

# ゼルダの伝説™

— プレス オブ ザ ワイルド —

## THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD



LEO PAUBLINI 1 ANIV A  
2023-2024

# ÍNDICE

Ficha técnica .....	2
1.1 Título, fecha, autoría.....	2
1.2 Metodología y creación .....	3
1.3 Técnicas y materiales.....	5
1. Introducción al estilo del videojuego .....	10
2.1 Oda a la naturaleza .....	11
2.2 Romanticismo e Impresionismo (I) .....	12
2. Referencias a elementos reales .....	23
3.1 Los Sheikah, influencia japonesa y egipcia.....	23
3.1.1 Sintoísmo japonés .....	23
3.1.2 Era Jomon japonesa .....	30
3.1.3 Budismo .....	32
3.1.4 Simbología egipcia .....	33
3.1.5 El Clan Yiga, los <i>Shinobi</i> .....	34
3.2 Los Hylianos y la narrativa medieval .....	36
3.2.1 Arquitectura gótica y neorrománica .....	40
3.2.2 Mitología y folklore .....	41
3.3 El Dios Astado .....	47
3.4 La Trifuerza y el equilibrio .....	49
3.5 Mitología egipcia .....	53
3.6.1 Seth y el retorno de los muertos.....	55
3.6.2 El culto hacia la luz.....	56
3.6.3 La preparación hacia la eternidad .....	56
3.6.4 El Libro de los Muertos .....	58
3.6 Mitología japonesa .....	60
3.6.1 Los kodama.....	61
3.7 Primitivismo .....	61
3.7.1 El totemismo .....	63
3.7.2 La máscara chamánica.....	61
3. Resumen de la trama .....	63
4. Introducción a temas de los que trata el videojuego .....	64

5.1 La búsqueda del equilibrio .....	65
5.2 La Malicia.....	67
5.3 La espada en la Piedra.....	69
5. Elementos y materiales reales .....	69
6.1 Axis Mundi.....	70
6.2 Dragones .....	72
6.3 Montañas .....	72
6.4 Túmulos y resurrección .....	74
6. Extra Primera Entrega .....	76
7. Segunda Entrega .....	81
8.1 Estilo arquitectónico .....	74
8.1.1 Gerudo y la arquitectura oriental .....	82
8.1.2 La Región de los Zora y el Art Nouveau .....	93
8.1.3 Tarrey Town y arquitectura modular .....	100
8.1.4 Goron City y la integración de la arquitectura con su entorno .....	103
8.1.5 Arquitectura natural .....	106
8.1.6 Aldea Hatelea y el mediterráneo .....	107
8.1.7 Poblado Orni y los Andes .....	109
8.1.8 Aldea Onaona y las islas pacíficas .....	111
8.1.9 Arquitectura medieval.....	116
8.1.10 Similitudes Varias .....	126
8.1.11 Roma Y Grecia.....	128
1.1.12 Los Zonai y los Aztecas .....	133
1.1.13 Símbolos Sheikah en la arquitectura .....	137
1.1.14 El templo Olvidado y el Tesoro de Petra .....	139
8.2 Estilo de los elementos .....	142
8.2.1 Herramientas .....	142
8.2.1.5 Armas y escudos .....	144
8.3 Estilo del objeto.....	147
8.3.1 Cultura tiki .....	148
8.3.2 Kakemonos.....	150
8.3.2 La constancia de la Trifuerza .....	150
8.3.3 Masonería .....	155

<b>8.4 Escultura</b> .....	<b>160</b>
<b>9. Protagonismo visual del entorno</b> .....	<b>179</b>
<b>10. Mitología celta</b> .....	<b>184</b>
10.1 Siete sabios y druidas celtas .....	186
<b>11. Mitología japonesa: yokais y onis</b> .....	<b>189</b>
<b>12. La Libertad en Zelda</b> .....	<b>194</b>
<b>13. Amaterasu y su relación con Hylia</b> .....	<b>202</b>
<b>14. El Mito Fundador de Hyrule y el Japonés</b> .....	<b>205</b>
<b>15. Riju y el Sol</b> .....	<b>206</b>
<b>16. La presencia constante de Ganondorf</b> .....	<b>208</b>
<b>17. Osiris y Link</b> .....	<b>210</b>
<b>18. La purefacción del agua: Mipha y los Zora</b> .....	<b>211</b>
<b>19. Cánones y cultura griega</b> .....	<b>213</b>
<b>20. Cultura mesoamericana</b> .....	<b>218</b>
<b>21. Inciso en Tears of the Kingdom</b> .....	<b>226</b>
<b>22. El Budismo en Zelda</b> .....	<b>230</b>
<b>23. La Diosa Madre</b> .....	<b>234</b>
<b>24. La pareja fundadora</b> .....	<b>240</b>
<b>25. La Divinidad Wiccan</b> .....	<b>242</b>
<b>26. Conflicto dual en Zelda</b> .....	<b>242</b>
<b>27. El Infierno</b> .....	<b>247</b>
<b>28. Grabados y pinturas egipcias</b> .....	<b>249</b>
<b>29. Art Noceau y Mipha</b> .....	<b>252</b>
<b>30. Composiciones románticas</b> .....	<b>252</b>
<b>31. Influencias modernas</b> .....	<b>256</b>
<b>32. Atuendos y vestuarios</b> .....	<b>262</b>
<b>33. Simbolismos varios</b> .....	<b>269</b>
<b>34. Composiciones y lenguaje visual</b> .....	<b>276</b>



**PRIMERA ENTREGA:  
INTRODUCCIÓN AL ESTILO ARTÍSTICO  
DEL VIDEOJUEGO**

## Ficha técnica.

○ **Título:**

The Legend of Zelda: Breath of the Wild.

○ **Fecha de estreno:**

3 de marzo de 2017.

○ **Autoría**

The Legend of Zelda: Breath of the Wild (BOTW) es un videojuego de Aventura perteneciente a la serie de *The Legend of Zelda*, desarrollado, distribuido y publicado por la empresa japonesa Nintendo para las consolas Wii U y la Nintendo Switch. Su autoría es colectiva al incluir un gran equipo de desarrolladores, artistas, programadores, entre otros. Principalmente, se reconoce a Hidemaro Fujibayashi como director, a Satoru Takizawa como director artístico y a Eiji Aonuma como el productor, este último destacando como uno de los mayores representantes de la saga.

Su desarrollo tardó un total de cinco años, iniciándose inmediatamente después del estreno de *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (2011). En un principio, el videojuego estaba planeado para salir en 2015 como un exclusivo para la Wii U. Mas su llegada no ocurrió hasta dos años después de lo planeado como un juego de estreno para, en ese momento, la nueva consola Nintendo Switch y lo que sería el último juego de la Wii U. Su lanzamiento no solamente triunfó, sino que posteriormente ganaría numerosos premios tales como el GOTY 2017 (Game of the Year). Se caracteriza por su jugabilidad presentada de manera completamente abierta, es decir, la presentación de un mundo

abierto, concepto jamás expandido en tales magnitudes en un título de Zelda y prácticamente de Nintendo; la atención meticulosa al detalle donde cada objeto o lugar importa; y, sobre todo, la libertad absoluta a la hora de descubrir y explorar. No hay ningún tipo de orden, restricción o manera correcta de resolver problemas y avanzar en el videojuego.



