

Las influencias célticas en la franquicia de videojuegos *The Legend of Zelda*, una perspectiva literaria¹

The Celtic influences on the videogame's franchise *The legend of Zelda*, a literary perspective

Kevin Eduardo Erives Chaparro
a327533@uach.mx

Artículo recibido: 10/12/2022

Artículo aceptado: 20/02/2023

Resumen

La franquicia de videojuegos *The Legend of Zelda* es una de las más ricas en *lore* en la industria de videojuegos, y de manera consciente o inconsciente, esta se ha visto influenciada profundamente por la cultura céltica en lo general, y en la literatura de fantasía épica en lo particular, inspirada en la tradición artúrica, que proviene de los mismos grupos célticos. La mitología de *TLOZ*, si bien es original en nombres y apariencias de las criaturas o <<razas>>, posee similitudes con las criaturas propias de la mitología principalmente irlandesa, así como de las que aparecen en la obra de Tolkien. Paralelismos entre elementos como La Espada Maestra en *TLOZ* y Excalibur en la Leyenda de la Espada en la Piedra, o la existencia de una yegua llamada Epona en *Ocarina of Time*, nombre que comparte con la deidad céltica, son indicativos de que existió una inspiración de esta naturaleza en la creación de Nintendo.

Palabras Claves: Celtismo, Fantasía Épica, The Legend of Zelda, Mitología, Narrativa de Videojuego.

¹ Este artículo fue presentado originalmente en el coloquio virtual *La Era de las Humanidades* por parte de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Autónoma de Chihuahua, el día 22 de abril de 2020, la ponencia está disponible en el siguiente link <https://www.facebook.com/100064813302708/videos/3824522217625745> [consultado por última vez el día 9 de noviembre de 2022 a las 5:07 p.m.], la ponencia comienza en el minuto 14:40. Asimismo, una versión más larga fue subida al canal de *Youtube* de *Historia de la Ciencia*, administrado por el autor, en dos partes, pero la misma plataforma borró la primera, la segunda puede encontrarse a través del siguiente link https://www.youtube.com/watch?v=7O1F_vrfvYE&t=212s.

Abstract

The videogame franchise *The Legend of Zelda* is one of the richest in lore in the videogame industry, and either consciously or unconsciously, this has been influenced profoundly by the Celtic culture in general, and by epic fantasy literature in particular, which comes from the forementioned Celtic culture. The mythology of TLOZ, whilst original in name, and appearances of the creatures depicted, it possesses similitudes with those creatures from, mainly, Irish mythology, as well of those that appear in Tolkien's work. Parallelisms between the Master Sword in TLOZ and Excalibur from the Sword in the Stone legend, or the existence of a she-horse named Epona in *Ocarina of Time*, name shared with a Celtic deity, are indicatives of how there was some inspiration of this nature in Nintendo's creation.

Key Words: Celtism, Epic Fantasy, *The Legend of Zelda*, Mythology, Videogame Narrative.

Nintendo no necesita de introducción, pues es probablemente la empresa de la industria de los videojuegos más conocida en el mercado, y su franquicia, *The Legend of Zelda*, es constantemente considerada como su propiedad intelectual más popular solo detrás de Mario Bros. Los videojuegos ya no son meramente juegos, esa visión únicamente lúdica del medio quizá fuese apropiada en sus inicios en las últimas décadas del siglo XX, pero que como afirma José García Hernández: “El videojuego es un fenómeno cultural del siglo XXI que ha evolucionado a partir de la programación de su discurso narrativo” (García 1). No obstante, en el siglo XXI los videojuegos dan un salto cualitativo en aras de ser considerados obras propiamente narrativas, o algunas de ellas. Hubo otros ejemplos importantes de este tipo a finales del siglo XX en el caso del *The Legend of Zelda* original², *A Link to the Past*³, y, sobre todo, *Ocarina of Time*⁴. Lo cual es particular, dado que, como menciona Marta Álvarez Martín en su tesis de maestría, el videojuego, a diferencia de artes como la literatura o el cine, los videojuegos no surgieron como un medio para transmitir narrativas (Álvarez,

² A partir de ahora cuando se diga *The Legend of Zelda* se hará referencia a la primera entrega de 1986, cuando se hable de la franquicia en general se le llamará por su acrónimo TLOZ.

³ El nombre de la franquicia se obviará

⁴ La otra entrega de TLOZ del siglo XX fue *Zelda II, The Adventure of Link*, pero su éxito comercial y su impacto cultural fue menor.

