Dioses y diosas de Grecia*. Perymat Libros.



### **a) Atenea**

Dentro de la mitología clásica, Atenea tiene múltiples explicaciones acerca de su origen, así como atribuciones respecto a sus funciones como deidad. Una de las versiones tiene que ver con los primeros pobladores de Grecia, los pelasgos, quienes le atribuían poderes relacionados al relámpago y a las tormentas, señalaban su nacimiento en Libia donde fue encontrada por tres ninfas cerca del lago Trotonis. Dentro de esta misma leyenda, Atenea mató por accidente a Palas, compañera de juegos, así que adoptó su nombre para perpetuar su memoria. Otra versión del mito dice que Atenea salió vestida y armada de la cabeza de su padre Zeus tras un fuerte dolor que éste tuviera en la cabeza.

Existen distintas atribuciones divinas de Atenea: Atenea *Parthenos* diosa-virgen de la Luna; Atenea *Ergané* patrona de las artes mecánicas; Atenea *Hippia* protectora de los caballos; Atenea *Pronoia* personificación de la prudencia; *Agorea* o *Bulea* consejera de los dioses y mediadora en los conflictos; *Nicéfora* diosa vencedora en la guerra. También tuvo otras funciones como protectora de la familia y la agricultura, se le atribuía el adiestramiento del caballo de guerra, la invención de la trompeta y la flauta, además de ayudar con su sabiduría bélica a diversos héroes entre ellos Hércules. En la cultura romana tomó forma como Minerva, diosa de las artes, la inteligencia y la industria.

Tampoco se puede desechar el hecho de que algunos mitos, como los son las historias épicas de los Argonautas, hablan de jóvenes héroes que son protegidos por la diosa Atena, lo cual recuerda su faceta como protectora y consejera en el arte de la guerra y las aventuras heroicas.

### **b) Hades**

Hades es tanto el nombre de la deidad del mundo de los muertos, como el propio nombre del lugar que rige. El mito señala que cuando se dio la repartición de “reinos” entre los hermanos de Zeus, a Hades le correspondió el inframundo, mientras Zeus reinaba el cielo y Poseidón los mares.

Respecto a la tierra de los muertos, durante la época homérica, se le consideraba un lugar a donde se dirigían “las sombras de los muertos”. Más tarde se le atribuye a la cultura egipcia la noción de “juicio” a los muertos, quienes al pasar el río que separa ambos mundos (el de los vivos y el de los muertos), tienen que enfrentar el juicio de Minos, Éaco y Radamante, lo que conlleva una serie de castigos o premios dependiendo de las acciones en vida. De esta manera el Hades se sistematiza en distintas regiones:

- *El Erebo*, donde residen Cerbero (perro de tres o más cabezas que vigila a las ánimas), las Furias (personificación de los remordimientos), la Muerte y los fallecidos sin sepultura.
- *El Infierno de los malvados*, donde se sufre tanto en un mundo glacial como en otro de llamas.
- *El Tártaro*, donde caían los ofensores a los dioses en una prisión con murallas de bronce.
- *Los Campos Elíseos* equivalente a un paraíso dentro de la cosmovisión cristiana.

### **c) Hipnos y Tánato**

Hipnos (dios del sueño), hermano de Tánato (dios de la muerte). Su morada se encontraba en una cueva cerca del cauce del río Lete (olvido), a cuyas orillas crecían distintas plantas narcóticas, entre ellas la amapola. Era amigo de Apolo y las Musas. Gusta de pasear por la tierra procurando descanso a los humanos, así como sueños.

A Tánato, deidad de la muerte, se le consagraba el ciprés, pero nunca tuvo templos erigidos en su nombre, ni sacerdotes.

### **d) Pegaso**

Es un caballo alado que nació del cuello de Medusa cuando Perseo le cortó la cabeza. El mito clásico cuenta que Pegaso hizo emanar agua de una coxa, la cual se convirtió en la fuente de inspiración divina, consagrándose esta a las musas. Belerofonte fue capaz de atrapar a Pegaso con ayuda de Atenea para así

utilizarlo en sus diversas aventuras. Se dice que Pegaso se encuentra en el Olimpo.

Simbólicamente representa la capacidad innata de espiritualización, así como la transformación del mal en bien. También representa la creatividad intelectual y poética.

#### **e) Andrómeda**

Andrómeda era hija de Cefeo, rey de Etiopía y Casiopea, quien vanagloriándose de su belleza dijo que era más bella que las nereidas juntas, esto provocó la ira de Poseidón, quien asoló la región con tormentas, inundaciones y un monstruo marino. Para frenar la ira del dios, Andrómeda fue atada con cadenas a un peñasco, pero cuando estuvo a punto de ser atacada por el monstruo, fue rescatada por Perseo quien regresaba a su país tras vencer a medusa. Vivieron juntos y fueron transformados en constelaciones por mediación de Atenea.

