

EL MUNDO CLÁSICO A TRAVÉS DEL CÓMIC

Creatividad e innovación para una enseñanza
literaria bilingüe e interdisciplinar



Mónica Durán Mañas (coord.)

EL MUNDO CLÁSICO A TRAVÉS DEL CÓMIC

Creatividad e innovación para una enseñanza literaria
bilingüe e interdisciplinar

Mónica Durán Mañas (coord.)

Primera edición, 2018

Coordinadora: Mónica Durán Mañas

Introducción: Alicia Esteban Santos

Prólogos y actividades didácticas: Mónica Durán Mañas, Fernando de la Calle Berzal, César Luis Bravo San Inocente, María Pilar Rodríguez Grégoris, Eva Monreal Martínez

Ilustraciones: Duna Martín Pérez, Lucía Guerrero Granados, Cecilia Domingo Merino, Daniel Ramos Salinas, Chenoa Nicola Miranda, María Muñoz Navarro, Ángela González Pecharromán y Lilian Andrés Sedgwick, Alejandro Ariel Fretez Castillo, Ciro Jesús Coronel Chaparro, Yasmina Herrakraki, Carla Maroto González, Julia Busnadiego Formariz, Alba Yaiza Rubio, Sara Bejarano Asensio e Irene Ramón Morán, Nicolás Tardón Elvira, Andrés García de Pablos, Erika Espinoza Morales, Julián Martín Camezzana, Beatriz Sánchez del Río.

Traducción: Ángel T. Tuninetti, Iris Craig, Gonzalo Gilabert Sánchez

Cubierta: D.V.D. Asociación Internacional Alma Clásica (AIAC)

Maquetación: Raquel Garzón Montagut

Edita: Educàlia Editorial

Imprime: Grupo Digital 82, S.L.

ISBN: 978-84-947281-7-4

Depósito legal: V-446-2018

Printed in Spain/Impreso en España.

Con la colaboración de: Universidad Autónoma de Madrid; West Virginia University de Morgantown, EEUU; SWPS University of Social Sciences and Humanities de Polonia.

Este recurso ha sido financiado por el Proyecto Erasmus + KA101 Creatividad e innovación: hacia un bilingüismo de calidad (Nº de convenio 2016-1-ES01-KA101-024619) en colaboración con la Asociación Internacional Alma Clásica.

This book has been funded by the Erasmus + Project KA101 Creativity and Innovation: Towards a Quality Bilingualism (Agreement No. 2016-1-ES01-KA101-024619) in collaboration with the Alma Clásica International Association.

Todos los derechos reservados. No está permitida la reimpresión de ninguna parte de este libro, ni de imágenes ni de texto, ni tampoco su reproducción, ni utilización, en cualquier forma o por cualquier medio, bien sea electrónico, mecánico o de otro modo, tanto conocida como los que puedan inventarse, incluyendo el fotocopiado o grabación, ni está permitido almacenarlo en un sistema de información y recuperación, sin el permiso anticipado y por escrito del editor.

Alguna de las imágenes que incluye este libro son reproducciones que se han realizado acogiéndose al derecho de cita que aparece en el artículo 32 de la Ley 22/18987, del 11 de noviembre, de la Propiedad intelectual. Educàlia Editorial agradece a todas las instituciones, tanto públicas como privadas, citadas en estas páginas, su colaboración y pide disculpas por la posible omisión involuntaria de algunas de ellas.

Educàlia Editorial

Avda. de las Jacarandas 2 loft 327 46100 Burjassot-València

Tel. 960 624 309 - 963 768 542 - 610 900 111

Email: educaliaeditorial@e-ducalia.com

www.e-ducalia.com

A Beatriz Sánchez, quien puso la semilla para este viaje...

To Beatriz Sánchez, who planted the seed for this trip...

ÍNDICE / INDEX

INTRODUCCIÓN	7
Un guía turístico muy especial.....	12
Max, Iuvenis Gladiator.....	18
Hércules en Hispania y el misterio de la Atlántida.....	24
El nacimiento de la Vía Láctea.....	29
El mito de Neptuno.....	33
Heracles y la Hidra de Lerna.....	38
Atalanta e Hipómenes.....	46
Mujeres al poder: Elena en Olimpia.....	49
El amor no entiende de sexos.....	52
Arquímedes en los Juegos Olímpicos.....	56
Marco y Apolo en los Juegos Olímpicos.....	63
¡Eureka!.....	69
Dédalo y el laberinto.....	76
El león y la espina.....	84
PREFACE	93
A Very Special Tour Guide.....	97
Max, Iuvenis Gladiator.....	103
Hercules in Hispania and the Mystery of Atlantis.....	109
The Birth of the Milky Way.....	113
The Myth of Neptune.....	117
Heracles and the Lernean Hydra.....	122
Atalanta and Hippomenes.....	130
Woman Power: Helen in Olympia.....	133
Love Knows No Gender.....	136
Archimedes in the Olympic Games.....	140
Marco and Apollo in the Olympic Games.....	146
Eureka!.....	151
Daedalus and the Labyrinth.....	158
The Lion and the Thorn.....	166
BIBLIOGRAFÍA	172
WEBGRAFÍA	174

INTRODUCCIÓN

En este volumen nos encontramos con la materialización de un brillante proyecto didáctico, cuya finalidad es sobre todo acercar la Cultura Clásica a los jóvenes, pues está concebida para utilizarse en la asignatura de Cultura Clásica (ESO). Pero no sólo para esta, sino que, con carácter interdisciplinar, tiene gran aprovechamiento para la enseñanza de Inglés, Biología, Educación Física, Lengua Española y Tecnología, principalmente.

El contenido del libro se ha logrado a través de un concurso internacional de elaboración de cómics ambientados en Grecia y Roma en la Antigüedad dirigido a jóvenes entre 10 y 25 años (estableciéndose tres categorías: la 1, de 10 a 13 años; la 2, de 14 a 17, y la 3, de 18 a 25): el “1er Certamen Internacional de Cómics Clásicos para jóvenes artistas “MAX, Juvenis Gladiator”. Se ha recogido para el volumen una selección de los mejores cómics presentados de cada categoría.

Este Certamen Internacional de Cómics Clásicos ha sido promovido por la Asociación Internacional Alma Clásica con la participación de la West Virginia University y de la Universidad Autónoma de Madrid para invitar a todos los jóvenes a la creación de un cómic basado en personajes y situaciones ambientadas en la Antigua Roma o la Antigua Grecia. La trama y los personajes, aunque sean totalmente ficticios, debían tener algún vínculo con esa época.