Captura editada de *Breath of the Wild* (2017)



Captura de *Breath of the Wild* (2017)

- **Metodología y creación: cómo Nintendo solucionó el problema que suponía un “mundo abierto”.**

Nintendo ha compartido los desafíos a los que se enfrentaron durante el desarrollo del videojuego, al buscar implementar mecánicas de física y química realistas y crear un mundo donde, en esencia, *todo funciona*. En la creación de un colosal mapa, inicialmente exploraron la idea de proporcionar guías sutiles para orientar a los jugadores y ayudarlos a adentrarse en este vasto universo, empleando torres y caminos como puntos de referencia. Sin embargo, esta estrategia resultó infructuosa durante las pruebas del juego, ya que los jugadores se sentían atrapados en una guía invisible pero notoria, lo que llevaba a aquellos que optaban por desviarse a sentirse perdidos o desinteresados.

Simultáneamente, realizaron un estudio de los patrones de juego de los usuarios mediante un mapa de calor, lo que les proporcionó valiosa información acerca de las tendencias iniciales entre los jugadores. Los resultados indicaron que un 80% de los jugadores seguía las guías propuestas, en contraste con el 20% restante que prefería explorar sin rumbo fijo. Ninguno de estos dos enfoques satisfizo plenamente los objetivos planteados por Nintendo.



*En comparación con el mapa inicial, (izquierda), donde podemos observar una clara tendencia hacia los mismos lugares y las mismas rutas. Al añadir toda esa serie de pequeñas “distracciones”, los jugadores obtienen una nueva libertad que les permite llegar hacia los mismos objetivos sin seguir un orden en específico. Obtenido del evento CEDEC 2017.*

Buscando una solución al problema, comenzaron añadiendo más puntos de interés como pequeños establos, santuarios, tiendas y propios NPCs que llamasen la atención del jugador. Según

Fujibayashi, su idea se basaba en crear una manera que apelara a los jugadores a acercarse a distintas partes del mapa sin ningún orden en específico, pero con un destino final. Fujibayashi se refiere a estos puntos de atención como “objetos que tienen una cierta fuerza gravitacional”. Nintendo diseñó estos “puntos” de tal manera que fuesen fácil de reconocer desde la lejanía (Gracias a su tamaño, color, apariencia y, a veces, sonido) Como resultado, cuando el jugador llega a su destino, sabe a dónde quiere ir a continuación, creando un ritmo donde el área de exploración se expande naturalmente sin el estrés de interrumpir el flujo de la trama. La parte importante es que los elementos aparecen secuencialmente, y a medida que el jugador avanza hacia un destino determinado, como descubrir un punto de referencia que nunca ha visitado antes o un bosque que le interesa, un nuevo destino aparecerá de forma natural. Aun así, muchas veces tus acciones serán interrumpidas por nuevas voluntades, y estas, por otras, creando así un efecto en cadena de posibilidades.



Capturas del evento CEDEC 2017.

### ○ **Técnicas y materiales**

Actualmente, Nintendo no comparte información sobre los programas específicos o sobre los procedimientos más técnicos que conllevan sus juegos. Sabemos que el juego final utiliza una versión modificada de *Havok*, un motor físico.

Sin embargo, en cuanto a su desarrollo creativo, son más vocales. Desde un primer momento, su intención primordial era reemplazar la manera de contar e introducir la historia presentada por la saga anteriormente. Ahora, su necesidad se basaba en establecer toda una serie de nuevas mecánicas y abandonar convenciones y arquetipos, pero sin separarse de los rasgos “incambiables y universales” de la franquicia.

Aonuma, al verse frente un público deseoso de cambios y, sobre todo, con ganas de explorar, admitió en el E3 2014 que se estaba planteando reformar elementos principales de la serie, como las mazmorras y acertijos, e introducir una trama no lineal que incluso les permita llegar al final sin haber avanzado en la historia.

El hecho de que se tratase de un mundo abierto implicaba que el proceso, en sí, era una experiencia nueva para Nintendo – jamás se había propuesto algo similar a tal escala. Un mundo abierto supone un trabajo grandioso, donde *cada movimiento importa*. Desde la ubicación de cada seta hasta la búsqueda de la espada Maestra. Para ello, decidieron guiarse con títulos reconocidos mundialmente que embarcan el dilema que supone un mundo abierto. Entre sus inspiraciones, encontramos a *The Elder Scrolls V: Skyrim* y *Shadow of the Colossus*.

Arte conceptual, *Creating a Champion*



“Con *Breath of the Wild* pasamos mucho tiempo pensando en cómo representar visualmente este enorme mundo abierto. El tema de este juego era ‘revisar las expectativas’, lo que me dejó sin saber cómo expresarlo visualmente. Al mismo tiempo, sentí que era una oportunidad ideal para establecer un estilo que se convertiría en la versión definitiva del arte de *The Legend of Zelda*.”

Satoru Takizawa.

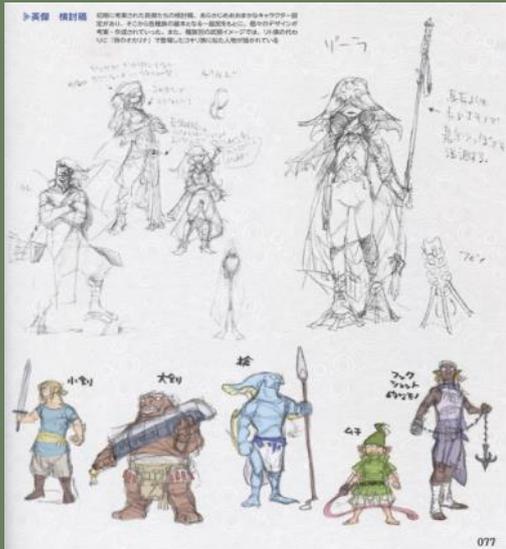


Arte conceptual, *Creating a Champion*

Muchos aspectos y conceptos del videojuego fueron decididos desde el inicio, sin embargo, otras aparecieron más tarde. Su objetivo primordial, comenta Takuhiro Dohta, se repetía como un mantra en el estudio: “Romper con las convenciones”.



Arte conceptual, *Creating a Champion*



Uno de estos cambios principales fue el rediseño del personaje de Link. Según el productor Eiji Aonuma, el icónico diseño de la túnica verde se había convertido en algo esperado, de tal manera que decidieron experimentar y actualizar su diseño. Curiosamente, el color azul apareció por sí solo y de “manera instintiva”.

Concept Art, muchos de los diseños se vieron alterados o completamente evadidos: en el juego no constamos de la raza Kokiri.

Por otro lado, hasta el momento, tanto en las entregas 2D y 3D de la franquicia, se mostraban mundos que creaban conectando pequeñas áreas en un solo conjunto. Los avances tecnológicos les permitieron llevar a cabo la fundación de un mundo abierto donde la exploración y trama se introducen de manera no lineal y con distintas maneras de llegar hacia un objetivo. Al considerar los requisitos técnicos, decidieron crear un prototipo 2D para testear las estructuras y mecánicas del juego, aprovechando y reciclando los modelos 2D que ya tenían. Al decidir implementar las tres dimensiones y comenzar a añadir más complejidad para un impacto mayor, se comenzaron a dar cuenta de la grandiosidad de su proyecto, además del volumen de trabajo que les supondría su creación.