5), de hecho, el videojuego no fue considerado un arte cuando surgió. Sobre el origen del videojuego,

“Desde el nacimiento del videojuego como producto de la cultura de masas, con la instalación de la primera máquina de *Pong* en el bar Andy Capp’s, de Sunnyvale (California), el videojuego se ha convertido en uno de los más emblemáticos productos culturales de la sociedad contemporánea.

Poco a poco el videojuego ha dejado de ser considerado (<<sólo>>) como un objeto tecnológico, un producto comercial o un medio de entretenimiento, para pasar a ocupar un lugar clave también en el territorio cultural e incluso como objeto de estudio en el ámbito académico (Pérez, 130).

Y entonces, ¿qué clase de producto cultural es *The Legend of Zelda*? A grandes rasgos, se trata de una historia de fantasía épica, como lo son otras obras (o mejor dicho sagas) literarias de la talla de *El Señor de los Anillos*, *Canción de Hielo y Fuego* o *Las Crónicas de Narnia*. Pero dentro de este mundo de arte audiovisual, se le considera como un juego de acción-aventuras, y algunos lo catalogan incluso como RPG (juego de rol por sus siglas en inglés) de acción.

Los Cuentos de Hadas y la Cultura Céltica

No es descabellado afirmar que las culturas célticas, particularmente la irlandesa, son las más influenciadas por estos seres mitológicos que conocemos como hadas, las cuales se encuentran de manera explícita en todas las entregas de *TLOZ*. A lo largo la investigación estaremos justificando *a posteriori* dichas influencias. Tomemos como ejemplo el caso de *Ocarina of Time*. Desde la escena inicial el narrador *Great Deku Tree*, un ser muy semejante a los Ents de *El Señor de los Anillos*⁵, menciona que todos los niños del bosque poseen su propia hada guardiana, menos Link, nuestro protagonista. De manera tal que el *Great Deku Tree* envía a Navy, un hada, a acompañar a Link en la travesía que está por iniciar. Tanto como las limitaciones gráficas lo han permitido, a lo largo de las décadas que *TLOZ* se ha ido desarrollando, la manera en que lucen las hadas, al menos las “Grandes Hadas,”

⁵ A partir de aquí *ESDLA*.

corresponde a la descripción que se le dio a la voz *fae* en textos en latín y en francés del siglo XII, donde se les describía como mujeres sobrenaturales y hechiceras⁶. Aunque posteriormente se han encontrado textos del siglo XIV donde la voz inglesa *fairie* hace referencia tanto a la tierra de dónde vienen estos seres (o mejor dicho, estas mujeres hechiceras) como adjetivo para referirse a todo lo sobrenatural (Daimler, capítulo 2). En el juego de Zelda más actual, *Breath of the Wild*, las capacidades gráficas tanto de la consola Wii U como de la Nintendo Switch, han permitido que la personificación de las hadas sea más detallada y reminiscente de la clase de mujer que esperaríamos por las descripciones, como la de Bécquer, de mujeres atractivas de ojos claros.

Pero es que hasta los textos que Nintendo ha producido respecto a su propia IP hablan explícitamente de las hadas, su importancia y su naturaleza mágica y benévola, como lo evidencia el primer párrafo que *The Legend of Zelda Encyclopedia* ofrece al lector respecto al tema:

Las hadas son espíritus que otorgan fuerza vital a aquellos que la necesitan. Las especialmente poderosas Grandes Hadas reúnen las hadas más pequeñas para cuidar de los muchos rincones de Hyrule. Por encima de las Grandes Hadas existe un Hada Reina que posee un enorme poder. A través de las muchas aventuras de Link, ha habido múltiples Hadas Reina (Nintendo).

El texto también hace mención del peculiar personaje de Tingle, quien realiza su aparición primero en *Majora's Mask*, luego en *Wind Waker*, y que viste de verde, como un Leprechaun, pero que realmente es un dibujante que vende mapas y espera a su hada, creyéndose un kokiri, pero que nunca llega⁷.

Las similitudes con estas otras obras de fantasía épica son ubicuas y evidentes en *TLOZ*, desde los caballos, los caballeros, la estética medieval en un reino ficticio con

⁶ En el texto citado la autora se le refiere como *enchantress* que es una suerte especie de punto medio entre “encantadora” y “hechicera.”