Una serie de temas con diversos aspectos didácticos se proponen fundamentalmente: el mundo clásico y el deporte (mito de Heracles, Atalanta, héroes deportivos, Juegos Olímpicos, deportes antiguos como el pancracio y el pugilato, concepto y valores del cuerpo y sus representaciones artísticas, etc.); el mundo clásico y la biología (mitos de metamorfosis, Aristóteles y otros científicos antiguos, etc.); el mundo clásico y la tecnología (mito de Dédalo e Ícaro, Pitágoras, Dionisio de Siracusa, Arquímedes, Herón de Alejandría, agricultura, ingeniería civil, etc.); el mundo clásico y la lengua y la literatura (mito de Polifemo y Galatea, origen de las palabras, etimologías, géneros literarios, etc.). De todo ello queda claro su carácter didáctico, interdisciplinar y con una intencionalidad que no desatiende la formación del joven también en cuestiones éticas.

Por otro lado, el volumen está enfocado a la enseñanza bilingüe, pudiendo servir para el aprendizaje del inglés en los países hispanohablantes y para el aprendizaje del español en los angloparlantes, puesto que el texto de los cómics aparece en ambas lenguas.

Y, en fin, es especialmente relevante su vertiente artística, que fomenta la creatividad del joven, pues en la valoración por el jurado de los trabajos presentados ha contribuido en muy importante medida la calidad de la expresión artística en los dibujos. Junto a ello se ha valorado la calidad del argumento, textos y diálogos, la puesta en escena, los rasgos de los personajes del cómic, así como, por otra parte, los valores éticos y morales que se ensalzan en cada obra.

La evidente utilidad del proyecto ha merecido el reconocimiento oficial y financiación europea a cargo del Proyecto Erasmus + KA101 *Creatividad e innovación: hacia un bilingüismo de calidad* (Nº de convenio 2016-1-ES01-KA101-024619) en colaboración con la Asociación Internacional Alma Clásica. El proyecto está formado por cinco profesores del IES Andrés Laguna de Segovia: Mónica Durán Mañas (directora del proyecto), César Luis Bravo San Inocente, Eva Monreal Martínez, Fernando de la Calle Berzal y Pilar Rodríguez Grégoris. Para la presente edición, Ángel Tuninetti, Universidad de Virginia Occidental, ha editado las imágenes de los cómics, en tanto que las traducciones del volumen han sido realizadas por Iris Craig, Gonzalo Gilabert Sánchez y Ángel Tuninetti.

El jurado del Certamen ha estado compuesto por profesores de la Universidad Autónoma de Madrid, de la West Virginia University de Morgantown, EEUU, y de la SWPS University of Social Sciences and Humanities de Polonia, y ha emitido los siguientes fallos:

El 1er. premio de la categoría de 10 a 13 años de edad: para Duna Martín Pérez, de 12 años, IES Andrés Laguna, Segovia. Su cómic trata sobre Aristóteles, que muestra en sueños a un estudiante aspectos de la cultura y la sociedad griega (dioses, guerreros, esclavos).

El 1er. premio de la categoría de 14 a 17 años de edad: para Lucía Guerrero Granados, de 15 años, IES Gabriel García Márquez, Madrid. Su cómic se refiere al mito de Aglauro y la Envidia, que se apodera de ella en contra de su propia hermana Herse al ser amada por el dios Hermes.

El 1er. premio de la categoría de 18 a 25 años de edad: para Julián Martín Camezzana, de 24 años, Mar de Plata - Buenos Aires, Argentina. Su cómic trata sobre Dédalo, Ícaro y el Laberinto que Dédalo construyó en Creta por orden del rey Minos para albergar al monstruo Minotauro.

Finalistas han sido: Beatriz Sánchez del Río, de Segovia, en la categoría de 10 a 13 años; Alejandro Esteban Aguilar, de Aranjuez, Madrid, en la categoría de 14 a 17 años; Alejandro Ariel Fretez Castillo y Ciro Jesús Coronel Chaparro, de Caacupé, Paraguay, en la categoría de 18 a 25 años.

Examinando los cómics y la diversidad de temas tratados podemos comprobar la riqueza de contenidos dentro de la cultura clásica, su relevante interés y su profundidad en muchos casos, que puede dar pie a todo tipo de obras literarias y artísticas, como ha sucedido de hecho en todas las épocas sin interrupción. Pero, además, es innegable el valor didáctico, por la seducción que puede ejercer sobre los jóvenes con tan atractivos temas (siempre en conexión con los actuales, universales) y por la infinidad de cuestiones importantes que se derivan y de interpretaciones y reflexiones que sugieren.

Tomemos como ejemplo la trama de uno de los cómics ganadores, en relación al Laberinto de Creta: un mito riquísimo y variadísimo en contenidos, desde la fantasía desbordante de una criatura imposible —el monstruo Minotauro— hasta la manifestación de los orígenes de la tecnología, pasando por las hazañas del héroe (también fantásticas e increíbles) y las acciones de la heroína (muestra, sin embargo, de comportamientos muy humanos y reales: amor, traición, desesperación...).

Para entenderlo mejor, narremos brevemente ese apasionante mito:

En primer lugar, el monstruo, que motiva el desarrollo de los hechos. Tras la figura de un monstruo se encierra en general gran simbolismo: el monstruo representa lo primitivo, incivilizado, margi-

nado, que finalmente debe ser eliminado. El héroe es casi siempre el encargado de acabar con él, para progreso del mundo, para civilizar el lugar en donde dominaba y poder fundar allí ciudades, por ejemplo, o para liberar a los hombres de la terrible amenaza que supone. En este caso el monstruo, el Minotauro, es bastante particular y atípico, como lo es su origen, en que se revelan además rasgos negativos y oscuras facetas de la conducta humana: el rey Minos de Creta quiso demostrar ante sus súbditos su gran poder y pidió al dios Posidón que hiciera salir del mar un toro extraordinario, para maravillarlos y afianzarse en el mando. Así lo hizo el dios. Pero Minos después no cumplió su promesa a Posidón de sacrificar en su honor ese toro sin par, que ahora ambicionaba poseer. Así pues, observamos —de parte del rey— vanidad y afán desmedido de dominio, incumplimiento de promesa, falta contra la divinidad, ambición. El dios, como es típico, castiga al mortal irreverente. Diversos son los medios de que se vale, según vemos en unos mitos y otros. En esta ocasión la divinidad ofendida recurre a un procedimiento un tanto retorcido: hace que la esposa de Minos, Pasífae, conciba una pasión aberrante por tan bellissimo animal. Pasífae no es una mujer corriente. Ella es la hija de Helio, el Sol, y pertenece a un linaje de mujeres apasionadas (“las ardientes mujeres de la raza del Sol”), como son las hermanas de Helio, Selene, la Luna, y Eos, la Aurora; como es su propia hermana, la famosa maga Circe de la *Odisea*; como es su sobrina la terrible Medea; como son sus propias hijas, Ariadna y Fedra. Ellas todas son mujeres de fuerte personalidad, posesivas, desmesuradas, que llevan la iniciativa en sus amores prohibidos, transgresoras de la conducta propia femenina.