Prototipo 2D del BOTW.

Comenzaron a plantearse todas las posibilidades que cada objeto traía a la mesa, cómo las armas y cómo interactúan con el propio clima. Gradualmente, incorporaban nuevas maneras de jugar que eran un camino directo hacia la creatividad y donde “el sentido de realización y éxito son el mayor logro” puesto a que toda situación tiene distintas maneras de resolver.

Escena de BOTW (2017)



Por otra parte, el estilo que caracteriza el videojuego se le denomina como *cel-shading*, una técnica utilizada en gráficos digitales para dar a los objetos 3D una apariencia 2D similar a las técnicas tradicionales o de un dibujo animado. De hecho, el término "cel" se refiere al celuloide, la lámina de plástico transparente usada en la animación tradicional manual. El *cel-shading* imita detalles característicos de la animación tradicional, como los bordes duros y áreas planas de color. Este estilo se mantiene a lo largo de todo el juego, con una finalidad no más que estilística y técnica, ya que la consola permite correr un estilo de esta categoría con más facilidad. El equipo artístico concluyó con un estilo que ressemble la animación japonesa (anime) donde se sospecha que entre sus referencias incluyen producciones del *Studio Ghibli* y Hayao Miyazaki, aunque nada se ha dicho al respecto.



Link, del BOTW (izquierda) y Ashitaka (derecha) de *Princesa Mononoke* (1997)

Esta inspiración "ghibliésca" se insinúa no solo por el propio estilo caricaturesco, sino por elementos en la trama (la malicia, por ejemplo, similar al parásito demoníaco visto en *Mononoke*) y, sobre todo, la importancia de la naturaleza en la narrativa. Tanto en las entregas de Ghibli como en *Zelda*, la naturaleza es comúnmente representada cariñosa y cuidadosamente, introducida por exuberantes zonas verdes, bosques frondosos y centenarios habitados por criaturas mitológicas, sedosos cuerpos de agua y delicadas flores.



Escena del *Castillo Ambulante* (Hayao Miyazaki, 2004)



Escena de BOTW (2017)

Para simbolizar la grandeza del vasto mundo de Hyrule, los entornos, y sobre todo ilustraciones oficiales, se representan como las pinceladas obtenidas en las técnicas pictóricas tradicionales, tales como el gouache o la pintura al óleo realizada *en plein air*, como lo hacían los artistas impresionistas, por ejemplo. Permite añadir profundidad mediante estados atmosféricos, sea la niebla o la propia perspectiva aérea (sensaciones de lejanía o lo inexplorado) y apelar al misterio y a la nostalgia paralelamente; como vistos en, por ejemplo, representaciones románticas del siglo XIX.



*Captura personalizada – Digitalfrontiers en Art Station – BOTW (2017)*



*Morgen Im Riesengebirge – Friederich (1810)*

Además, la búsqueda constante de la libertad y la autonomía, que son temas recurrentes en el Romanticismo, se manifiesta en la estructura no lineal del juego, donde los jugadores pueden explorar Hyrule a su propio ritmo, tomando decisiones y forjando su propio camino. Esta libertad de elección y la capacidad de forjar una conexión personal con el mundo del juego reflejan la búsqueda romántica de la individualidad y la expresión personal.

## Introducción al estilo del videojuego.

---



En cuanto al aspecto pictórico, el estilo del *Breath of the Wild* contrasta con entregas anteriores de la saga, tales como *Twilight Princess* (2006) donde la realidad introducida es muchísimo más lóbrega, macabra y oscura, estrechamente relacionada con la trama de la historia, la cual es reconocida como de las más oscuras de la trama. Asimismo, podemos destacar la entrega de *Skyward Sword* (2011), la cual cronológicamente se sitúa al principio de la línea temporal de la saga y, por ende, para simbolizar la existencia casi nula de catástrofes, el estilo se caracteriza por ser delicado, suave, de colores pasteles y con un acabado similar a la acuarela.



Captura de pantalla, *Skyward Sword* (2011) y *Twilight Princess* (2006)



Escena de *Breath of the Wild* (2017). Templo del Tiempo (ruinas)

### o **Oda a la naturaleza: simbolismo del paisaje.**

Uno de los elementos más sobresalientes al adentrarse en la experiencia de *Breath of the Wild* radica en su notable capacidad para presentar los escenarios a través de vistas majestuosas y vastos panoramas en los que la naturaleza emerge como protagonista indiscutible. En su esencia misma, la naturaleza ostenta un papel de preeminencia, gobernando y dominando el entorno con una autoridad innegable. Esta belleza y grandeza constantemente desplegada simboliza todo lo que aún aguarda por ser explorado, revelando la inmensidad que caracteriza al extenso territorio de Hyrule. En esta representación, se transmite un mensaje de esperanza, subrayando que, incluso en un mundo acosado por la sombra, la belleza natural no ha cedido, sino que permanece como un faro de esperanza en el renacer de la luz y la vida.

El mundo de Hyrule, expuesto al devastador Cataclismo que casi resulta en la extinción del pueblo hyliano, ha experimentado transformaciones que se manifiestan con claridad un siglo después. Los asentamientos, abandonados por sus habitantes que huyeron en busca de seguridad, ahora se encuentran sometidos al imperio de la naturaleza. Las estructuras, luchando por mantenerse en pie, resisten el avance de la flora y la fauna silvestre. Estos paisajes desolados evocan un profundo sentimiento de nostalgia, una añoranza por un Hyrule pasado. Invitan a reflexionar sobre cómo se llegó a tal tragedia al toparse con áreas completamente arrasadas, dejando únicamente un atisbo de la memoria de un pasado que alguna vez desprendía vida, pero que ahora

se percibe como lejano. Este sentimiento, aunque sumido en la melancolía, es falso, ya que Link carece de cualquier recuerdo vinculado a esos acontecimientos.



Captura de pantalla, BOTW (2017). Hyrule Central en ruinas.

Esto no se debe exclusivamente al entorno en sí, sino también al abrazo del silencio. En *Breath of the Wild*, la exploración se desenvuelve en un ambiente que carece de una banda sonora constante, en su lugar, ofrece sutiles melodías que surgen de forma esporádica y poco frecuente. Este enfoque contrasta con la prevalencia del sonido natural de la naturaleza que nos rodea. La ausencia deliberada de una banda sonora continua y la elección de integrar de manera los sonidos naturales tiene un propósito emocional significativo. La música, cuando aparece en momentos clave, se convierte en un potente medio para evocar emociones en los jugadores. Estas melodías musicales se convierten en experiencias determinantes en el disfrute del juego, intensificando la conexión emocional del jugador con los acontecimientos y escenarios que se desarrollan.