⁷ La cultura, o “raza” kokiri parece ser un sincretismo de imágenes culturales, la idea de los duendes y el Peter Pan de Disneyland parecen ser la principal fuente de inspiración. En todo caso, entre los kokiri, especialmente en *Ocarina of Time* y *Majora's Mask*, que son consecutivos de forma cronológica, los kokiri son niños eternos que se encuentran a la espera de un hada, no obstante, el personaje de *Tingle*, ser evidenciado y segregado por los mismos kokiris, al llegar a cierta edad y notarse que carece de un hada, la cual espera aún tras haber cumplido los 40 años.

dragones, espadas, hadas, magia. *TLOZ* recopila, en numerosos sentidos, el ambiente y la atmósfera céltica que envuelve a estas obras de fantasía épica en las que se basa, destacando *El Señor de los Anillos*⁸. Una de las influencias célticas más evidentes en *TLOZ* es el nombre de la yegua *Epona*, que aparece desde la entrega más icónica de la franquicia, *TLOZ; Ocarina of Time*, y es el caballo que *Link*, protagonista de los juegos de esta saga, cabalgará durante toda su aventura, algo que se repetirá en la secuela directa de *Majora's Mask* (en Miyamoto), así como en *Twilight Princess* (Miyamoto, Shigeru 2006), que es una continuación de estas, pero cientos de años en el futuro, de manera tal que aparece en tres de los juegos más completos y emblemáticos de la célebre *IP* (propiedad intelectual, por sus siglas en inglés).

Según la obra de *Mitos Celtas, El Pasado Legendario*, *Epona* es la diosa de la caballería más importante de los celtas, mas no necesariamente la única, dado que los celtas consideraban a los caballos animales sagrados; por tanto, los sacrificios de los mismos eran muy escasos y de un carácter sumamente ceremonioso (Green, 67-68). Es por esto, muy probablemente, que en la entrega de *Breath of the Wild*, donde la caza de animales es común y éstos, al matarlos, ofrecen alimento que se traduce en vida y energía para *Link* (acción relativamente sencilla). No ocurre lo mismo con los caballos, que si bien en esta entrega no aparece *Epona* específicamente, sino un sinnúmero de caballos salvajes que pueden ser domados. Éstos son difíciles de matar, y no ofrecen alimento alguno, sino que, contrario al resto de los animales cuyos cadáveres desaparecen rápidamente, los de los caballos se quedan ahí, y ofrecen una vista espantosamente realista de la muerte, probablemente como un despliegue visual de la gran pérdida que se ha sufrido. De hecho, son tan importantes, que son la única criatura que puede ser revivida (a salvedad de *Link* que, no solo al “respawnear”⁹, sino que al morir es curado por el espíritu de la princesa *Zora Mipha*, volviendo así a la vida) a través de un hada también conocido como el “dios de los caballos,” de nombre *Malanya*, la única hada que no tiene aspecto de mujer, sino que es un ser extraño antropomórfico con una suerte de máscara de caballo.

Hablando de nombres, *Epona* queda como anillo al dedo a la icónica yegua de *Link*, es decir, a nuestro equino, pues los videojuegos, y especialmente *TLOZ*, permiten una

⁸ A partir de aquí ESDLA.

⁹ Anglicismo proveniente del neologismo *respawn* que hace referencia al momento en que un jugador “vuelve de la muerte” para que el juego pueda continuar.

familiaridad más cercana con el jugador, acaso más directa que la de otras formas de arte menos interactivas como el cine, el teatro o la literatura. El nombre deriva de la palabra gaélica para decir “caballo,” y hay quienes afirman que esta es, asimismo, también la diosa de la fertilidad céltica, es de suponerse que tanto sexual como de la tierra (Green, 67-68).

La Tradición Artúrica

Pero quizá la única referencia que pueda rivalizar con la diosa *Epona*, en cuanto a lo explícita que es, consiste en la espada legendaria que portamos en casi todos los juegos, *The Sword that Seals the Darkness* (la espada que sella la oscuridad), también llamada *The Sword of Evil's Bane* (la espada de la perdición de la maldad), pero sobre todo como la *Master Sword* (Espada Maestra). En este caso, no es el nombre lo que hace alusión directa a la cultura céltica y a su folclor necesariamente, sino la leyenda en la que está inspirada, Excalibur, la Espada en la Piedra. Tal como Arturo se convierte en Rey al sacar la espada en la piedra, también *Link* deberá sacar la *Espada Maestra* de su pedestal para poder probar que es el elegido.