Para satisfacer su deseo de unirse al toro, Pasífae pidió ayuda a Dédalo, que resolvió la difícil situación con su ingenio; él, el ingeniero, inventor y arquitecto prototípico. Esta fue la primera intervención de Dédalo: fabricó una vaca hueca en la que se introdujo Pasífae, con aspecto tan real que el animal se sintió atraído por ella. Y así nació el Minotauro, el ser mitad humano y mitad toro.

Minos estaba en la obligación de salvaguardar al Minotauro, criatura sagrada, pero peligrosa. Había que confinarlo a un lugar en donde pudiera vivir sin que hubiese modo de escapar de él. Y fue ahora el rey quien recurrió al arte incomparable de Dédalo, quien ideó ese edificio sin igual que es el Laberinto, un entramado de corredores entrelazados en confusión sin posible salida. ¿Qué decir del Laberinto que no se haya dicho ya? Mares de tinta han corrido proponiendo interpretaciones e intentando desentrañar sus simbolismos.

Y allí quedó encerrado el monstruo. Pero había que alimentarlo. Ahora llega entonces la parte más tremenda de la historia. El rey Minos solucionó el problema de qué manera: como los atenienses debían un tributo a Creta por una grave falta anterior, les impuso como pago la entrega de siete muchachos y siete muchachas cada año. Iban a buscarlos en un barco y, una vez en Creta, los hacían entrar en el Laberinto, para que sirvieran de pasto al Minotauro. El macabro suceso se repitió varias veces, hasta que... He aquí el héroe. El héroe está destinado a vencer al monstruo pernicioso; el monstruo está destinado a ser vencido, aniquilado por el héroe. Teseo, el gran héroe ateniense, decide a toda costa a librar a sus conciudadanos de semejante horror. Y no se le ocurre otro medio que infiltrarse entre las víctimas como uno más de los jóvenes. Y así, prisionero entre ellos, llega a Creta. Pero, antes de que entrase en el Laberinto, Ariadna, hija de Minos y Pasífae, lo ve y se enamora de él. He aquí la heroína, cuyo papel en esta historia es activo y decisivo. Nos encontramos con el tema (repetido en los mitos, por ejemplo, en el caso

de Medea, prima de Ariadna) de la muchacha, la princesa, que se enamora del extranjero enemigo de su familia y de su patria. Y ella se ve ante el dilema: elegir a los suyos y perder a su amado, incluso dejarle morir, o elegir a su hombre y traicionar a su familia, abandonar su patria y toda su vida anterior. ¿Qué hacer? Ariadna se decidió por su guapo y valiente extranjero y le ayudó a cumplir su misión de matar al Minotauro (que, no olvidemos, era su medio hermano, hijo de Pasífae igual que ella). Como lo más difícil —¡imposible!— era lograr salir del Laberinto, centró en ello su colaboración, y le dio a Teseo un ovillo de hilo que ella sujetaba fuera por un extremo, mientras el héroe iba desenrollándolo a medida que avanzaba dentro del tortuoso recinto, de forma que para regresar al exterior sólo tendría que seguir el hilo. Este ingenioso recurso se lo proporcionó a la enamorada Dédalo. Según otra versión del mito (que tiene muchas variantes), Ariadna entregó a Teseo una corona brillante para que se alumbrara en la oscuridad del Laberinto.

Y el gran héroe consiguió matar al monstruo, con el poder de su fuerza y valor sobrehumanos, y, tras ello, superar la segunda prueba, más complicada aún: “vencer al Laberinto”, lo que sólo alcanzó a lograr gracias al poder del amor y al poder del ingenio.

Abandonamos de momento el escenario de Creta para proseguir el hilo (nunca mejor dicho) de la historia de los amantes. Teseo había ofrecido a Ariadna a cambio de su inestimable ayuda hacerla su esposa y llevársela consigo a su patria Atenas. Así lo hizo. Pero no se cumplió de ese modo el destino de ambos, llamados a no continuar juntos. De camino desembarcaron momentáneamente en la isla de Naxos. Ariadna se quedó dormida en la playa y el barco zarpó rumbo a alta mar sin ella. ¿Qué sucedió? ¿Por qué Teseo la dejó allí? Hay diferentes versiones sobre ese hecho, horrible y vergonzoso, si es que el “héroe” actuó voluntariamente. Y habría muchísimo que comentar sobre la ingratitud, sobre la frialdad y crueldad extrema del uno frente al amor y entrega de la otra, sobre las relaciones hombre-mujer, sobre el abuso del fuerte contra el débil. Según una versión, la diosa Atenea, patrona de Atenas y protectora de Teseo, le obligó a marchar sin la joven; según otra, el viento arrastró la nave (quizás igualmente por impulso de los dioses) y Teseo no pudo hacerla regresar a la isla por más que lo intentara; o, en fin, es que él amaba a otra mujer... Todos nos imaginamos a Ariadna cuando despertó: sola en un lugar desconocido e inhóspito, abandonada por su amor, desconcertada, humillada, atemorizada, en el colmo de la desesperación... Pero no suframos más por ella. Según la versión más común (también en esta cuestión concreta del mito hay variaciones) llegó el dios Dioniso a Naxos con su cortejo festivo de sátiros y ninfas, vio a la bella Ariadna y venció finalmente el poder del amor y el poder divino: la hizo inmortal (¡nada menos!: un hecho insólito) y se casó con ella, viviendo ambos por siempre juntos y felices, como comprobamos en las muchas imágenes griegas que se conservan sobre los esposos.

Mientras tanto en Creta Dédalo —por haber ayudado a Ariadna— es objeto de la ira del rey Minos, que encierra al arquitecto y a su hijo Ícaro en el Laberinto. Tan perfecta era su obra y tan admirablemente cumplía su función de no permitir la salida (si no era con el truco del hilo y la ayuda desde el exterior), que ni el propio constructor era capaz de desentrañar el enredo de pasillos para encontrarla. Pero el ingenio de Dédalo era inagotable: sólo era posible escapar por el aire, y, en consecuencia, por allí habría que hacerlo, ideando un nuevo recurso. ¡Unas alas, para volar! Gracias a ellas podrían, además, alejarse de la isla y del dominio de Minos. Y, en efecto, Dédalo fabricó unas alas, para él y para su hijo, con

plumas que pegó con cera. ¡Y lograron el milagro de volar como los pájaros! Surcando los aires, abandonaron Creta y pasaron diversas islas. Estaban a salvo. Pero... Antes de emprender el vuelo Dédalo le había advertido a Ícaro muy seriamente del peligro: la cera se derretiría con el calor del sol. “¡No te acerques al sol de ninguna manera! Vuela recto, como yo. Sígueme”. Se lo había repetido una y otra vez, porque Ícaro era muy joven, temerario, desobediente. Y al principio el chico le hacía caso y seguía a su padre con prudencia, asustado sin duda del tremendo abismo bajo él. Pero poco a poco se fue confiando. El entusiasmo de volar, de ascender. Ansiaba más y más. ¡Ah! El resplandor fascinante. La belleza suprema del astro. Llegar casi a tocarlo. Dominar el Universo desde allí, a donde jamás nadie, sino él, había accedido. Se iba aproximando, hasta que el calor fue excesivo y —como le había predicho su sabio padre— se derritieron las alas. Cayó vertiginosamente Ícaro hacia el mar. Se ahogó, ante la mirada angustiada de su padre, que nada podía hacer ya.