- **La representación del entorno: el Romanticismo y la exploración de lo desconocido.**

El estilo predominante a la hora de representar a la naturaleza rememora al movimiento del Romanticismo y de toques impresionistas de carácter francés. El Romanticismo, un movimiento artístico y literario que se desarrolló en Europa a finales del siglo XVIII y principios del XIX, surgió en un contexto de agitación histórica marcado por la Revolución Francesa y la Revolución Industrial. En contraste con el racionalismo y la armonía del movimiento anterior, el Neoclasicismo, el Romanticismo surgió como una respuesta que abogaba por un nuevo paradigma ideológico, caracterizado por la exaltación de la vitalidad y la exploración de territorios inexplorados en la creatividad artística y literaria

El pensamiento romántico, arraigado en la primera mitad del siglo XIX, se caracterizó por su fascinación obsesiva con las abrumadoras sensaciones que experimentamos al contemplar la naturaleza, una concepción que implica la experiencia de encontrarse ante una grandeza o belleza que supera la capacidad de la comprensión humana, superando los límites del pensamiento común y simple. La inmensidad de su mundo abierto, lleno de paisajes expansivos, montañas majestuosas y vastos horizontes, refleja la obsesión romántica por la naturaleza. La sensación de asombro y admiración que el juego evoca al explorar estos entornos es paralela a la experiencia que los románticos buscaban en la naturaleza.

Este fenómeno, encontrado en la esencia del movimiento romántico, se presenta mediante vastos y misteriosos entornos del videojuego *Breath of the Wild*: en el mundo de Hyrule, el jugador se sumerge en un paisaje que encapsula la esencia romántica. Las extensas llanuras, majestuosas montañas y frondosos bosques ofrecen una profunda conexión con la naturaleza, evocando la misma admiración por la grandeza y la belleza que los románticos buscaban en la naturaleza. La sensación de asombro y maravilla que uno experimenta al explorar estos territorios de Hyrule se asemeja a la misma sensación que sintieron los poetas y artistas románticos al ponerse en frente de la naturaleza que les rodea.



Escena de *Breath of the Wild* (2017). Laberinto de Akkala.



*Atardecer* (1881) Francis Augustus Silva. Ejemplo del luminismo americano.

Escena de *Breath of the Wild* (2017). Editada por Digitalfrontiers.

Asimismo, el juego presenta desafíos que van más allá de la comprensión inicial, lo que se asemeja a la noción de lo sublime. Los enfrentamientos con criaturas colosales y la exploración de antiguos santuarios ocultos evocan el mismo sentido de asombro y descubrimiento de lugares exóticos que los románticos encontraban en los



fenómenos naturales inexplicables, remarcando el afán por lo misterioso y lo desconocido. Adicionalmente, el añoro a tiempos pasados lo podemos apreciar en la presencia de ruinas antiguas, tecnología olvidada pero memorada y una historia envuelta en misterio, en su representación de un mundo postapocalíptico lleno de secretos por descubrir y memorias por recuperar. La emancipación del nacionalismo lo podemos observar por el objetivo primordial de salvar al pueblo y nación de Hyrule y una representación épica de la monarquía y la guerra.



Link, captura de pantalla.

Como he mencionado anteriormente, el concepto del sublime fue una obsesión central en el pensamiento romántico. Implicaba la experiencia de estar ante una grandeza o belleza que trascendía la capacidad de comprensión humana, adentrándose en lo incomprensible. Este concepto abarcaba una amplia gama de fenómenos, desde la belleza íntima e indescriptible de una flor hasta el poder aterrador de una tormenta que azotaba un valle o la majestuosa vista desde la cima de una montaña, donde la inmensidad superaba la capacidad de percepción.

Amanecer, valle de Yosemite. Albert Bierstadt, 1870



De manera notable, estos ideales románticos se reflejan en el mundo de Hyrule, el entorno expansivo y misterioso del videojuego *Breath of the Wild*. Al explorar este vasto reino, los jugadores se encuentran inmersos en paisajes deslumbrantes que evocan el sentido de lo sublime. Las extensas llanuras, las majestuosas montañas y los misteriosos bosques ofrecen una experiencia que resuena con la admiración por la grandeza y la belleza que los románticos buscaban en la naturaleza.

Además, la narrativa del juego y la búsqueda del protagonista, Link, por liberar a Hyrule de la oscuridad, reflejan la lucha romántica por la libertad y la autonomía individual. La estructura no lineal del juego permite a los jugadores explorar el mundo a su propio ritmo, tomando decisiones que afectan el curso de la historia, lo que se asemeja a la búsqueda romántica de la individualidad y la expresión personal.



Captura del BOTW (2017)



A Gorge in the Mountains (1862) Sanford Robinson Gifford.

El luminismo americano, a veces asociado con el movimiento romántico, se centró en capturar los efectos de la luz solar en la pintura, lo que a menudo conduce a una paleta brillante. Esta es una fuente de inspiración, junto con un uso similar del color en el impresionismo francés, que dio lugar a la intensa luz del sol de *BOTW*.

Sin embargo, la gran influencia romántica llegó a través de los pintores románticos europeos, más obviamente *El caminante sobre el mar de niebla* de Caspar David Friedrich, al que *Zelda* hace referencia directa en su título.



Portada oficial.



Caminante sobre un mar de nubes, Friederich (1818)

Es el sujeto quien contempla al mundo como una proyección de sí mismo, relacionándolo estrechamente con sus propios pensamientos e ideales. Link, al verse sin recuerdos, explora el mundo de Hyrule y reconoce su grandeza. El entorno hace pequeño a nuestro protagonista, constantemente.

El paisaje representa metafóricamente el espíritu de quien lo contempla. Solo un espíritu como el del romántico merece apreciar un paisaje tan extraordinario y es capaz de entenderlo profundamente, porque es él en sí mismo, su esencia. Nadie más podría entender el paisaje que un alma romántica. Salvaje, misterioso y nostálgico, el mismo mundo nos explica la personalidad y sentimentalidad de Link.

Link, arte conceptual. Creating a Champion.



*“Cuando dibujé la carátula oficial y la ilustración del E3, quería dar la sensación de que Link se enfrentaba al mundo (...) finalmente me decidí por la dirección de la idea original (Link mirando a Hyrule de espaldas al espectador). que el mundo mismo, no sólo los personajes, tenía un papel importante en este juego. También quería transmitir que este era el comienzo de un nuevo Zelda, así que dibujé el cielo al amanecer.”*



La libertad expresiva, el dramatismo de los gestos y la máxima expresión es representada mediante una violencia compositiva basada en fuertes cromatismos y la representación épica de diferentes escenarios, comúnmente representado con pinceladas fuertes y marcadas. Los gestos son una clara muestra del espíritu romántico: pasiones desmesuradas, trágica fatalidad, sentimientos sublimes y tensión dramática.

Link, arte conceptual. Creating a Champion.



*La Balsa de la Medusa, Gericault (1819)- Póster promocional de Age of Calamity, precuela no canónica del BOTW (2020)*

Además de la misma composición triangular, los personajes del póster están colocados de la misma manera simbólica que en el cuadro de Géricault: la cima de la pirámide simboliza la salvación y la esperanza, y a medida que uno desciende o te alejas, encontramos el entorno trágico en donde se sitúa la escena.