En el caso de Arturo, leyenda mixta entre la tradición céltica y el cristianismo, quien levanta la espada de su yunque será reconocido como rey por voluntad de Jesucristo, debido a su pureza espiritual (Warren, 202). Si bien *Link* jamás es elegido rey¹⁰ el concepto de pureza espiritual es evidente cuando debe conseguir la *Master Sword*; en *Ocarina of Time* recibe la instrucción de obtener las tres piedras espirituales, la esmeralda de Farore, el rubí de Din y el zafiro de Nayru. Aunado a esto, la espada y su pedestal, que en lugar de tener la sagrada inscripción que tiene la piedra de Excalibur, en el caso de Hyrule tiene enmarcada la trifuerza, y la espada se encuentra en el Templo del Tiempo, que a su vez forma parte del pueblo del castillo, en las cercanías del castillo de Hyrule. El Templo del Tiempo funge como entrada/portal al “Reino Sagrado,” un lugar de corte espiritual al que solo acceden aquellos que hayan sido admitidos por las diosas, donde *Link* puede entrar debido a que pasó la prueba de las piedras espirituales (Miyamoto, Shigeru, *Ocarina of Time*).

En el caso de *Twilight Princess* *Link* debe atravesar una arboleda sagrada y enfrentarse contra un enemigo para ingresar a lo que otrora fuese el Templo del Tiempo que

¹⁰ de hecho, el rey de Hyrule parece nunca tener descendencia masculina en ninguno de los juegos, tan solo femenina, la princesa *Zelda*, por lo que es un misterio cómo la familia Real funciona en este universo

vimos en *Ocarina of Time*, dado que *Twilight Princess* es la siguiente entrega en la cronología de la línea temporal adulta solo después de *Majora's Mask*, que es la secuela directa de *Ocarina of Time*, pero durante la cual no ocurre ningún cambio en *Hyrule*. (no es necesario ahondar en detalles sobre las tres distintas líneas temporales) Link llega, de hecho, a este lugar en forma de lobo, pues había sido hechizado por el Rey Usurpador Twili Zant¹¹, pero tras haber completado una prueba de las diosas, que es uno de los *puzles* más complicados y emblemáticos de la franquicia, la presencia de la *Master Sword*, espada mágica por excelencia, rompe el hechizo en Link (en Aonuma) y le permite retornar a su forma humana (o hyliana si se quiere).

Pero no todas las inspiraciones e influencias celtas son tan específicas en *TLOZ*, ya que tan pronto uno inicia cualquiera de los juegos de la entrega, lo sobrecoge una atmósfera de cuento de hadas, de aventuras y peligros, repleta de mazmorras, cuevas, trampas, y demás características que *J. J. R. Tolkien* afirma que deben de tener los cuentos de hadas en su ensayo *On Fairy-Stories*. Esto ocurre desde el inicio de su primera entrega, simplemente titulada *The Legend of Zelda*, cuando *Link* se encuentra en el interior de una cueva con un hechicero (que bien podría ser un druida) y le ofrece una espada mágica capaz de lanzar réplicas de sí misma y dañar a sus oponentes a la distancia, bajo la advertencia de que “es peligroso ir solo, toma esto.” Acto seguido, *Link* se embarca a explorar una tierra lo mismo peligrosa que maravillosa, en un mundo impresionantemente abierto para un videojuego de 1986, cuando esa generación contaba tan solo con un procesador de 8 bits.

Hyrule y la Tierra Maternal Irlandesa

Link siempre vive al inicio de cualquier juego en un entorno rural o naturalmente idílico como en la Comarca de los Hobbits, esto es particularmente notorio en *Ocarina of Time*, donde crece en el Bosque de Kokiri, ya que él, siendo un hyliano, no tiene un hada como el resto de los niños kokiri, y que de hecho, crecerá hasta convertirse en un adulto, a diferencia del resto de kokiris que, haciendo honor a su diseño de Peter Pan, se quedarán con

¹¹ Los Twilis son una raza de hechiceros que fueron marginados y desterrados al Reino del Crepúsculo, que existe de forma paralela al Reino de Hyrule y al Reino Sagrado, de hecho, es en el Reino del Crepúsculo donde es encerrado Ganondorf al final de *Ocarina of Time* hasta el comienzo de los eventos de *Twilight Princess*. Zant usurpó, con la ayuda de Ganondorf, el trono de Midna (nombre que proviene del vocablo inglés “midnight” que significa “medianoche”), de esta manera arrancando la trama de *Twilight Princess*.

su característica fisonomía infantil por el resto de sus vidas, como es el caso de la sabia del bosque. Saria, que durante los 7 años que pasan durante la trama, no cambia de apariencia en lo más mínimo, mientras que a Link madura corporalmente para convertirse en un joven adulto (Miyamoto y Aonuma).