Por último, este mito, como otros muchos (en especial los más significativos y de contenido que se presta a reflexiones e interpretaciones sustanciosas), ha servido de inspiración repetidamente en la posteridad tanto a literatos como a artistas plásticos: el Laberinto; el Minotauro; la lucha de Teseo con el Minotauro (el héroe y el monstruo); el hilo de Ariadna; Ariadna abandonada en Naxos; los geniales inventos de Dédalo; el temerario vuelo de Ícaro, ese joven desobediente que tiene la osadía de pretender subir demasiado alto, de aspirar a lo inalcanzable, y se convierte en ejemplo prototípico de escarmiento.

Alicia Esteban Santos
Universidad Complutense de Madrid



Un guía turístico muy especial

AUTORA: DUNA MARTÍN PÉREZ



PRÓLOGO

Cuando tu maestro o tu profesora te pregunta “¿Qué sabes sobre la antigua Grecia?”, lo más seguro es que pienses “¿Por qué debería yo saber algo de ese tema?”. O quizá te venga a la cabeza la imagen de un templo griego, con sus columnas y su frontón triangular, o la de algún dios barbudo (como Zeus o Poseidón). Sin embargo, también es posible que en ese momento tengas tanta hambre que solo acuda a tu mente un suculento yogur griego.

Pues bien, a partir de esa pregunta, Duna ha creado un cómic con el que podremos viajar al pasado y descubrir aspectos muy interesantes de aquella cultura porque, quizá no te hayas dado cuenta, pero parte de lo que haces cada día tuvo su origen en la antigua Grecia.

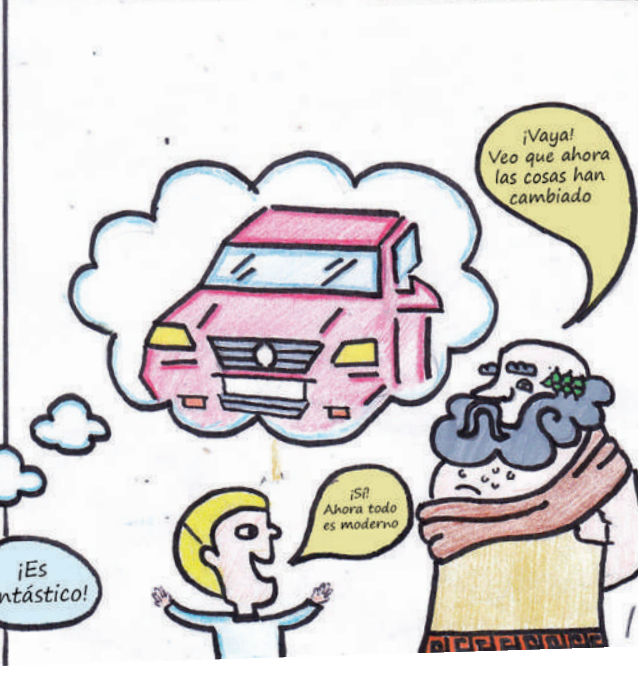
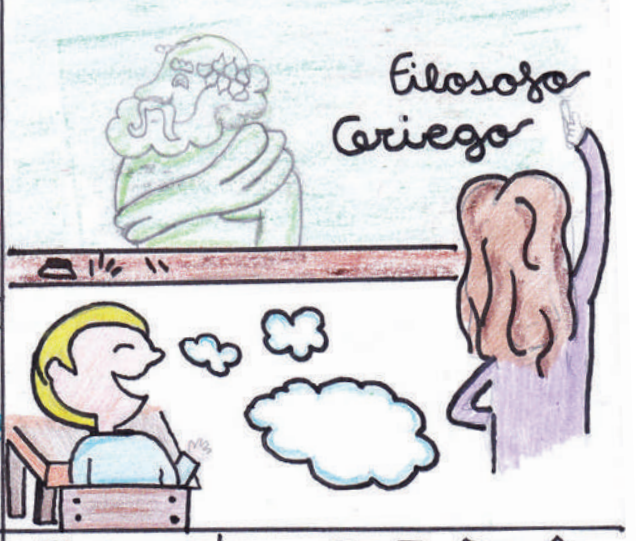
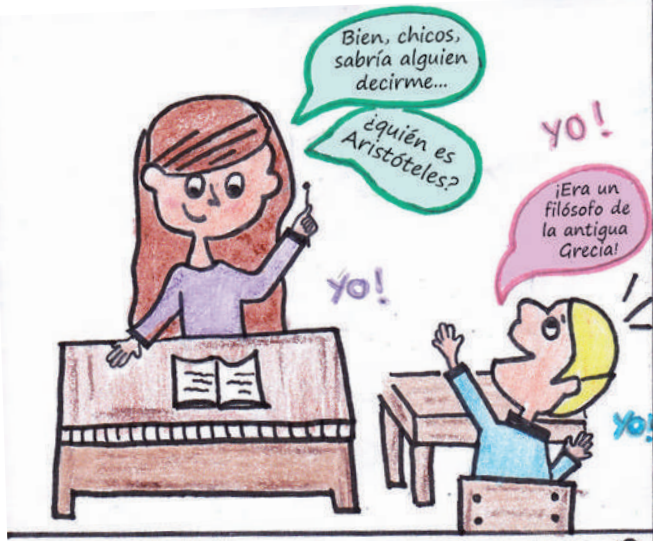
Es posible que últimamente hayas visto una película de superhéroes que quizás sean una recreación de los antiguos Perseo, Heracles, Odiseo,... Puede que hayas visto también en el periódico a esas personas que llamamos políticos y tal vez has oído hablar de la democracia. Entonces debes saber que incluso la palabra “político” se originó en la antigua Grecia y que allí comenzó la democracia. Quizá hayas oído hablar también de los científicos, de los filósofos o del teatro... Pues sí. Los griegos dieron los primeros pasos en la ciencia, la filosofía y las artes escénicas.

Estos son algunos ejemplos de lo que debemos a los antiguos griegos que vivieron hace más de dos mil años y establecieron los cimientos de nuestra sociedad actual.