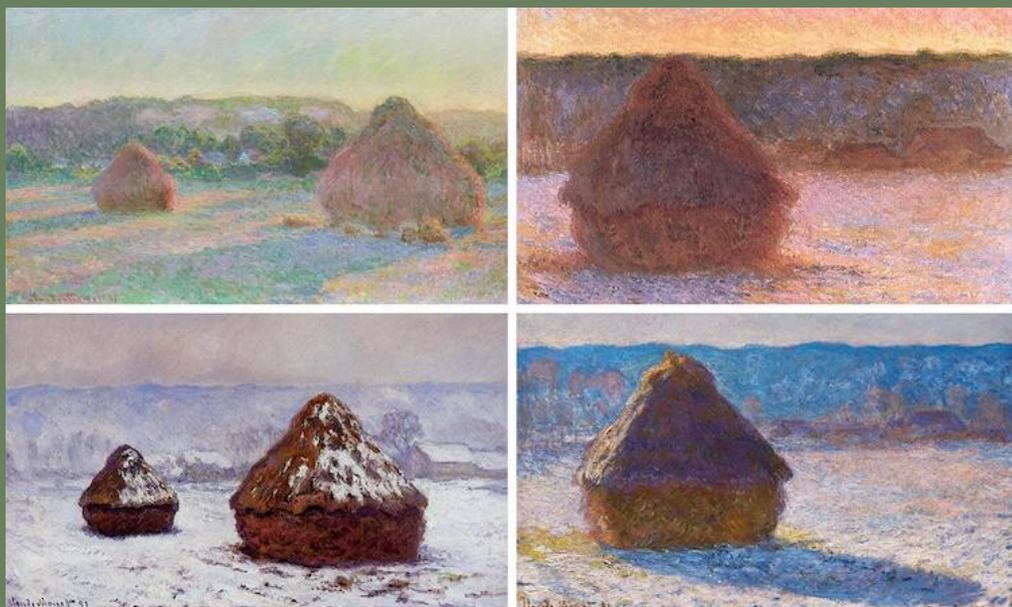
Por ejemplo, en este concept, la escena está iluminada cómo si hubiera un foco; el cual provoca un claroscuro bastante contrastado la luz resalta las figuras, dramatiza la escena entera, marcada por la preocupación por el movimiento y por la complejidad compositiva.

▪ **El Impresionismo y la fugacidad.**

Cómo bien dicho anteriormente, *Breath of the Wild* también presenta notables afinidades con el movimiento artístico del Impresionismo. El juego logra transmitir efectivamente algunas de las características emblemáticas de este movimiento dentro de sus elementos visuales y en su afinidad sobre la experiencia sensorial.

En primer lugar, la variada paleta de colores basada en la teoría del color utilizada en el juego refleja la tendencia del Impresionismo a capturar la luz y el color en sus múltiples matices. Los diversos paisajes de Hyrule, desde los bosques llenos de verdor hasta los desiertos bañados por el sol, se presentan de manera vívida y vibrante, de manera que te describe sensorial y visualmente la sensación de cada lugar de manera inmediata.

La representación de la naturaleza en constante cambio en *Breath of the Wild* se asemeja a la captura de los efectos fugaces de la luz y la atmósfera en la pintura impresionista. El ciclo día-noche y las variaciones climáticas dinámicas contribuyen a una experiencia visual en constante evolución, similar a cómo los impresionistas buscaban retratar la fugacidad y la efímera belleza de la vida cotidiana. Se alinea con la idea impresionista de transmitir la impresión subjetiva de una escena en lugar de una representación objetiva. Los jugadores experimentan Hyrule a través de sus sentidos y emociones, lo que refleja la búsqueda impresionista de conectar directamente con las percepciones y emociones del espectador.



Estudio de Monet. Mismo lugar, distinto tiempo y estaciones.



Breath of the Wild, mismo lugar, distinto tiempo.

*Breath of the Wild* se muestra realmente cautivado por elementos que resuenan con las perspectivas artísticas de figuras impresionistas como el emblemático Monet. El juego captura la magia del viento que acaricia la hierba, la transformación de la luz solar en tonalidad e intensidad a medida que avanza el día e incluso las delicadas ondulaciones del humo. Aunque su fidelidad visual puede no ser absoluta, a través de sus animaciones, el juego transporta a los jugadores a un mundo al aire libre donde pueden sentirse verdaderamente inmersos.



*Poppies*, Claude Monet (izquierda). Captura de pantalla de BOTW (derecha)

Nintendo ha descrito *Breath of The Wild* como un “juego al aire libre”, que, si bien puede parecer una forma sutil de referirse al mundo abierto, esta elección de palabras guía a los principios impresionistas. Era bastante común, para los pintores de realizar sus obras “en plein air”, es decir, al aire libre. Al hacerlo, les facilitaba comprender y capturar la naturaleza, la fugacidad de la luz, la atmósfera y la experiencia sensorial de manera directa y vibrante.



Curiosamente, en la aldea Kakariko reside un personaje que se dedica a pintar al aire libre.

De manera similar, *Breath of the Wild* simboliza la misma percepción del paso del tiempo al permitir a los jugadores sumergirse en un mundo donde la luz, el clima y la atmósfera evolucionan de manera constante, sin importar el sitio. Esta interacción dinámica con el entorno del juego es similar a la esencia del Impresionismo, que buscaba capturar la experiencia efímera, donde la luz está en constante cambio y, de esta manera, afectando al entorno y la percepción que tenemos de este, sobre todo respecto a los colores.



Escenas del *Breath of the Wild* (2017), situadas en el mismo sitio a diferentes horas del día...



... y de la misma manera, los artistas impresionistas realizaban sus estudios de luz y cómo afectan al mismo lugar a diferentes horas del día. Monet, serie de Catedral de Rouen (1890).

Además, en cuanto a características más técnicas aplicadas a la expresión artística pictórica, el uso de una pincelada suelta donde predomina más el color sobre la línea es apreciable en el videojuego y característico del movimiento Impresionista. Esta técnica se hace evidente en la representación de la naturaleza y los paisajes, donde los detalles son a menudo sugeridos en lugar de delineados de manera precisa. Los colores vibrantes y la paleta en constante cambio imitan la interacción fugaz de la luz y el entorno. Esta aproximación a la representación visual se convierte en una ventana que transporta a los jugadores a un mundo interactivo y efímero, similar a la experiencia que los impresionistas buscaban transmitir en sus pinturas "en plein air".



Póster promocional

Mar de Jávea (1905) Joaquín Sorolla.

Por otro lado, la narrativa de *Breath of the Wild* se desenvuelve en diverso escenario del mundo de Hyrule, un universo ficticio que se caracteriza por su riqueza racial y ambiental. Este mundo abarca seis regiones distintas, alberga alrededor de diez etnias diversas y cuenta con una amplia variedad de características geográficas, desde majestuosas montañas hasta serenos lagos, ardientes desiertos, exuberantes selvas, frondosos bosques, extensas praderas y heladas tundras.



Escenas en contraste de *Breath of the Wild* (2017) capturas editadas por Digitalfrontiers.

A primera vista, el Reino de Hyrule en específico parece extraído de una era medieval europea, con la presencia de caballeros, espadas, princesas, una tecnología modesta y una arquitectura que se inspira principalmente en los estilos gótico y neorrománico. A pesar de que no es posible situar este mundo ficticio en un período histórico específico, su inspiración se basa en una concepción más abstracta de la tradición medieval y en una serie de arquetipos que inmediatamente relacionamos con el concepto de fantasía medieval.