#### **f) Cisne**

Tiraba del carro de Apolo. Tenía el don de la profecía y daba aviso de los fallecimientos. Símbolo de luz, de pureza y elegancia en Asia y Europa. En el lejano oriente representa belleza femenina, elegancia y valor. Fungió como símbolo alquímico de mediación entre fuego y agua. Se consideraba que este animal “cantaba” cuando sabía que su muerte estaba próxima, sobre todo, cuando se encontraba atrapado por el hielo.

#### **g) Dragón**

Para los orientales representa fortuna y es signo de prosperidad. También simboliza el poder celestial y el conocimiento. Emblema del poder imperial en China, representa un papel intermediario entre las potencias cósmicas, también vinculado con los fenómenos climatológicos como la lluvia.

No obstante, para la cultura de la Europa medieval es una representación maligna. Figuras heroicas como Apolo, Cadmo, Perseo, Sigfrido, San Jorge y San Miguel Arcángel se muestran venciendo al dragón.

#### **h) Ave Fénix**

Ave única en su especie, por lo que no podía reproducirse. Cuando esta ave mítica moría, se quemaba y de las cenizas nacía otra ave similar. Simboliza el constante movimiento: destrucción – creación. En china simboliza al sol. En la alquimia corresponde al color rojo, significa regeneración universal.

#### **4.2.3 La Divina Comedia**

Dentro de las distintas fuentes mitológicas respecto al contenido de este anime, cabe destacar la obra del poeta medieval Dante Alighieri (1265-1321), quien de distintas fuentes clásicas (incluyendo Boecio y Cicerón), elaboró un mundo del cual se ha partido para la creación de diversas obras literarias. En el caso de *Saint Seiya*, no puede pasar desapercibida esta obra, puesto que forma parte fundamental del argumento de la Saga de Hades, sobre todo en nombres y detalles del relato. Por esto mismo, se hace mención de esta obra maestra de la literatura medieval (periodo en el que se fusionaron diversos temas mitológicos, como la búsqueda del Santo Grial). Esta obra no es la excepción, pues toma como referencia el Hades griego, pero se reinterpreta bajo una óptica cristiana.

Dicha obra se divide en tres partes: Infierno, Purgatorio y Paraíso. En la primera parte, Dante se encuentra en el inframundo y Virgilio (70-19 a.C.) se convierte en su guía de viaje.

A lo largo de su estancia en el infierno, el protagonista se encuentra y entrevista con diversos personajes de la historia. Al comenzar su viaje, cruza el río Aqueronte, donde se encuentra sumergida la gente que fue ingrata con Dios. El Infierno de Dante se divide en 9 círculos.

Círculos del Infierno en la obra <i>La Divina Comedia</i> de Dante Alighieri	
Primer Círculo	Es el limbo donde se encuentran aquellos que no fueron bautizados.
Segundo Círculo	Lugar donde Minos impone castigos y determina el lugar donde las animas pasarán la eternidad.
Tercer Círculo	Lugar donde cae una lluvia helada, granizo y nieve. Aquí se encuentra Cerbero, el perro que ataca almas.
Cuarto Círculo	Lugar donde se encuentran los culpables de avaricia, los cuales empujan grandes piedras que representan sus culpas.
Quinto Círculo	Lugar donde se encuentran los seguidores de sectas profanas, quemándose sobre tumbas semiabiertas.

Sexto Círculo	Lugar reservado para los más crueles, quienes sufren de torturas.
Séptimo Círculo	Lugar donde los pecadores sufren de una constante lluvia de fuego.
Octavo Círculo	Lugar donde las almas desnudas son tragadas por serpientes para ser regeneradas y comenzar de nuevo.
Noveno Círculo	<i>Cocitos</i> , un lugar congelado por el movimiento de las alas de Lucifer y sus demonios.

### 4.3 Análisis de función

El *anime Saint Seiya* corresponde en primera instancia al modelo de un relato teogónico, ya que los protagonistas son héroes que luchan para proteger al género humano de un castigo divino. Existen dioses a quienes combatir (Hades, Hipnos, Tánatos) y una deidad femenina protectora: Saori Atena.

Desde un punto de vista simbólico, los cinco caballeros de bronce representan a los seres mortales que tienen apego por el lugar en donde viven, que defienden la vida tal y como la conocen. Bajo el símbolo del número cinco, como se pudo observar con anterioridad, opera el significado del microcosmos, de los cuatro puntos cardinales más el centro, de los elementos primordiales para muchas culturas antiguas. Estos guerreros adolescentes representan valores de acuerdo a los colores que sus poderes y armaduras emanan: pureza, vida, pasión, amor; son los altos ideales (Pegaso), el sacrificio (Andrómeda), luz y valor (Cisne), el poder del conocimiento (Dragón) y la resurrección (Ave Fénix). Seiya y sus amigos son la humanidad, joven e inexperta frente a la deidad, que defiende su existencia sobre la Tierra.