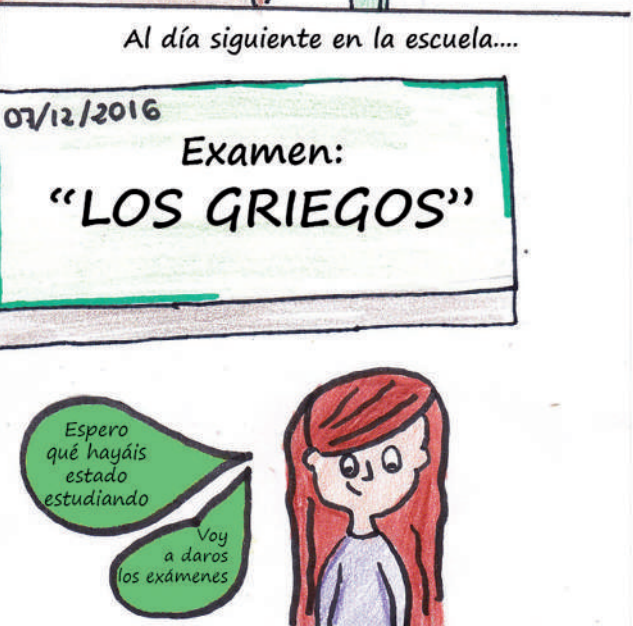
Nuestro guía será un personaje muy especial, el mismísimo Aristóteles, uno de los filósofos más famosos de todos los tiempos e impulsor de la mirada científica sobre el mundo. Con su ayuda no solo aprenderás muchas cosas interesantes, sino que además ¡te ayudará a aprobar los exámenes!

Pero no creas que eres el primer discípulo de Aristóteles. Hace la friolera de dos mil trescientos años ya dio clases a un personaje que luego se hizo muy famoso. Se llamaba Alejandro, pero su fama fue tan inmensa que todos lo conocen como Alejandro Magno (el Grande), el mayor conquistador de la... ¿lo adivinas? Pues sí, efectivamente, ¡el mayor conquistador de la Antigüedad!

¿Te animas a participar en este viaje?







Di un nombre de un filósofo griego.

Uno de ellos era Aristóteles.



Cita el nombre de uno de los dioses

Uno de ellos era Apolo.



Aparte de los dioses, ¿quiénes más había ayudándoles?

Habían ayudado a los dioses...

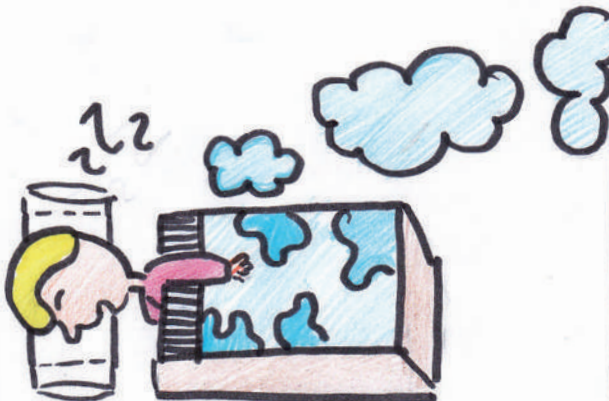
¡Los (ex)esclavos!



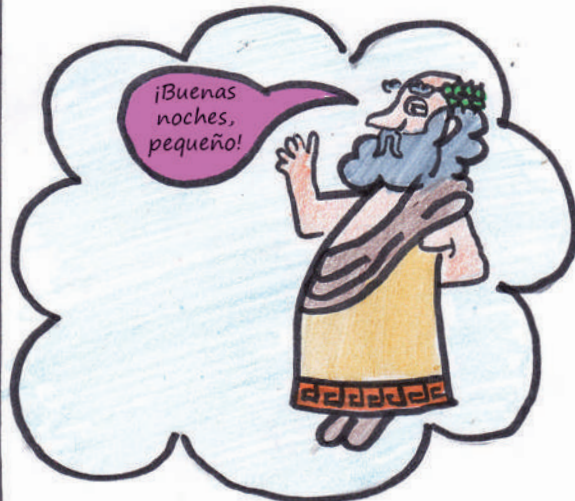
Al día siguiente en la escuela:

La nota más alta ha sido la de Tom, ha sacado un diez. ¡Enhorabuena!

¡Muchas gracias!



¡Buenas noches, pequeño!



ACTIVIDADES INTERDISCIPLINARES

Nos adentramos en el mundo clásico a través del cómic: *Aristóteles: Un guía muy especial*. Por tanto, nuestra primera curiosidad a satisfacer de la mano del gran filósofo será conocer algunas peculiaridades de la vida en aquella época.

1. En parejas, te proponemos realizar un pequeño trabajo de investigación para conocer algunas cuestiones sobre la vida en la antigua Grecia: escalas sociales, lugares de reunión de filósofos y sitios públicos para la oratoria, concepción del cuerpo y de la belleza, lugares de entrenamiento deportivo, adiestramiento para la guerra, encuadre de los elementos fundamentales y clasificación de los seres vivos según Aristóteles y recopilación de animales mitológicos bajo el nombre de “Bestiario mitológico”. Para ello intenta localizar textos significativos sobre cada aspecto. Cuando todos expongáis vuestros trabajos, tendréis una visión global de la filosofía, el deporte y las ciencias naturales en la antigua Grecia.
2. Aristóteles fue un polímata griego del s. IV a.C. y maestro de Alejandro Magno. Su pensamiento ejerció una notable influencia en el mundo occidental y aún hoy se le considera un sabio. Pero... ¿sabías qué pensaba este filósofo de las mujeres? Busca información sobre este asunto y comenta las cuestiones que más te llamen la atención.
3. Una vez situados en la vida y costumbres de la época clásica, recortaréis unas tarjetas y cada pareja escribirá en ellas unas preguntas tipo trivial sobre el tema que ha trabajado. Se podrá preguntar sobre personajes, sus hitos y hazañas, lugares, términos específicos que os hayan llamado la atención (como estrígilo, por ejemplo, si es que habéis encontrado esta palabra en vuestras investigaciones), animales mitológicos e incluso, por qué no, dioses y diosas de la antigua Grecia, entre otras. ¡No olvidéis poner la solución en la tarjeta!
4. Ahora, en grupos de cuatro vamos a jugar. Es importante que ningún grupo tenga sus propias tarjetas, así que en cada ronda deberéis cambiáoslas teniendo en cuenta esta regla. Pero antes de empezar... ¡acordad con vuestro maestro o profesora cuál será la recompensa para el equipo ganador!
5. Por último, en grupos de cuatro a ocho tendréis que recrear a través de dramatizaciones diferentes escenas sobre lo que habéis aprendido de la vida de la época. Podéis convertirlos en un personaje público, ya sea un político o un filósofo, un deportista, un ser vivo clasificado o un animal mitológico, por ejemplo. Todo tiene cabida gracias a vuestra imaginación. Veréis que las similitudes con el mundo actual son mayores de las que *a priori* podríais suponer.

THE CLASSICAL WORLD THROUGH COMICS

Creativity and innovation for a bilingual and
interdisciplinary literary education

PREFACE

This publication is the materialization of a brilliant pedagogical project aimed mainly at bringing classical culture to young people, as it was created to be used in classical culture courses at the high school level. But, because of its interdisciplinary approach, it can be used to teach English, Biology, Physical Education, Spanish, and Technology.