Este bosque guarda una gran semejanza no solo con la Comarca de la Tierra Media, sino con un ambiente típico irlandés. Éste es resguardado por un enorme árbol que posee un espíritu sagrado, dicho ser recibe el nombre de *Great Deku Tree* (Miyamoto y Aonuma, 1998), y también es sumamente parecido a los Ents de la Tierra Media, ambos llevan a cabo la importantísima tarea de resguardar estos sagrados santuarios que son los bosques (Tolkien, *La Comunidad del Anillo*). Un claro reflejo de la cultura céltica, que al igual que los ndés (apaches) en el actual norte de México y sur de Estados Unidos, privilegian una convivencia armónica con la naturaleza por encima del concepto “occidental” de progreso, y en ambas culturas predomina la cosmología de que el ser humano es parte de la tierra y la no la tierra propiedad de la humanidad.

Tanto en el caso del bosque de los Ents en *ESDLA* como en el Bosque Kokiri en *Legend of Zelda*, el peligro siempre proviene desde fuera, un evidente reflejo de cómo para los irlandeses, escoceses, galeses, entre otras culturas célticas, el peligro, las armas, el hierro, el fuego y la destrucción provinieron siempre de fuera, del este y del noreste, ya fuera con romanos, vikingos o anglosajones.

En este sentido, y como seguramente Bilbo y toda la *Comunidad del Anillo* estaría seguro de acuerdo, embarcarse en una “aventura,” como la llama *Gandalf* para convencer al mismo *Bilbo* de enfrentar al dragón *Smaug* en la *Montaña Solitaria*, y también como menciona el mismo *Tolkien* en el ya citado ensayo, se requiere valor, osadía e incluso temeridad para enfrentar una búsqueda de esta envergadura, lo que es lo mismo que tener coraje. Es por esto que según Patrick Dugan, en su texto de *A Link to the Triforce: Miyamoto, Lacan and You*, explica el nombre del protagonista, *Link*, si bien no es una referencia a un personaje nórdico, celta, ni evoca imágenes de hechicería o caballería, se trata de un avatar, de un *link* (vínculo en inglés) que el jugador hace con el protagonista (Dugan, 203-210).

Esto viene al caso porque hay tres personajes recurrentes en prácticamente todas las entregas de la saga (a excepción de unos cuantos casos aislados) donde *Link*, la princesa *Zelda* y el guerrero *Ganondorf*, *Ganon*, *Calamity Ganon*, o *Demise*, dependiendo del juego

en cuestión, están cada uno representados por una parte de una reliquia sagrada, llamada trifuerza, que es un triángulo equilátero formado por tres triángulos equiláteros dorados, dejando un vacío de otro triángulo equilátero pero invertido. Cada una de las tres piezas de la trifuerza representa una aptitud que las diosas de Hyrule (el reino en el que se desenvuelve la trama, por lo general) consideraron que eran las más importantes para los seres de su creación. A *Ganondorf* le corresponde el poder, a *Zelda* la sabiduría y a *Link*, es decir, a nosotros, nos toca la parte del coraje, del valor.

Las diosas de Hyrule y la Mitología Céltica

Las diosas son otra parte que toma grandes influencias célticas, sobre todo la diosa *Farore*, quien viste con ropas verdes, así como el cabello del mismo color, es la señora de los bosques y la creadora de la flora y fauna de *Hyrule*, así como la raza conocida como *kokiris* y los *dekus*. Los primeros son una suerte de combinación entre elfos y enanos, mientras que los segundos son plantas deambulantes constituidas principalmente por troncos de madera, que parecen ser un muy sutil guiño a esos árboles andantes, como los *elks* que vemos en *El Señor de los Anillos*. Su lugar más sagrado en *Hyrule* es el *Bosque Kokiri* el cual está habitado por un árbol guardián, que al menos en el que podríamos considerar el juego más icónico de la saga, *Ocarina of Time*, es quien inicia la trama, encomendando a *Link* a embarcarse en una aventura en la que tendrá que salvar el mundo y dejar la comodidad de su apacible hogar, tal como ocurre con *Frodo* y la *Comarca*. En otras entregas, como *Twilight Princess* o *Breath of the Wild*, la *Espada Maestra*, arma de la que se mencionará más adelante, se encuentra resguardada en este sagrado bosque, que pese a la orfandad de *Link* en todas las obras, tal como para los *hobbits*, el *Bosque Kokiri* representa su madre tierra., además de tener la conexión más fuerte con *Link*, es decir, nosotros los jugadores.