Los caballeros de oro, los doce signos zodiacales de la elíptica solar, también son héroes, sin embargo estos se encuentran en una etapa más madura, ya que fungen como maestros que al final se sacrifican para que los alumnos (los caballeros de bronce) continúen la misión. La emanación dorada de sus armaduras los vincula simbólicamente con el poder solar y divino, son los seres

humanos que han alcanzado una jerarquía superior. Los experimentados caballeros de oro, en su carácter de máximos representantes de la orden de los guerreros sagrados de Atena, encuentran su apoteosis frente al “muro de los lamentos”. Simbólicamente la luz solar, el poder ancestral de los astros, perfora el muro de las tinieblas para que la juventud (los caballeros de bronce) vaya al rescate de la deidad femenina.

Saori Atena representa a la diosa protectora de la humanidad y de los sentimientos que la caracterizan: amor y amistad. Esto queda señalado en varias ocasiones, sobre todo, en el diálogo final de la historia.<sup>121</sup>

Esta figura ejerce funciones de la diosa madre y de la protectora de los héroes guerreros.

El dios Hades y sus espectros son el enemigo a derrotar, pues representan la aniquilación del género humano. Los guerreros de Hades son seres humanos que han “caído” en algún punto de la aventura heroica, es decir, fueron héroes que erraron el camino y ahora utilizan sus fuerzas para saciar al ego: el dios de la tierra de los muertos les ofreció un lugar privilegiado después de erradicar a la corrupta especie humana y crear una tierra utópica.

Hipnos y Tánatos, el sueño y la muerte, son dos situaciones que los caballeros de bronce deben vencer en su lucha por el encuentro con la diosa madre. En pocas palabras, los guerreros humanos pelean contra el olvido, simbolizado en este caso a través de la muerte, y contra la no – acción simbolizada por el sueño. La conciencia humana lucha por su supervivencia.

Como lo explica Paul Del<sup>122</sup>, la aventura heroica puede ser interpretada como una lucha psicológica donde los monstruos representan la culpa y los dioses la parte de la psique que juzga. Por su parte Joseph Campbell en *El héroe de las mil caras*, también opina que la aventura del héroe puede entenderse como un

---

<sup>121</sup> Ver capítulo 3, páginas 126 y 127.

<sup>122</sup> Paul Del, *El simbolismo en la mitología griega*, p.96

proceso interno, de esta manera puede salir a la luz el porqué de ese gusto humano por conocer y consumir este tipo de relatos. Es a través del héroe como el espectador vive, interpreta y asimila el mito.

De acuerdo al autor Roger Caillois<sup>123</sup>, el héroe está destinado a realizar todos aquellos actos que la gente común no puede, ya sea por imposibilidad física o tabú. Bajo este mismo esquema *Seiya de Pegaso*, junto a los demás caballeros de bronce y los caballeros de oro, son los héroes que se sacrificarán por el orden de las cosas, de tal suerte que después de su apoteosis, la felicidad y la tranquilidad quedan aseguradas, hasta que aparece un nuevo enemigo y el ciclo se cierra para comenzar de nuevo.

En la saga de Hades se puede observar cómo los caballeros de más bajo nivel (los caballeros de bronce) pasan prueba tras prueba, bajan a los infiernos, y convierten sus gastadas armaduras de bronce en armaduras divinas gracias a la sangre del sacrificio de Atena. Entonces el ciclo arquetípico del héroe se cumple en uno de sus sentidos principales, pues los jóvenes huérfanos de un origen humilde se transforman en los máximos defensores de Atena, encontrando que pertenecen a una orden de guerreros muy poderosos, capaces de hacer lo inimaginable: derrotar a un dios.

*Saint Seiya* no es en principio un mito proveniente de la antigüedad, pero sí contiene suficientes elementos simbólicos y mitológicos para afirmar que puede cumplir una función psicológica y moral. Mediante una hibridación de mitologías, teniendo a la griega como base, el autor de este *anime* reinterpretó los elementos míticos para ofrecer una historia cuyo argumento central es la lucha por el amor y la amistad.

---

<sup>123</sup> Roger Caillois. *El mito y el hombre*. Fondo de Cultura Económica.

Esta historia también puede dotar de identidad a sus seguidores. Los adolescentes que protegen a la diosa Atena, bien pueden simbolizar el proceso de madurez al que todo joven se enfrenta.

El mito del héroe en *Saint Seiya* se encuentra bajo una forma arquetípica de acuerdo a lo que señala la literatura especializada. Desde un punto de vista connotativo, el contenido de esta animación ofrece valores. Es por esto que *Saint Seiya* puede cumplir en cierta medida la dimensión psicológica y moral del mito.



## Conclusión

En esta tesis se ha podido observar que los mitos han estado presentes en la sociedad humana a través de diversos productos de la industria cultural. Los mitos, si bien llegan a perder importancia mística y religiosa para determinadas culturas, cierto es que sobreviven bajo distintas formas. El mito está presente en cuentos, en relatos folklóricos, en juegos, en el arte, en el cine, en la televisión, en los soportes multimedia de comunicación, donde el *anime* no es la excepción.