The content of this book was collected in the *MAX, Iuvenis Gladiator* contest, an international competition of comics situated either in Ancient Greece or Ancient Rome, aimed at young people between 10 and 25 years old, in three categories: 10 to 13 years old, 14 to 17, and 18 to 25. For this volume, the best comics in each category were selected.

The project was sponsored by the *Alma Clásica International Association*, the *West Virginia University* and the *Universidad Autónoma de Madrid* with the goal of introducing classical culture to young minds through a unique interdisciplinary competition in comic creation. The submissions to the competition could be fictional, but they had to be situated either in Ancient Greece or Ancient Rome.

The proposed topics for the contest were the classical world and sports (e.g. the myth of Heracles, sports, heroes, the Olympic Games, ancient sports such as Pankration and ancient Greek boxing, conception of the body and its artistic representation, etc.), the classical world and biology (e.g. the myth of metamorphosis, Aristotle and other ancient scientists), the classical world and technology (e.g. the myth of Daedalus and Icarus, Pythagoras, Dionysus of Syracuse, Archimedes, Hero of Alexandria, agriculture and civil engineering), and the classical world and language and literature (e.g. the myth of Polyphemus and Galatea, word origins, etymology and literary genres). All of them point out the pedagogical and interdisciplinary characteristics of the project, without overlooking the ethical aspects aimed at youth education.

Since the comics are published in both languages, the project is focused on bilingual education, both for English instruction in Spanish-speaking countries and for Spanish instruction in Anglophone countries.

We cannot overlook the artistic facet, since the drawing quality of the comics was an important criterion of evaluation by the judges. The comics were also judged by the quality of the plot, texts and dialogues, staging, character development, and the ethical and moral values exalted in each piece.

The merits of the project received official recognition and funding by the European Union Erasmus Project +KA101 “Creativity and Innovation: Toward a Quality Bilingualism (Agreement # 2016-1-ES01-KA101-024619), in collaboration with the *Alma Clásica International Association*.

The project was developed by five professors of the high school IES Andrés Laguna in Segovia, Spain: Mónica Durán Mañas (director), César Luis Bravo San Inocente, Eva Monreal Martínez, Fernando de la Calle Berzal and Pilar Rodríguez Grégoris. In this edition, Angel Tuninetti, University of

West Virginia, edited the comic images. The volume translations were completed by Iris Craig, Gonzalo Gilabert Sánchez and Ángel Tuninetti.

The jury of the competition was composed by professors from the Universidad Autónoma de Madrid, West Virginia University in Morgantown, WV, USA, and SWPS University of Social Sciences and Humanities, Poland, which awarded the following prizes. First place in the 10 - 13 years old category: Duna Martín Pérez, 12 years old, IES Andrés Laguna, Segovia. Her comic deals with Aristotle, who shows aspects of Greek culture and society (gods, warriors, and slaves) to a student in his dreams. First place in the 14 - 17 years old category: Lucía Guerrero Granados, 15 years old, IES Gabriel García Márquez, Madrid. Her comic refers to the myth of Aglauros and Envy, who possesses her against her own sister, Herse, loved by the god Hermes. First place in the 18-25 years old category: Julián Martín Camez-zana, 24 years old, Mar de Plata - Buenos Aires, Argentina. His comic deals with Daedalus, Icarus, and the labyrinth that Daedalus built in Crete, commanded by King Minos to house the monster Minotaur. Other finalists have been Beatriz Sánchez del Río, Segovia, (10 to 13 years); Alejandro Esteban Aguilar, Aranjuez, Madrid, (14 to 17 years); Alejandro Ariel Fretez Castillo and Ciro Jesús Coronel Chaparro, Caacupé, Paraguay, (18 to 25 years).

Examining the comics and the diversity of topics they represent, we can attest to the richness of content in classic culture, their depth and relevance serving as a basis for all kind of literary and artistic works, as it has indeed happened through history. Besides that, we cannot deny its pedagogical value, enticing young people with attractive topics (always connected with universal and current topics), and with a multitude of questions arising from their interpretations and reflections.

Let's take as an example one of the winning comics, related to the Labyrinth of Crete: a very rich and varied myth, from the unbounded fantasy of an impossible creature: the monster Minotaur, to the manifestation of the origins of technology, and the feats (also fantastic and incredible) of its hero, as well as the actions of the heroin, who shows very real and human behaviors: love, treason, desperation...

To better understand it, let's briefly narrate this fascinating myth:

First, the monster, who provokes the development of the plot. Behind the figure of the monster, there is great symbolism: the monster represents the primitive, the uncivilized, the marginalized that must be eliminated. The hero is almost always in charge of destroying him, to foster progress, to civilize the places dominated by the monster, and to be able to develop cities, for example, or to liberate men from his terrible menace. In this case the monster, the Minotaur, is fairly atypical and peculiar, as it is his origin, since it reveals negatives traits and dark aspects of human behavior. King Minos of Crete wanted to show his subjects his great power, so he asked the god Poseidon to make a marvelous bull appear from the sea to astonish his people and therefore solidify his supremacy. And the god complied. But Minos did not honor his promise to sacrifice that magnificent bull to the god, that he now wanted to possess. We can see Minos's vanity and greed, broken promises, lack of respect for the gods, ambition. As usual, the god punished the irreverent mortal. He does it in different ways, varying according to the myths. In this case, the offended deity follows a devious plan: he makes Pasiphae, Minos's wife, develop an abhorrent passion for such a beautiful beast. Pasiphae is not just any other woman: she is the daughter of Helios, the

sun, belonging to a lineage of passionate women (“the ardent women of the solar race”), such as Helios’s sisters, Selene, the moon, and Eos, the dawn; her own sister, Circes, the famous enchantress in the *Odyssey*; her niece the dreadful Medea; her own daughters, Ariadne and Phaedra. They are all women with strong personalities, possessive, and uncontrollable, who led the initiative in their forbidden passions, transgressors of the proper feminine behavior.

To satisfy her desire to mate with the bull, Pasiphae ask Daedalus for help, who solved the difficult challenge with his cunning, as the prototypical engineer, inventor, and architect. This was Daedalus’s first involvement: he made a hollow cow to house Pasiphae, and the cow was so realistic that the bull was attracted to it. And therefore the Minotaur was born: half human and half bull.

Minos was forced to protect the Minotaur, a sacred but dangerous creature. He had to be confined to a place in which he could live and not to be able to escape. And now it was the king who used Daedalus’s incomparable skills. Daedalus created that unique building, the labyrinth, a maze of tangled corridors without possible exit. What else to say about the labyrinth? A lot has been written proposing interpretations trying to disentangle its symbolisms.