Las otras diosas de *Hyrule*, que por cierto destaca el hecho de que todas las deidades sean femeninas (a excepción del dios menor *Malanya*) pues el elemento femenino está presente en todo *Hyrule*), son *Din*, la diosa del fuego y las rocas, creadora de los volcanes, las montañas, y en general, de toda la tierra en *Hyrule*, así como de la raza *Goron*¹². *Din* es

¹² seres humanoides corpulentos y con una espalda compuesta de algo que parece ser piedra, de hecho, para alimentarse consumen rocas, y viven en el lugar sagrado de la diosa Din, La Montaña de la Muerte, la cual parece estar tangencialmente inspirada, al menos en nombre y estética, mas no en función, al Amon Amarth (Monte del Destino para los hombres de Gondor) de la Tierra Media de la saga de TLOTR.

también la diosa del poder, y a parte de La Montaña de la Muerte, la cual recuerda un poco a las Minas de Moria, parece tener fuertes conexiones con el Desierto de Gerudo de donde es originario Ganondorf.

Nayru, diosa de las aguas, los lagos y los mares, creadora (quizá tan sólo guardiana) del lago de *Hylia*, y autora de la raza de los zoros, unas criaturas pez humanoides y de apariencia andrógina (con más características femeninas que masculinas, pero que no obstante cada individuo tiene su sexo definido). *Nayru* es la diosa representante de la sabiduría, y por ende la más relacionada con la princesa *Zelda*. Es evidente pues, que cada raza tiene una gran conexión con su entorno, y cada vez que el antagonista aparece desde el desierto, es decir, *Ganondorf*, trae consigo la destrucción de los hábitats naturales en que estos pueblos coexisten, como secar los ríos de la región *zora*, bloquear las cavernas de donde los *gorons* obtienen alimento, o arrasar con los bosques de los kokiris, quienes, de hecho, siempre portan con un hada guardián.

Empero, hay una diosa más antigua, de nombre *Hylia*, que parece haberse dividido en estas otras tres, y que, según la trama de *Skyward Sword*, reencarnó en la princesa *Zelda*. En dicha entrega nos es dicho que *Hylia* creó el mundo, un mundo que después pasaría a ser, al menos hasta donde se explora en el juego, el *Reino de Hyrule*, pero en *Ocarina of Time* se explica que quienes crearon ese mundo fueron las diosas *Farore*, *Din* y *Nayru*, dando a pensar que ellas son parte de la misma diosa *Hylia*, sobre todo considerando que el santuario dedicado a *Nayru* se encuentra en el *Lago Hylia*, y que en *Breath of the Wild*, el juego cronológicamente más reciente se pueden encontrar estatuillas de la diosa *Hylia* tal y como las vemos en *Skyward Sword*, el primero en cronología, ya que en *Breath of the Wild* no se hacen referencias a ninguna diosa, podemos asumir que se ha tratado siempre de la misma deidad.

La Música y el Folclor

La música juega un papel fundamental, de hecho, a *Hylia*, se le representa constantemente con una lira en sus manos, habito que retoma *Zelda*, su reencarnación. Esta música va acompañada con poesía, la historia en Hyrule parece siempre transmitirse en verso, como lo hicieran los bardos en la Edad Media u Homero en la Antigua Grecia. Esta música posee inextricablemente propiedades mágicas, y quien la interpreta es capaz de explotar esta

cualidad con sus melodías, como practicar la curación, hacer que amanezca, que llueva, etcétera.

El célebre poeta irlandés, *W. B. Yeats*, menciona en su obra *Irish Fairies and Folk Tales*, el poder de la música de las hadas y los dioses de la tierra (que parecen formar parte de la misma entidad, es decir, el entramado mágico folclórico irlandés en su conjunto) y los influjos que esta genera sobre aquellos que la escuchan, efectos de hipnotización y hasta de lo que podríamos llamar control mental (Yeats, 61). Al igual que en las culturas célticas, al menos en sus primeros estadios, la historia se transmite de manera oral, en una suerte de mezcla entre leyendas, mitos, cánticos y cuentos, de entre los cuales es imposible obtener una crónica rigurosa, pero que arrojan una luz, si acaso con tintes místicos, de la historia de un pueblo, o de cómo este se percibe a sí mismo (en Aonuma).