Al inicio de la investigación se propuso el tema del héroe mítico como principal motivo de aceptación y éxito en *Saint Seiya*. El análisis hermenéutico se concentró en las características de dicha figura, por lo que se concluye que el mito del héroe forma parte fundamental en su relato. A reserva de profundizar el alcance del tema mítico en la audiencia seguidora de la serie en algún estudio posterior, por el momento se subraya la importancia simbólica que el arquetipo del héroe tiene en este *anime*, lo cual abre las posibilidades para estudiar el fenómeno de la animación japonesa bajo el esquema hermenéutico del mito del héroe.

Con este trabajo de investigación, también se concluye que en el caso específico de *Los Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya)*, su contenido constituye un ejemplo claro de cómo el esquema del arquetipo del héroe mítico se encuentra vigente en la industria de los productos audiovisuales, particularmente en el *anime*; lo que a su vez propone replantear el tipo de concepción que de éste género se tiene, pues abundan los juicios acerca de la violencia imperante en la animación japonesa, pero no existe un análisis del contexto en el que la misma se desarrolla. Cuando se atiende al por qué de las posibles escenas de violencia en este *anime*, debe tomarse en consideración su carga simbólica, ya que la batalla entre dos caballeros puede ser en realidad una metáfora de instancias o conceptos mitológicamente establecidos desde tiempos antiguos. Esto significa representar los procesos psicológicos y sociales desde un punto de vista simbólico.

Entonces el tema heroico puede representar una liberación de las preocupaciones existenciales del individuo, por lo que éste se sentirá identificado y consumirá en mayor o menor medida los productos de su serie favorita. El grado de identificación se dará respecto a la propia interpretación que el individuo realice del contenido. Para esto tiene una amplia gama de géneros y materiales a su disposición. En este sentido el *anime* ofrece una cantidad importante de estilos y temas.

Al estudiar el fenómeno del héroe arquetípico en el contenido de *Saint Seiya*, se puede entender el éxito de dicho *anime*. Mientras los relatos de los diferentes productos audiovisuales atiendan la necesidad de héroes en la audiencia, estos estarán dando un paso en el terreno del éxito; a partir de ese punto sólo se debe saber cómo interpretar y adaptar dicho arquetipo.

## Apéndice

A continuación se presentan algunos productos referentes al fenómeno *Saint Seiya*, así como una guía de episodios del *anime*. Esto tiene como fin complementar la información acerca de la serie, así como dar un ejemplo del alcance mercadotécnico de la misma.

### Manga

Título.- *Saint Seiya*

Título en español.- *Los Caballeros del Zodiaco*

Dibujos y argumento.- Masami Kurumada

Tomos.- 28

Publicación Japón.- 1986 – 1991 (Shonen Jump / Shueisha)

Publicación México.- 2004 – 2006 (Grupo Editorial Vid)

Tomo 1. La Leyenda de los Caballeros de Atena

Tomo 2. ¡A muerte...! La Leyenda del Pegaso y el Dragón

Tomo 3. ¡Fénix, La leyenda del guerrero de la muerte!

Tomo 4. ¡Terrible! ¡La leyenda de las Armaduras Negras!

Tomo 5. ¡Armadura de plata! La leyenda del hermoso asesino

Tomo 6. ¡A luchar! La leyenda de los protectores de Atena

Tomo 7. La leyenda de la lucha contra el Caballero Dorado

Tomo 8. La leyenda de los doce templos del santuario

Tomo 9. La leyenda del sacrificio por su diosa

Tomo 10. La leyenda de Shaka, el hombre más cercano a dios

Tomo 11. La leyenda de los jóvenes que protegen a Atena

Tomo 12. La leyenda de la lucha interna del Patriarca

Tomo 13. La leyenda de la resurrección de Atena

Tomo 14. La leyenda de Poseidón, rey de los mares

Tomo 15. ¡Santuario submarino!, los 7 pilares

Tomo 16. El cazador de corazones

Tomo 17. ¡Hazte escuchar, plegaria de Atena!

Tomo 18. Más allá del oleaje azul

Tomo 19. ¡Resurrección!, las 108 estrellas diabólicas de Hades

Tomo 20. ¡Una batalla feroz de las 12 constelaciones!

Tomo 21. Bajo el árbol de sal...



- Tomo 22. ¡Despierta, octavo sentido!
- Tomo 23. El Hades: la puerta de la desesperación
- Tomo 24. Hades!, el nacimiento del alma
- Tomo 25. El mayor eclipse
- Tomo 26. ¡El camino hacia el Elíseo!
- Tomo 27. ¡Tánatos e Hipnos!
- Tomo 28. ¡Hacia un mundo rebosante de luz!

## Anime

Título.- *Saint Seiya*

Título en español.- *Los Caballeros del Zodiaco*

Director.- Yasuhito Kikuchi; Kouzo Morishita

Director de animación.- Tadao Kubota ; Yoshiyuki Shikano

Diseño de personajes.- Shingo Araki

Guión.- Takao Koyama; Masami Kurumada

Yoshiyuki Suga; Tadashi Yamazaki

Música.- Seiji Yokoyama

Producción.- Masayoshi Kawata; Hiroshi Takeda

Argumento y creador.- Masami Kurumada

Episodios.- 114

Año.- 1986 – 1989 (México a partir de 1993 TV abierta)

Casa Productora.- Toei Animation Co., LTD.