And the monster was locked there. But he had to be fed. So we arrive to the most tremendous part of the story. King Minos solved the problem: as Athens owed Crete a tribute for a serious fault, he imposed upon Athens the offering of seven boys and seven girls each year. They were picked up by a ship, and once in Crete, they had to enter the labyrinth to be eaten by the Minotaur. The horrible event happened for several years, until the appearance of the hero. The hero’s destiny is to defeat the pernicious monsters; the monster’s fate is to be destroyed by the hero. Theseus, the great Athenian hero, is determined to free the Athenians from such a horrific fate. So, he infiltrates the victims as one of the youngsters, arriving in Crete as one of the prisoners. But, before entering the maze, Ariadne, the princess daughter of Minos and Pasiphae, sees him and falls in love with him.

Here we have the entrance of the heroine, whose role in this story is active and decisive. We have the topic (repeated in other myths, such as in the case of Medea, cousin of Ariadne) of the young woman, the princess, who falls in love with the foreigner, an enemy of her family and her land. She is confronted with the decision of having to choose between her family and lose the man she loves, even let him die, or choose the man and betray her family, abandoning her land and her previous life. What to do? Ariadne chose the beautiful and courageous foreigner and helped him to fulfill his mission of killing the Minotaur (we shouldn’t forget that he has her half-brother, born of Pasiphae like her). Since the most difficult –impossible– thing was to escape from the Labyrinth, she focused on that task and gave Theseus a spool of twine that she was holding outside while the hero was unspooling the twine, entering the maze. This way, all he had to do to find the exit was follow the thread. Ariadne obtained this ingenious idea from Daedalus. According to another version of the myth (it has many variants), Ariadne gave Theseus a resplendent crown to light the darkness of the Labyrinth.

Thus the great hero could kill the monster, helped by the superhuman power of his strength and courage. Then, he was able to achieve the second feat, to conquer the Labyrinth, thanks to the power of love and ingenuity.

Now let's leave Crete to follow the thread of the lovers' story. Theseus offered Ariadne, in exchange for her help, to make her his wife and take her with him to Athens. He did that, but that wouldn't be their fate. On their way to Athens, they landed briefly on the island of Naxos. Ariadne fell asleep on the beach, and the ship departed without her. What happened? Why did Theseus leave her there? There are several versions of this horrible and shameful event, even if the hero acted willingly. We could comment at length about his ingratitude, coldness and cruelty against her love, about male-female relationships, about the abuse of the powerful against the weak. According to one version, the goddess Athena, patron of Athens and protector of Theseus, forced him to leave the island without her. According to another version, the ship was carried away by strong winds (maybe also pushed by the gods), and Theseus was unable to bring the ship back to the island, or maybe it is just that he loved another woman. We can imagine Ariadne when she woke up: alone in an unknown and inhospitable place, left behind by her lover, disconcerted, humiliated, scared, in despair. But we should not suffer for her. According to the most common version (there are also variations of this myth), the god Dionysius arrived to Naxos with his court of satyrs and nymphs, saw the beautiful Ariadne, and love prevailed. He made her immortal (something unheard of) and married her. And they lived happily together forever, as can be seen in many Greek images that remain of the couple.

Meanwhile in Crete, Daedalus suffers King Minos's fury for helping Ariadne. Minos locked the architect and his son Icarus in the labyrinth. The maze was so perfect that it was impossible to escape, even for its creator, without the help of the thread from the outside. But, Daedalus's creativity was inexhaustible: it was only possible to escape by air, so he invented a new resource: wings to fly away! With them, besides escaping from the maze, they should have been able to leave the island and escape from Minos's dominion. Daedalus made wings for him and his son, using wax to glue feathers to them, and they were able to fly like birds! They abandoned Crete and flew over several islands. They were saved. But... before starting to fly, Daedalus had warned Icarus about the danger of flying too high, as the sun's heat would melt the wax. "Don't fly towards the sun, fly straight like me, follow me!" At the beginning, his son followed his instructions prudently, probably scared of the abyss below him. But, gradually he started to feel more confident, and with the allure of flying, he started to rise. More and more. Ah, the shine, the beauty of the stars. To ascend and touch them... to rule over the universe from above, where nobody had been before. He was getting closer, until the heat was excessive and, as his wise father had predicted, the wings melted. Icarus fell precipitously toward the sea, where he drowned in front of his father's anguished gaze.

Finally, this myth, as many others (especially the more significant ones, that allow for multiple interpretations), has served as an inspiration to writers and artists: the labyrinth, the Minotaur, the fight between Theseus and the Minotaur (the hero and the monster), Ariadne's thread, Ariadne abandoned in Naxos, Daedalus's ingenious inventions, Icarus's risky flight, the disobedient son who tries to climb too high, to aspire to the ineffable, and became the archetype of punishment.

Alicia Esteban Santos
University Complutense of Madrid



A Very Special Tour Guide



AUTHOR: DUNA MARTÍN PÉREZ

PROLOGUE

When your teacher or professor asks: “What do you know about ancient Greece?”, most likely you would think, “Why should I know anything about that?” Or maybe the image of a Greek temple, with its columns and triangular front, or a god with a beard like Zeus or Poseidon would come to mind. Or it is possible that you are so hungry at that moment that you can only think of a succulent Greek yoghurt.

Based on this question, Duna has created a comic that allows us to travel in time and discover very interesting aspects of that culture because, even when you don’t realize it, part of what you do every day has its origin in Ancient Greece.

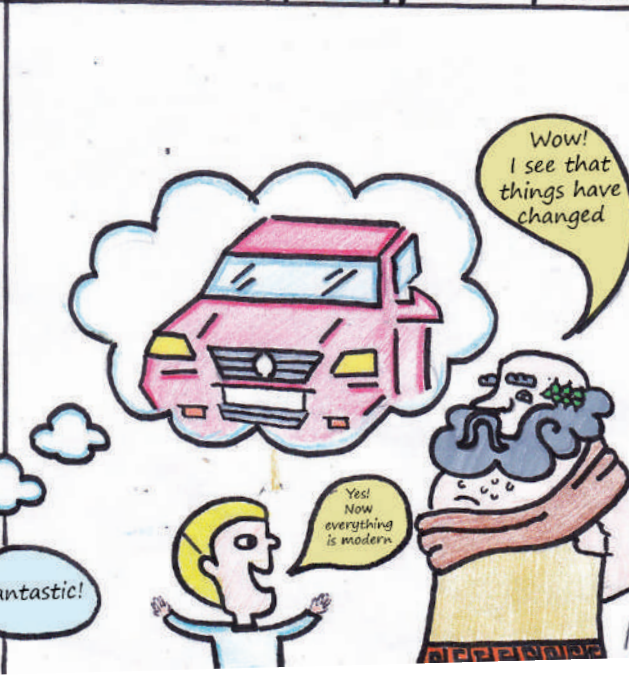
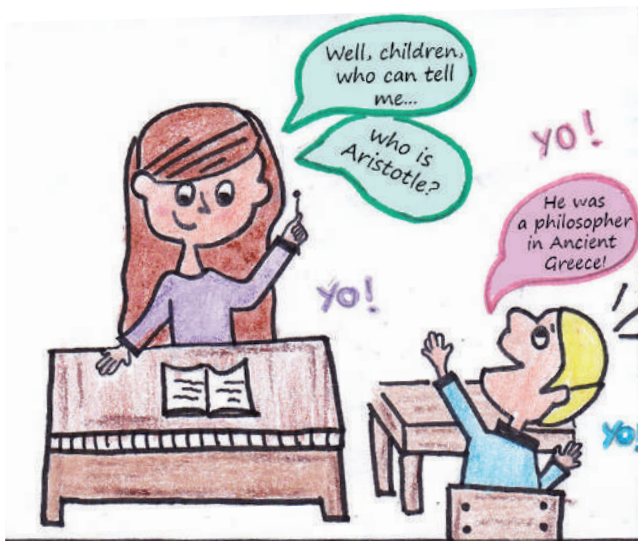
It is possible that lately you have seen a superhero movie that was a recreation of ancient Perseus, Heracles, Odysseus... You may have read in the newspapers about these people we call politicians, and heard about democracy. You *might* know then that the word “politician” originated in Ancient Greece, and that democracy also started there. Maybe you heard about scientists, philosophers, theater... Yes again: the Greece was the origin of science, philosophy, and the performing arts.