Asimismo, la inexorable certeza de que hay entes mágicos que conducen los fenómenos de la naturaleza, la cual describe también *W.B. Yeats* en la mencionada obra, como una suerte de dioses de la tierra, hadas y seres místicos, de alguna forma aceptados de forma universal, que tiran de las cadenas que van más allá de lo visible, y que cambian de forma constantemente, que son, de alguna forma, la tierra misma, y que accedemos a su mundo a través de los sueños, que no hay forma de mover una mano sin ser influido por esos seres y que, sobre todo, “el mundo que vemos no es sino su piel.” ¿No suena esta conexión de deidades naturales unidas inextricablemente al entorno natural a las diosas de *Hyrule*? O inclusive a los antiguos dioses de los primeros hombres de *Westeros* en *Canción de Hielo y Fuego*.

Mito, Leyenda e Historia

Otra semejanza sutil entre el mundo de *TLOZ* y el imaginario céltico-artúrico está vinculada a un tiempo y un espacio tanto histórico como mítico, y, como dice Blanca Solares sobre el imaginario artúrico: “Ninguna de estas dos perspectivas son antinómicas entre sí”. *TLOZ* claramente sigue la misma línea, pues no solamente el *The Legend of Zelda* de 1986 prácticamente creó la narrativa en los videojuegos como hoy la conocemos, sino que existe una metahistoria que une a cada entrega, muy al estilo de LCDN en el sentido de que no surgen en orden cronológico, a diferencia de que si bien *Clave Staples Lewis* ordenó y explicitó la cronología en su saga, en *TLOZ* eso ha sido un tema de discusión por sus consumidores durante años, hasta que Nintendo publicó una obra que ubicaba

cronológicamente, en tres líneas temporales, todos los juegos hasta el 2011; el nombre de esta obra es *Hyrule Historia* (en Aounuma).

Con esta obra, Nintendo pretendió darle cohesión a todas las entregas de *TLOZ* que estaban tan ambiguamente unidas entre sí, mezcladas entre la historia y la leyenda. No solamente esto es común en la historiografía (es decir, en la historia como disciplina científica social), sino que va aún más *ad hoc* con la forma en que es transmitida la historia oral en las culturas célticas, y en general en el período medieval, como lo manifiesta la ya citada obra de *Merlín, Arturo y las Hadas* (Solares). En mi opinión, no es muy diferente a la manera en que se ha llegado a usar la Biblia como una fuente histórica, o los cantos de Homero, el Poema de Gilgamesh o inclusive la novela y el cuento revolucionario para conocer los hechos de la Revolución Mexicana.

Conclusiones

Los elementos célticos en el universo de *TLOZ* son inmensos, y haría falta un estante entero para agotar el tema a cabalidad, pero este trabajo tiene tan sólo la humilde encomienda de continuar con una discusión que hasta ahora se ha limitado sólo a debates de foros en internet o vídeos en *Youtube*, es decir, es este un esbozo de llevar esta clase de análisis a la academia. En este texto apenas se ha arañado la superficie, pues hace falta analizar más de los trabajos que se han hecho tanto sobre los videojuegos como medio artístico e intelectual, pero espero que el presente trabajo haya logrado su cometido de relacionar una tradición europea literaria y cultural tan antigua como lo es la céltica, con esta popular franquicia de videojuegos que, consciente o inconscientemente, los principales responsables de los apartados artísticos y narrativos de *TLOZ* como lo son su creador, Shigeru Miyamoto, su actual director, Eiji Aonuma, y el responsable de su extenso *lore*, Yoshiaki Koizumi, han impregnado en esta obra cumbre de la cultura popular de finales del siglo XX, y a lo largo del presente siglo XXI, que con la tan esperada secuela de *Breath of The Wild*, es decir, *Tears of the Kingdom*, no hará sino crecer.