### Episodios

1. Las leyendas de una nueva era
2. ¡Enciéndete! Meteoro de Pegaso
3. ¡Cisne! El guerrero de los hielos
4. ¡Dragón! El puño y el escudo del dragón no tienen rival
5. La resurrección del Dragón
6. El guerrero que viene del infierno
7. La venganza del Caballero Fénix
8. En busca de la armadura dorada
9. ¡Formidable enemigo! Los cuatro caballeros divinos de la oscuridad aparecen
10. La tumba de la armadura sagrada
11. ¡Forcejeo de vida y muerte! El terror del puño negro de la muerte
12. ¡Atrapa! Cadena nebulosa de la amistad

13. ¡Enciéndete! Puño de flamas
14. La derrota del fantasma del diablo
15. EL secreto del Fénix
16. ¡Un gigante! El feroz ataque de Dócrates
17. El rescate de Saori
18. Los caballeros de los abismos
19. La isla del espectro
20. La traición del Señor de los Hielos
21. La pirámide de hielo
22. ¡El renacimiento del fuego! EL invencible Ikki.
23. El ángel de la muerte
24. EL vuelo de Pegaso
25. El despertar de Atena
26. Amigos o enemigos: los Caballeros de Acero
27. ¡Seiya se convierte en piedra! El escudo de Medusa
28. El sacrificio del Dragón
29. El secuestro de Saori
30. El ardiente cosmos del amor
31. ¡Aparición diabólica! La delgada línea entre la vida y la muerte
32. ¡Gran explosión! La isla de la Reina Muerte
33. ¡Garra del dragón y el tigre! No hay luz para las lágrimas del dragón
34. ¡Adiós camarada! Descansa en paz
35. La esperanza de Seiya
36. La realidad de las doce armaduras de oro
37. La decisión del casco
38. ¡Estruendo! Los Caballeros de Oro
39. Shiryu contra Máscara Mortal
40. La partida
41. ¡La gran batalla del santuario! La crisis de Atena
42. Cosmo Final
43. La batalla de la Casa de Tauro
44. Géminis: El laberinto de luz y sombras
45. Enviados a otra dimensión
46. La cadena de la nebulosa de Andrómeda ataca esta vez
47. El valeroso Hyoga ahora dormirá apaciblemente
48. Shiryu vuelve del país de los muertos
49. Sunrei reza por Shiryu
50. ¡Elévate Dragón! El cosmo furioso de Shiryu



51. ¿Por qué? El rugido del león de oro
52. El legendario golpe satánico de Ares
53. Cassius muere por amor
54. Ikki, el Ave Fénix sin alas
55. El llanto de Atena
56. ¡Shaka, el caballero más cercano al Gran Maestro!
57. Shaka abre sus ojos
58. Ikki muere valientemente por amistad
59. ¡Revive Cisne! Vida, muerte y amor
60. El renacimiento de Hyoga
61. ¡Ríndete o morirás! Escorpión contra Cisne
62. Hyoga, el valiente guerrero
63. Todas las armaduras doradas se reunieron en el Santuario
64. Tú eres digno de Atena
65. ¡Sal Excalibur! Shura contra Dragón
66. Shiryu se convierte en una estrella fugaz
67. ¡Adiós! Maestro, amigos...
68. Afrodita, un hermoso guerrero
69. Dulce aroma de muerte
70. La última sonrisa de Shun
71. El reloj de fuego se extingue
72. No pierdas a tus amigos Seiya
73. Amigos, reúnanse con Atena



#### Saga de Asgard

74. ¡Enemigos del polo norte! Los legendarios guerreros de dios
75. Hilda, la diosa encantada por el diablo
76. El cosmo de Thol está lleno de odio
77. Thol muere por Hilda
78. Phenril, el lobo del norte muestra el colmillo
79. Pobres lobos del norte
80. Lamentos en el hielo
81. ¡Freya! Historia de amores de la lucha entre la vida y la muerte
82. Ardiente infierno dentro del hielo
83. ¡El arpa embrujada! Un preludio de muerte para Shun
84. ¡Sentencia de muerte! Requiem de cuerdas
85. Un guerrero triste y valeroso
86. ¡Fénix! Alas carmesí ardientes



87. ¡El demonio amatista! El cementerio de los caballeros
88. La espada de fuego, ambición maligna
89. El sacrificio al mal, el bosque de los espíritus
90. ¡Seiya no mires hacia atrás! El cosmo del Dragón Ascendente
91. ¡Enciéndete Shun! El secreto oculto del colmillo oscuro
92. Shun, gira tu último vapor nebuloso
93. ¡Bud! El destino de las estrellas gemelas
94. Lazos entre hermanos
95. El renacimiento del legendario caballero
96. ¡Dragón contra Dragón! Una oportunidad en cien mil
97. Un brujo del mar, la canción de la muerte
98. La milagrosa aparición de la armadura de Odín
99. Atena, mi canción eterna por ti