No obstante, a medida que exploramos las distintas civilizaciones y razas que componen este universo, se hace evidente que cada una de ellas encuentra su inspiración en lugares y culturas

diversas de todo el mundo real. De esta manera, el estilo no es un concepto genérico, sino que varía significativamente según nuestra ubicación en el mapa, lo que enriquece la experiencia al sumergirse en la diversidad cultural y geográfica que define a Hyrule. En la siguiente sección, cubriremos todas las civilizaciones o elementos cuyas características destaquen significativamente, además de ligarlas a la historia del arte de nuestro mundo.

## **Referencias a elementos reales.**

- **Los Sheikah: la influencia japonesa tradicional.**
  - **Aldea Kakkariko y su cultura – el sintoísmo.**

La aldea Kakkariko es hogar del pueblo Sheikah, una de las civilizaciones más antiguas de Hyrule. Se encuentra prácticamente escondida dentro de un hermoso valle, rodeado por un sol brillante y protegida por majestuosas montañas. Sobre la aldea, fluye la cascada por la terraza de Kakariko, donde descansa en una pequeña charca donde se expone una estatua de la Diosa Hylia. Sus edificaciones de madera con pequeños detalles rojizos te dan una cálida bienvenida, y no es difícil toparse con diversos rincones dedicados hacia la diosa Hylia.



Montañas sobre Kakkariko, captura de pantalla

La religión nativa de Japón, el Shintō, está indiscutiblemente ligada a la cultura de la aldea Kakkariko y a la actual representación del pueblo Sheikah. Mientras que los antiguos Sheikah tomaban inspiración de la prehistoria japonesa, los Sheikah de la actualidad hyliana se asemejan a la sociedad japonesa pre-budista, estrechamente ligados al Shintō como medio de expresión cultural e identitaria al tratarse de una religión real étnica.

La palabra Shintō, la cual literalmente se traduce como *La Manera de los Dioses*, es una amplia y diversa colección de creencias de diversas comunidades esparcidas sobre diferentes localidades

de Japón, a lo largo de la historia. De esta manera, su extensión es amplia, y se llega a integrar y practicar tanto en la monarquía real japonesa (donde se decía que el primer rey de Japón era descendiente de los Dioses creadores), en el imperio japonés (que en un momento declaró esta religión como nacional) y los civiles comunes; embarcando así la casual superstición de la aldea y las formalidades de rituales Reales.

La religión sintoísta se relaciona estrechamente con la tierra. Para ellos, el respeto hacia la naturaleza y el entorno es una de sus bases fundamentales. Comúnmente, los templos y santuarios habitan lugares lejos o asolados de la civilización, donde su única compañía es la naturaleza. La aldea Kakkariko no se separa de este concepto ya que está protegida por la propia naturaleza y se integra a esta, adaptándose a sus desniveles y terreno. Para llegar al poblado el esfuerzo es significativo, al encontrarse en un valle entre altas montañas. Su defensa, expuesta como muros, es la propia naturaleza. Y es que para el Shintō el ser humano ha de dedicar gran parte de su existencia hacia el respeto y conservación del entorno. Pero no termina aquí – el sintoísmo presenta creencias que más allá de la vida, los espíritus y deidades residen en la propia naturaleza, de aquí el culto y respeto hacia esta. Los denominados *kami* (Espíritus o deidades, aunque su traducción literal es “lo que está encima del hombre” es decir, aquellas almas en un plano superior al nuestro y tienen la capacidad de proteger o perturbar a los vivos) conviven con los nosotros los vivos en todo momento. “En la práctica, se refieren en su mayoría a seres sobre naturales dotados de inteligencia y voluntad que habitan en los objetos inanimados.” Por ejemplo, una montaña ya no es una simple montaña, sino que ahora ésta representa a un Dios o es habitada por un Dios. Esta creencia se le conoce como *Segunda Naturaleza*.



Los “puentes luna” o *sori-bashi*, a pesar de ser introducidos por los chinos, son casi que un ícono de la cultura japonesa. Su nombre se refiere a que la forma semi circular al reflejarse en el agua formará un círculo perfecto similar al de la luna. Esta relación de la luna y el agua no sorprende a nadie, además de la misma noche ya que es cuando la luna aparece. La luna simbolizaba el paso del tiempo, la vida y la muerte. El uso en la aldea Kakkariko no va más allá que la ornamentación y de referencia hacia la cultura japonesa. La Diosa creadora *Hylia* es más relacionada con el sol que con la luna. Curiosamente, en la religión japonesa representan a la deidad solar como una mujer y a la lunar como un hombre.



Visto esto, entendemos que se basan fuertemente en la conexión entre el ser humano y el medio ambiente. De esta manera, el sintoísmo es considerado una religión de carácter animista, es decir, “esta creencia de la vitalidad, consciencia e incluso alma encapsulada en los objetos y elementos del mundo natural. En pocas palabras, es la implicación de que todo está vivo.”

*Estatua Shinto de un zorro, espíritu benévolo. En la aldea Kakkariko se esparcen estatuillas de madera de ranas a lo largo de esta, también representando un espíritu que protege la aldea.*

El animismo es prácticamente el hilo fundamental en las perspectivas espirituales de los pueblos indígenas, prácticamente inherente a la mayoría de sus creencias, a pesar de no tener ninguna palabra definida por ellos que se refiera a dicha creencia puesto a que les resultaba una creencia casi que instintiva.

No obstante, en diferencia con *Breath of the Wild*, donde se aprecia un claro culto especial hacia la diosa creadora Hylia, el sintoísmo “no posee una deidad única ni predominante, ni reglas establecidas para la oración, aunque sí cuenta con narraciones míticas que explican el origen del mundo y de la humanidad, además de templos y festivales religiosos a los que acuden millares de personas en fechas señaladas”. “El Shintō surgió gradualmente sin fundador, sin libros sagrados, sin profesores, sin santos y sin panteón definido. Nunca desarrolló una orden moral ni un clero jerárquico y no ofrecía salvación después de la muerte. Los antiguos rituales Shintō que se podían considerar religiosos eran dedicadas hacia la agricultura y siempre remarcaban pureza ritual. El culto se situaba en el exterior en sitios proclamados como sagrados. De todas maneras, sí que construían estructuras permanentes en honor a los dioses.” Este culto hacia la prosperidad agrícola y el ciclo de la vida no sorprende a nadie, al ser un tema frecuente en civilizaciones prehistóricas a lo largo del mundo – nada era más importante que una buena cosecha, una producción saludable y prosperidad continua.



Torii



Torii en la Residencia Impa

Como podemos observar, las entradas hacia el lugar sagrado son casi que idénticas hacia un verdadero santuario japonés. Las escaleras simplemente simbolizan la ascensión hacia el *honden*, el santuario principal, necesaria para llegar hacia los dioses ya que, como he mencionado anteriormente, los kami están “por encima de los hombres”. Los torii son colocados como elemento de bienvenida nuevamente. *Breath of the Wild* nos presenta esta estructura en la residencia de Impa, la cual domina la aldea. Sin embargo, es un caso especial, ya que a pesar de aún tener elementos característicos de la arquitectura Shintō es el único edificio en el poblado con un plan cruciforme, y es el edificio más adornado.