Bibliografía

- Adler, M. (15 de Noviembre de 2019). *IGN*. Obtenido de IGN: <https://www.ign.com/articles/2019/11/15/mario-sales-competition-infographic>
- Álvarez, M. (2019). *La Evolución Narrativa en la Saga The Legend of Zelda*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Aonuma, E. (2011). *The Legend of Zelda, Hyrule Historia*. Kyoto: Nintendo.
- Balbuena, A. C. (2016). De Hobbits, Tronos de Hierro y Vikingos. Desarrollo Narrativo y Cronológico de la Fantasía Épica. *Tonos Digital*, 1-24.
- Bécquer, G. A. (2006). *Los Ojos Verdes*. Biblioteca Virtual Universal.
- Campbell, J. (1972). *El Héroe de las Mil Caras*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Cuddy, L. (2008). Setting Up The Game. En L. Cuddy, *The Legend of Zelda and Philosophy, I Link Therefore I Am* (págs. xi-xviii). Chicago: Open Court Publishing Company.
- Daimler, M. (2017). *Fairies, a Guide to the Celtic Fair Folk*. Winchester: John Hunt Publishing.
- DeWinter, J. (2015). *Influential Video Game Designers, Shigeru Miyamoto, Super Mario Bros, Donkey Kong, The Legend of Zelda*. New York: Bloomsbury Publishing Inc.
- Dugan, P. (2008). A Link to the Triforce: Miyamoto, Lacan and You. En L. Cuddy, *The Legend of Zelda and Philosophy: I Link, Therefore I Am*. Chicago: Chicago University Press.
- García, J. (2018). La Teoría Narrativa del Videojuego: Intertextualidad, Hipertexto y Videojuego. *Revista Laboratorio*, 1-22.
- Green, M. (2001). *Mitos Celtas, el Pasado Legendario*. Madrid: Ediciones Akal.
- Lewis, C. (1950). *Las Crónicas de Narnia*. Ciudad de México: Destino.
- Martin, G. (1996). *Canción de Hielo y Fuego*. Nueva York: Bantam Books.
- Miyamoto, S. (1986). *The Legend of Zelda. Nintendo Entertainment System*. Kioto, Japón: Nintendo.
- Miyamoto, S. (2006). *The Legend of Zelda, Twilight Princess. Nintendo Gamecube*. Kioto, Japón: Nintendo.
- Miyamoto, S. (s.f.). *The Legend of Zelda, Ocarina of Time*. Nintendo, Kioto.
- Miyamoyo, S. (2000). *The Legend of Zelda, Majora's Mask*. Kioto, Japón: Nintendo.

- Nintendo. (2017). *The Legend of Zelda Encyclopedia*. Kyoto: Nintendo.
- Nutt, A. (2013). Irish Mythology According to a Recent Writer. *The Folk-Lore Journal*, 175-182.
- Pérez, Ó. (2011). Géneros de Juegos y Videojuegos. Una Aproximación Desde Diversas Perspectivas Teóricas. *Revista de Recerca i d'Análisi*, 127-146.
- Rauch, K. D. (2015). Slave Morality and Master Swords: Ludus and Paidia in Zelda. En L. Cuddy, *The Legend of Zelda and Philosophy, I Link Therefore I Am* (págs. 65-74). Chicago: Carus Publishing Company.
- Records, G. W. (29 de enero de 2016). *Guinness World Records*. Obtenido de Guinness World Records: <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/best-selling-videogame-series-of-all-time>
- Shigeru Miyamoto, E. A. (2011). *The Legend of Zelda, Skyward Sword*. Nintendo Wii. Kioto, Japón: Nintendo.
- Shigeru Miyamoto, E. A. (2017). *The Legend of Zelda, Breath of the Wild*. Wii U/Nintendo Switch. Kioto, Japón: Nintendo.
- Solares, B. (2007). *Merlín, Arturo y las Hadas, Philippe Walter y la Hermeneútica del Imaginario Medieval*. Ciudad de México: UNAM.
- Tolkien, J. (2012). *El Señor de los Anillos*. Ciudad de México: Minotauro.
- Tolkien, J. R. (1947). On Fairy-Stories.
- Vázquez, T. A. (2016). El Cuento de Hadas en los Nuevos Medios: ¿Cómo Participa la Hipertextualidad en el Desarrollo del Infante? Caso de Estudio *The Legend of Zelda*. *Centro de Estudios Culturales Roland Barthes México*, 257-286.
- Vries, J. d. (1994). The Industrial Revolution and the Industrious Revolution. *The Journal of Economic History*, 249-270.
- Warren, M. (2000). *History on the Edge, Excalibur and the Borders of Britain, 1100-1300*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Wiki, Z. (30 de Marzo de 2021). *Zelda Fandom*. Obtenido de Zelda Fandom: https://zelda.fandom.com/wiki/Great_Fairy
- Yeats, W. (1991). *Irish Fairies and Folk Tales*.