#### Saga de Poseidón

100. ¡Poseidón, el emperador del océano! Una nueva guerra santa
101. Los grandes pilares de los siete mares
102. Resplandor misterioso: las armaduras de bronce
103. Shun es atacado por las seis bestias de Scilla
104. Muerte de las seis bestias por la poderosa cadena dorada
105. ¡Excalibur habita en el brazo de Shiryu!
106. Seiya encuentra a su ser más querido
107. Limnades, el despiadado
108. Isak, el hombre que olvidó sus sentimientos
109. ¡Cuidado Ikki! Una penosa muerte en batalla
110. Escucha el hermoso canto de Atena
111. ¡Amigos! Juntos en la hora de la muerte
112. La misteriosa resurrección de Poseidón
113. La flecha dorada ataca a Poseidón
114. ¡Brillen estrellas de la amistad! Leyenda de juventud



Título.- *Saint Seiya: The Hades Chapter Sanctuary*

Título en español.- Los Caballeros del Zodiaco. La Saga de Hades

Director.- Shigeyasu Yamauchi

Diseño de personajes.- Shingo Araki

Historia.- Masami Kurumada

Música.- Seiji Yokoyama

Episodios.- 13

Año.- 2002 – 2003 (Sky Japón/ DVD)

Casa productora.- Toei Animation Co, LTD.

1. El inicio de una nueva guerra santa
2. El árbol de las lamentaciones
3. La sombra de aquel que lucha
4. Expiación del inmortal
5. Reunión transitoria
6. El antiguo guerrero
7. El vulgo de las armaduras negras (sapuris)
8. Un momento de vacilación
9. Al final del orgullo
10. El golpe dorado
11. El Santuario se tambalea
12. La armadura de Atena
13. La mañana de la resolución



Título.- *Saint Seiya: The Hades Chapter Inferno*

Director.- Tomoharu Katsumasa

Diseño de personajes.- Shingo Araki; Michi Himeno

Historia.- Masami Kurumada

Música.- Seiji Yokoyama

Episodios.- 12

Año.- 2005-2006

Casa Productora.- Toei Animation Co., LTD.

14. ¡Cruzando el río Aquerón!
15. El salón del juicio silencioso
16. El legendario caballero Orfeo
17. Orfeo, el triste réquiem
18. ¡Hades! Una sorprendente posesión





19. ¡Pelea furiosa! Camino a Guidecca
20. ¡Castigo Mortal! El gran eclipse
21. Ikki, el golpe del lamento
22. ¡Atena ofrece su vida!
23. ¡Desesperación! El muro de los lamentos
24. ¡Reúnanse armaduras de oro!
25. ¡Adiós Caballeros de Oro!

## Cine

Título.- *Saint Seiya Gekijoban*

Título en español (MEX).- *Los Caballeros del Zodiaco: La reencarnación de Ellis la diosa de la guerra*

Director.- Kouzou Morishita

Director de animación.- Shingo Araki

Guión.- Yasuhiro Yoshikawa

Música.- Seiji Yokoyama

Productor Ejecutivo.- Chiaki Imada

Producida por.- Hiroshi Takeda

Año: 1987

Duración. 45'

País.- Japón

Casa productora.- Toei Animation Co., LTD.



Título.- *Saint Seiya: Kamigami No Atsuki Tatakai*

Título en español (MEX).- *Los Caballeros del Zodiaco: La gran batalla de los dioses*

Director.- Shigeyasu Yamauchi

Director de animación.- Shingo Araki

Guión.- Yoshiyuki Suga

Música.- Seiji Yokoyama

Productor Ejecutivo.- Chiaki Imada

Producida por.- Yosifumi Hatano y Kasuo Yokoyama

Autor Original.- Masami Kurumada

Año: 1988

Dur. 47'

País.- Japón

Casa productora.- Toei Animation Co., LTD.



Título.- *Saint Seiya: Shinku No Shonen Dentsu*

Título en español (MEX).- *Los Caballeros del Zodiaco contra-atacan*

Director.- Shigeyasu Yamauchi

Director de animación.- Shingo Araki

Guión.- Yoshiyuki Suga

Música.- Seiji Yokoyama

Productor Ejecutivo.- Chiaki Imada

Producida por.- Yosifumi Hatano y Kasuo Yokoyama

Año.- 1988

Duración. 75'

País.- Japón

Casa productora.- Toei Animation Co., LTD.



Título.- *Saint seiya: Saishu Seisen No Senshi Tachi*

Título en español (MEX).- *Los Caballeros del Zodiaco contra Lucifer*

Director.- Masayuki Akehi

Director de animación.- Masahiro Naoi

Guión.- Yoshiyuki Suga

Música.- Seiji Yokoyama

Producida por.- Chiaki Imada

Año.- 1989

Duración. 60'

País.- Japón

Casa productora.- Toei Animation Co., LTD.