El potente agradecimiento hacia la naturaleza es fundamental; no se trata de transformar el mundo hacia el Shintō, sino hacer lo posible para vivir en armonía. En *Breath of the Wild*, las instalaciones civiles son pequeñas y mayoritariamente temporales, además de que se ajustan a su entorno. La naturaleza es nuestra protagonista, y Link su mero observador.

El terreno de los santuarios, al ser un lugar sagrado, suele estar envuelto por una cerca de madera o piedra llamado *tamagaki*. La aldea Kakkariko está protegida naturalmente por la propia montaña, y en algunos sitios las cercas de madera están presentes, como por ejemplo junto al cementerio. La entrada principal se le denomina *sando* y suele estar marcada por el *torii*, la manera más fácil de reconocer que es un templo sintoísta. La arquitectura sintoísta no es tan rígida estilísticamente como lo parece, consta de distintas versiones y cada una con distintas características. El estilo de Kakkariko resuena con el *Shinmei-zukuri*, perteneciente al Gran Santuario Ise; de los santuarios más sagrados. Tan bella como es simple, se construye con madera inacabada y suelos elevados. A diferencia de muchos otros santuarios japoneses, este estilo es prebudista. De esta manera, se considera un estilo arquitectónico puramente japonés, justo como la prehistoria japonesa y la era Jomon, de la cual se inspirarán para la tecnología Sheikah. A pesar de esta inspiración shinmei, de nuevo Kakkariko baila entre el concepto de lo real y lo idealizado o

inventado. Los techos tradicionales shinmei constan de una ornamentación característica como los chigi (finales en punta) acompañados a veces de estatuillas.

Mikas con chigis y shinmei



En su lugar, se presenta un estilo reminiscente. El único edificio con Katsuoigi es la residencia de Impa.

La práctica de marcar territorios sagrados la encontramos incluso hasta en la era neolítica japonesa (Período Yayoi) Incluye elementos naturales como piedras, cascadas, islas y especialmente montañas, que se creía que atraía la atención de los dioses (esta atracción se denomina como yorishiro). La aldea Kakkariko incluye todas estas características. Estatuas y muros de piedra, la cascada que cae sobre un pequeño lago, islas a lo largo de todo el terreno y de aquí el uso de tantos puentes “luna”, y para rematar está situada en un valle montañoso. Los edificios propios de los santuarios también son construidos con elementos y materiales en común, como los suelos elevados y los techos a dos aguas hechos de junco, caña o corteza de ciprés hinoki. Este tipo de tejado se le conoce como warabuki (significando cubierto de paja) y son típicos de los edificios *minka*, que son simplemente hogares, en su mayoría. Las localizaciones, entonces, eran esenciales para sus áreas de culto. “Los santuarios y templos eran usualmente construidos en montañas o áreas rurales, frecuentemente en terreno a desnivel, sin ningún plan simétrico.”



Aldea en Gokayama, Japón



Aldea Kakkariko, BOTW

Paralelamente, el Shintō es una religión politeísta que consta con un número elevado de Dioses. La traducción literal explica que se le denomina como “la religión de los ocho millones de dioses” sin embargo se trata de un juego de palabras japonés que simboliza simplemente un gran número incontable de Dioses, más que de un número específico. Esto también contrasta con *Breath of the Wild*, donde la diosa madre es Hylia y es prácticamente la única que existe.

La aldea Kakkariko te da la bienvenida mediante una serie de puertas, los *torii*. Se tratan de unas “monumentales puertas en cercanía a templos sintoístas, consistiendo en dos pilares conectados en la parte superior mediante una tabla horizontal y un dintel sobre este, usualmente curvándose hacia arriba”. Los *torii*, como marcas de espacio físico, buscan separar la frontera entre lo mundano y lo sagrado; también identifican localizaciones santificadas u objetos, tales como rocas o montañas. Adicionalmente, existen diferentes tipos de puertas *torii*, cada una representando distintas funciones (regionales, locales y a veces con variaciones específicas al templo). La aldea Kakkariko embarca una anexión entre todas sus variables, cohesionando los diversos tipos en una sola representación. De esta manera, las representaciones de los *torii* en *Breath of the Wild* no son una copia directa sino un conjunto de distintas versiones de la estructura, similares a los que encontramos esparcidos a lo largo de Japón, pero lo suficientemente diferentes en detalle para argumentar hacia una nueva cultura.

Torii principal, Kakkariko



Los caminos principales que te dirigen hacia la aldea están marcados por dos torii. A comparación de los torii reales, que tienen dos postes principales, estos tienen cuatro, creando un torii original distintivo para la tribu Sheikah. Cada par de postes tiene un dintel como los torii tradicionales, pero

solo hay una viga que unifica la estructura en el centro que está reforzada por vigas más pequeñas. La diferencia principal es la viga triangular, que no resuena con ningún torii tradicional japonés – nuevamente simbolizando una desviación entre su influencia. En su punto más alto, la viga es decorada con un ojo abierto de color dorado, apelando a una sensación de vigilancia. Este ojo podría significar tanto protección como advertencia. De manera ornamentaria, varias telas y cuerdas de color rojo son colocadas sobre el torii, referenciando el color rojo de la mayoría de los torii tradicionales y de las cuerdas shimenawa. Curiosamente, tres de las cuatro telas colgantes de este torii contienen un dibujo del ojo Sheikah, sin embargo, hay una tela que dibuja un triángulo con

líneas debajo, además de estar bastante desgastado. Su intención es desconocida, pero puedo teorizar que rememora a el castillo de Hyrule, y las líneas el reino y sus súbditos, puesto a que en la antigüedad los Sheikah trabajaban de la mano del reinado de Hyrule. También puede simbolizar el propio símbolo de la Trifuerza.

Cuerdas encontradas en la aldea Kakariko, *Breath of the Wild* (2017)



Dentro de la aldea, tras pasar los torii principales, se encuentran torii de menor tamaño, con postes más delgados y conectados con una cuerda, en donde se cuelgan unas pequeñas tablillas de madera similar a los *ema* japoneses, que son amuletos de madera que se encuentran en los santuarios sintoístas como

ofrendas y, sobre todo, deseos hacia los dioses. Estos tipos de puertas se llaman "*shime-torii*" (una mezcla entre el *shimenawa*, la cuerda, y el *torii*, la puerta) y a menudo se cuelgan decoraciones. También se parece a los *nafudakake* (placas de nombre en memoria o para agradecer a los dioses en los templos). "Más simplemente, y esto es quizás más probable, son campanillas de viento, ya que no tienen ningún símbolo o escritura". Estas pequeñas placas, de dos tamaños distintos, han sido recortadas y muchas de ellas están decoradas con colores, aunque unas pocas han mantenido su tono natural de bambú.

Lo curioso es que los colores elegidos en el videojuego se parecen al característico rojo de los torii tradicionales. Mientras que las entradas del pueblo mantienen su aspecto natural, las placas de madera que cuelgan por todo el pueblo recuerdan los colores de las puertas tradicionales japonesas. Estas placas se agrupan y, cuando la

Tablillas *ema*. Dazaifu, prefectura Fukuoka. STA3816 .



brisa las toca, producen un suave tintineo, similar al sonido de la lluvia. Este detalle añade un toque especial al pueblo. Y lo más interesante, estas formas no se limitan a las entradas del pueblo, sino que se extienden por todo el pueblo, colgando



Shimenawa.

sobre lugares sagrados y cotidianos, como senderos, casas y estatuas guardianas del pueblo, e incluso sobre la estatua de la Diosa Hylia.