These are some examples of our debt to the ancient Greeks, who lived more than two thousand years ago and set the foundations of our current society.

Our guide will be a very special character, no other than Aristotle, one of the most famous philosophers of all times, and a promoter of the scientific method. With his help not only will you learn many interesting facts, but also... it will help you to pass your exams!

But don’t think you are Aristotle’s first disciple. More than 2,300 years ago, he taught lessons to a figure that became very famous. His name was Alexander, and his fame was so great that we know him as Alexander the Great, the most important conqueror of... Can you guess? Yes, the most important conqueror of the Ancient World!

Are you ready to be part of this trip?



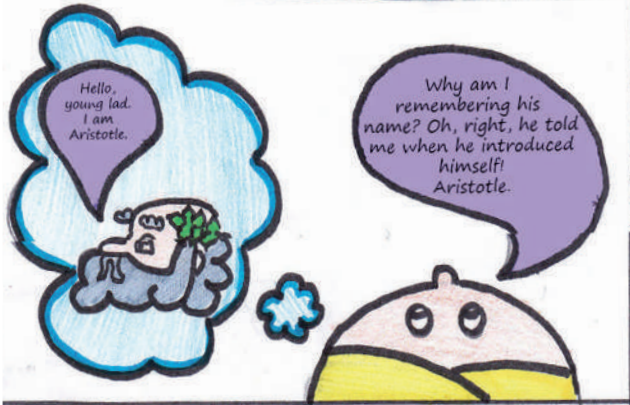






Name a Greek philosopher:

One of them was Aristotle.



Give the name of one of the gods.

One of them was Apollo.



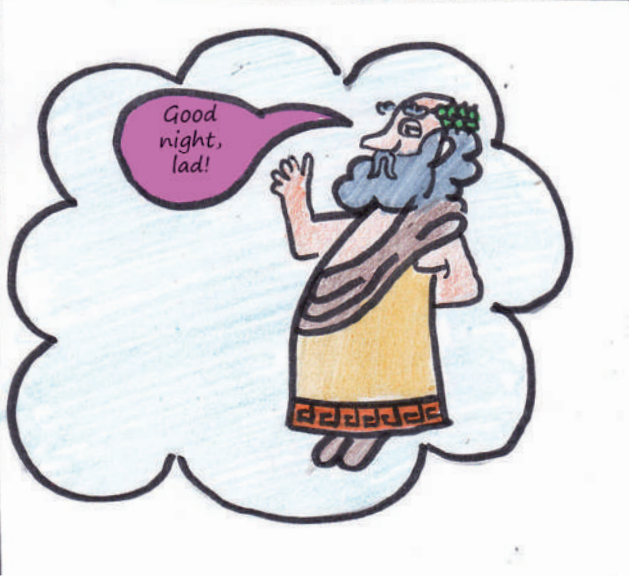
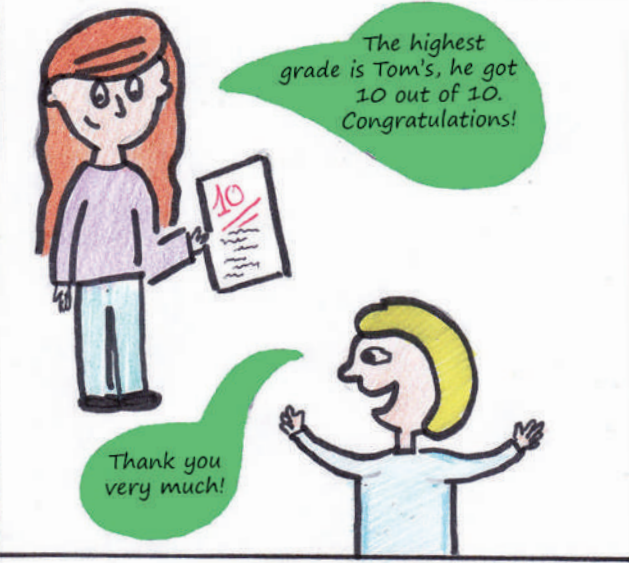
Besides the gods, who else was helping them?

Helping them there were...

The (ex)slaves!



The following day at school:



INTERDISCIPLINARY ACTIVITIES

Let's enter the classic world through this comic: *Aristotle, a Very Special Tour Guide*. Guided by him, we'll satisfy our curiosity about some peculiarities of everyday life in this age.

1. Working in pairs, create a research project to discover some aspects of life in ancient Greece: social classes, meeting places for philosophers, public spaces for oratory, views of the body and beauty, sporting places, war training, understanding of the basic elements and classification of living beings according to Aristotle, and compilation of mythological animals under the "Mythologic Bestiary" title. Try to identify relevant texts for each topic. After everybody presents their research, you will have a comprehensive view of philosophy, sports, and natural sciences in ancient Greece.
2. Aristotle was a Greek polymath from the 4th century B.C., and Alexander the Great's teacher. His thought significantly influenced the western world, and today he is still considered a wise man. But... do you know some his ideas about women? Look for information about this topic, and comment on the issues you find most surprising.
3. Once we know about the life and customs of the classical era, cut out cards and each pair will write trivia questions about the topic they have researched. You may ask about characters and their main points and feats, places, specific words that caught your attention (like strigil, for example, if you found that word during your research), mythological beasts, and even, why not, the gods and goddesses of Ancient Greece. Don't forget to include the answer on the card!
4. Now, in groups of four, let's play. It's important that no group has its own cards, so each turn you must rotate the cards following this rule. But before you start... ask your teacher what will be the prize for the winning team!
5. Lastly, in groups of four to eight students you must recreate different scenes about what you have learned regarding life in that era. You may play a public figure, such as a politician, a philosopher, an athlete, an animal or a mythological beast, for example. Everything is allowed in your imagination. You'll see that the similarities with current times are more significant that you would imagine.