Título.- *Saint Seiya: Tenkai Hen Overture*

Dir.- Shigeyasu Yamauchi

Director de animación.- Shingo Araki

Argumento.- Masami Kurumada

Guión.- Michiko Yokote

Música.- Seiji Yokoyama

Año.- 2004

Dur. 60 min.

País.- Japón

Casa productora.- Toei Animation Co., LTD.



## Música incidental



Título.- *Saint Seiya Original Soundtrack I*  
Andromeda Symphonic Orchestra. Dir. Seiji Yokoyama  
1987



Título.- *Saint Seiya Original Soundtrack II*  
Andromeda Symphonic Orchestra. Dir. Seiji Yokoyama  
1987



Título.- *Saint Seiya Original Soundtrack III*  
Andromeda Symphonic Orchestra. Dir. Seiji Yokoyama  
1987



Título.- *Saint Seiya Original Soundtrack IV*  
Andromeda Symphonic Orchestra. Dir. Seiji Yokoyama  
1988



Título.- *Saint Seiya Original Soundtrack V*  
Andromeda Symphonic Orchestra. Dir. Seiji Yokoyama  
1988



Título.- *Saint Seiya Original Soundtrack VI*  
Andromeda Symphonic Orchestra. Dir. Seiji Yokoyama  
1988



Título.- *Saint Seiya Original Soundtrack VII*  
Andromeda Symphonic Orchestra. Dir. Seiji Yokoyama  
1988



Título.- *Saint Seiya Original Soundtrack VIII*  
Andromeda Symphonic Orchestra. Dir. Seiji Yokoyama  
1989



Título.- *Saint Seiya The Hades*  
Andromeda Symphonic Orchestra. Dir. Seiji Yokoyama  
1990



Título.- *Saint Seiya Tenkai Hen Overture*  
Andromeda Symphonic Orchestra / Make-Up  
2004

### **Temas de entrada / salida y música inspirada en Saint Seiya**



*Saint Seiya Hits I*  
Make-Up  
1986



*Saint Seiya Hits II*  
Makeup Project  
1987



*Saint Seiya Boys Be*  
Hironobu Kageyama y Broadway  
1988



*Saint Seiya Piano Fantasia*  
Seiji Yokoyama  
1989



*Saint Seiya 1996 Song Collection*  
Make-Up



*Saint Seiya Burning Blood*  
Hironobu Kageyama y Broadway  
1997



*The Hades Single*  
Yumi Matsuzawa  
2003



*Saint Seiya Theme Song & Best*  
Varios  
2006

## Videojuegos



*Saint Seiya Ougon Densetsu*  
Plataforma.- Nintendo  
1987



*Saint Seiya 2: Golden Legend*  
Plataforma.- Nintendo  
1988

*Saint Seiya*  
Plataforma.- Game Boy  
1993

*Saint Seiya*  
Plataforma.- PC  
Bandai 2002



*Saint Seiya Chapter Sanctuary*  
Plataforma.- Play Station 2  
2005



*Saint Seiya The Hades*  
Plataforma.- Play Station 2  
2006

### Figuras de acción



## Bibliografía

- Alighieri, Dante. *La Divina Comedia*. Grupo Editorial Tomo. México, 2003.
- Amador Bech, Julio. *Las Raíces Mitológicas del Imaginario Político*. FCPyS UNAM. Grupo Editorial Miguel Ángel Porrúa. México, 2004.
- Amador Bech, Julio. *El significado de la obra arte. Conceptos básicos para la interpretación de las artes visuales*. (En prensa).
- Becker, Udo. *Enciclopedia de los símbolos*. Editorial Océano. México, 2001.
- Belmonte, Marisa; Burgueño, Margarita. *Diccionario de mitología*. Editorial Libsa. Madrid, 2006.
- Berman, Marshall. *Todo lo sólido se desvanece en el aire*. Siglo XXI Editores. México, Decimosexta edición 2006.
- Bermúdez, Trajano. *Guía del cómic japonés*. Ediciones Glenat S.L. España, 1995.
- Bordwell, David; Thompson, Kristin. *Arte Cinematográfico*. McGraw Hill. México, 2001.
- Caillois, Roger. *El Mito y el Hombre*. Fondo de Cultura Económica. México, 1998.
- Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del Mito*. Fondo de Cultura Económica. México, Séptima reimpresión 1999.
- Cassirer, Ernst. *Antropología filosófica*. Fondo de Cultura Económica. México, Vigésima segunda reimpresión 2004.
- Cirlot, Juan Eduardo. *Diccionario de símbolos*. Ediciones Siruela. Madrid, Décima edición 2006.
- Diel, Paul. *El simbolismo en la mitología griega*. Idea Books. España, Primera edición 1998.
- Durand, Gilbert. *La imaginación simbólica*. Amorrortu editores. Buenos Aires, Segunda Edición 1968.

- Eliade, Mircea. *Mito y realidad*. Ediciones Guadarrama. Madrid, Segunda Edición 1973.
- Fernández, José (Ed). *Mitos y ritos en Grecia*. Dastin Export. Madrid, 2004.
- Frank, Manfred. *El dios venidero. Lecciones sobre la Nueva Mitología*. Ediciones del Serbal. Barcelona, 1994.
- Gadamer, Hans-Georg. *Mito y razón*. Paidós. Barcelona, 1997.
- Gadamer, Hans-Georg. *Método y verdad*. Tomo I.
- Gravett, Paul. *Manga, sixty years of japanese comics*. Laurence King Publishing, London. 2004.
- Heidegger, Martin. *Ontología: Hermenéutica de la facticidad*. Alianza Editorial. Madrid, 2000.
- Johns, Allan. *Enciclopedia de las ciencias ocultas*. Editores mexicanos unidos. México, 2002.
- Jung, Carl G. *El hombre y sus símbolos*. Editorial Caralt. Barcelona, Sexta edición 1997.
- Julien, Nadia. *Enciclopedia de los mitos*. Editorial Océano. México, 2002.
- Kolakowski, Leszek. *La presencia del mito*. Amorrortu editores. Buenos Aires, Primera reimpresión 2000.
- Ledoux, Trish. *Anime Interviews. The first five years of Animerica*. Cadence Books. San Francisco, California. 1997.
- Ledoux, Trish; Raney, Doug. *The Complete Anime Guide. Japanese animation*. Tiger Mountain Press. Washington, 1997.
- Leonard, Jonathan Norton. *Japón Antiguo*. Ediciones Culturales Internacionales. México, 1986.
- López Trujillo, Fernando. *Dioses y diosas de Grecia*. Perymat Libros, México, 2006.
- May, Rollo. *La Necesidad del Mito*. Paidós. Barcelona, Primera reimpresión 1998.



Pearson, Carol S. *Despertando los héroes interiores*. Ed. Humanitas. Madrid, 1992.

Riera, Jorge. *Videoguía Manga*. Midons Editorial. Valencia, España. 1996.

Serrano, A.; Pascual, A. *Diccionario de símbolos*. Editorial Diana. México, 2006.

Shodt, Frederik L. *Manga! Manga! The world of japanese comics*. Kodasha International. San Francisco, 1997.

### **Hemerografía**

Kurumada, Masami. *Saint Seiya. Los Caballeros del Zodiaco*. Tomo 1. Año 1. Editorial Vid. México, Febreo 2004.

Kurumada, Masami. *Saint Seiya. Los Caballeros del Zodiaco*. Tomo 13. Año 1. Editorial Vid. México, Diciembre 2004.

Kurumada, Masami. *Saint Seiya. Los Caballeros del Zodiaco*. Tomo 26. Año 1. Editorial Vid. México, Octubre 2005.

Kurumada, Masami. *Saint Seiya. Los Caballeros del Zodiaco*. Tomo 27. Año 2. Editorial Vid. México, Marzo 2006.

Kurumada, Masami. *Saint Seiya. Los Caballeros del Zodiaco*. Tomo 28. Año 2. Editorial Vid. México, Abril 2006.

*Anime & Manga* # 32, Junio 2007. Vanguardia Editores, México.

*Akiba-Kei* #10 Vanguardia Editores, México.

*Conexión Manga* #6. Noviembre 2005. Ediposter, México.

*Conexión Manga*. Edición Especial # 10. Junio 2006. Editoposter, México.

*Otaku* #2 Año 1, Septiembre 2005. Mina Editores, México.

*Otaku* #6 Año1, Enero 2006. Mina Editores, México.

*Otaku* #9 Año 1, Abril 2006. Mina Editores, México.

*VK! Virtual Kids*, Edición de lujo #2 *Los Caballeros del Zodiaco*. Julio 2006. Mina Editores, México.

## **Videografía**

Kikuchi, Yasuhito; Morishita, Kozo; Kurumada, Masami. *Saint Seiya (Los Caballeros del Zodiaco)*. Toei Animation. 1986 -1989.

Yamauchi, Shigeyasu. *Saint Seiya: The Hades Chapter Sanctuary*. Toei Animation, 2002 - 2003.

Katsumasa, Tomoharu. *Saint Seiya: The Hades Chapter Inferno*. Toei Animation, 2005 - 2006.

Yamauchi, Shigeyasu. *Seiya History; Special Feature DVD. Ten Kaihen Overture*. Toei Animation, 2004.

## **Cibergrafía**

Página oficial de Toei Animation  
<http://www.toei-anim.co.jp>

Página personal de Masami Kurumada  
<http://www5e.biglobe.ne.jp>

Internet Movie Data Base  
<http://www.imdb.com>

Animextremist. Web de anime  
<http://www.animextremist.com>

Grupo Editorial Vid  
<http://www.mundovid.com>

Web mexicana especializada en Saint Seiya  
<http://www.caballerosdelzodiaco.net>

Web especializada en *anime*  
[http://netdial.caribe.net/balzac/hist\\_animation.htm](http://netdial.caribe.net/balzac/hist_animation.htm)

Fuente electrónica de información  
<http://www.answers.com/topic/history-of-anime>

**Todas las imágenes © Masami Kurumada / Toei Animation 1986 - 2007**