▪ **Tecnología - Era Jomon japonesa**

La inspiración primordial para el diseño de la tecnología Sheikah encuentra sus raíces en la enigmática y misteriosa era Jomon de la prehistoria japonesa. Esta época, que se remonta a aproximadamente 10.000 a.C., sigue siendo objeto de gran misterio e interés en la actualidad. Su distinción radica en la producción de cerámica, una práctica que los distinguió significativamente en comparación con otras civilizaciones de la época que se centraban en la funcionalidad de los objetos. En ese período de la historia era poco común experimentar con dicho material y, además, estas cerámicas cumplían funciones tanto cotidianas como estéticas. Este enfoque en la estética era excepcional para su época. Sus patrones ondulantes encuentra un eco en el juego donde se integra de manera evidente.



Vasija en forma de corona encontrada en el yacimiento arqueológico de Sasayama, Tokamachi. Tesoro nacional. Fotografía del Museo Municipal de Tokamachi.



Guardián de *Breath of the Wild* (2017)

Aunque el juego no busca replicar con precisión las motivaciones históricas investigadas por los arqueólogos, sí ofrece una clara inspiración a nivel estético que rinde homenaje a la enigmática civilización Jomon. La elección de incorporar elementos estilísticos de esta civilización perdida refleja la búsqueda de una conexión con un período misterioso y desconocido, lo que contribuye significativamente a la riqueza visual y narrativa del juego.

"El período Jōmon en la historia japonesa fue la inspiración para la Tablilla Sheikah, los santuarios y todos los demás objetos y estructuras antiguas en el juego. Terminamos tomando esa estética y utilizándola como

base para expandir las civilizaciones antiguas en el juego. La razón de esto fue porque el período Jōmon es relativamente desconocido para gran parte del mundo. Tiene un matiz de misterio y maravilla que encontramos realmente atractivo. Buscábamos algo que se sintiera único, y decidimos usar el período Jōmon de Japón como resultado." – Making Of: BOTW.



Máscara de arcilla Jomon. Fotografía por ColBase – centro de información íntegra del Museo Nacional de Japón.

Las influencias se basan sobre todo en las líneas entrelazadas y onduladas de las cerámicas Jōmon y los patrones de puntos y líneas encontrados en ciertas vasijas. Los puntos se conectan entre sí con líneas dobles interconectadas. Este patrón parece recordar a los mapas estelares, como si fueran fragmentos del cielo nocturno esculpidos reverentemente en arcilla. Los propios puntos son círculos delineados que al conectarse entre ellos hace que la imagen más grande parezca también una red neuronal.



Cerámica Jomon



Cerámica Jomon

El otro tipo de adorno es más similar al del videojuego. Consiste en líneas entrelazadas, enrolladas y superpuestas, que contrastan con la simplicidad de otras superficies. El resultado es una textura inorgánica, creando un patrón enrejado que no parece tener del todo sentido. Breath of the Wild toma a su favor las formas y patrones. A veces, las colocan en formas que recuerdan a las raíces de los árboles, a las constelaciones del cielo nocturno o a los vasos sanguíneos.



Los patrones Sheikah se observan en todas sus edificaciones y estructuras esparcidas a lo largo del mapa. Este hecho es un tanto irrealista, debido a que en la realidad la localización de artefactos es esencial para su reconocimiento y estudio, al presentar variaciones significativas dependiendo de su localización regional.

- **Influencia Budista – Santuarios y monjes**

A lo largo del transcurso del juego, el protagonista se encuentra con una serie de santuarios que posibilitan la mejora de sus capacidades físicas e intelectuales, desempeñando un papel fundamental en su progreso. Estos recintos sagrados, cada uno de ellos custodiado por un monje cuya identidad es diferente en cada santuario, representan la enseñanza y experiencia budista en la trama narrativa. Tras superar exitosamente las pruebas planteadas en su interior, estos monjes culminan su existencia en un acto de serena autotrascendencia. Su propósito es servir a la Diosa Hylia, mediante el objetivo de fortalecer al protagonista.

Estos monjes, en semejanza a los budistas, han sido sometidos a una modificación espiritual profunda, manteniendo un estado meditativo perpetuo que los conduce finalmente a la muerte. Este estado de incorruptibilidad los encamina hacia una dimensión divina. Algunos de estos santuarios se encuentran ocultos en lugares enriquecidos con elementos simbólicos, como estatuas o revestimientos de oro, que subrayan su carácter sagrado y trascendental.



Monje en el BOTW y monjes budistas reales.

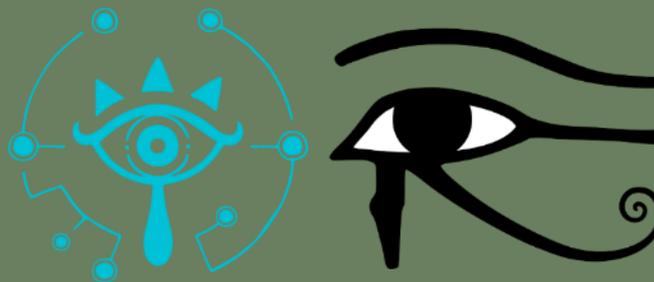
El budismo, por su parte, también se manifiesta en la transmisión del conocimiento, una característica que haya eco en la dinámica educativa del juego. El maestro, en lugar de proporcionar respuestas directas, suministra las herramientas necesarias para que el protagonista descubra por sí mismo las soluciones a los desafíos planteados. En este contexto, los santuarios representan un recurso didáctico, donde el jugador se fortalece resolviendo por sí solo los enigmas propuestos por los monjes, un proceso que se asemeja al camino budista hacia el autoconocimiento.



Escena de BOTW (2017). Resolviendo un puzle en un santuario.

- **Influencia Egipcia - la simbología de los Sheikah.**

El símbolo del ojo Sheikah recuerda al antiguo símbolo egipcio del Ojo de Horus. Se utilizaba como un símbolo de protección para el faraón y se llevaba como un medallón para protegerse de la magia negra y las maldiciones. “Es un símbolo solar egipcio que encarna el orden, lo no perturbado y el estado perfecto.” Simbolizaba, además, la salud y la capacidad de renacer.



- **El clan Yiga y los ninjas/ Shinobi.**



La civilización Sheikah, en su época, utilizaba con benevolencia la tecnología en beneficio de Hyrule. Sin embargo, la realeza, temerosa de un posible levantamiento de los Sheikah debido a su avanzada tecnología, impuso una prohibición estricta sobre su creación, investigación y laboratorios, lo que causó una división en esta civilización. Surgieron dos facciones: una que sucumbía a estas restricciones y otra que las rechazaba, llegando a aborrecer al rey y sumándose al movimiento del cataclismo.

Miembro Yiga disfrazándose

Estos últimos los conocemos como el clan Yiga. Su apariencia e intenciones recuerda a los ninjas japoneses, es decir, un grupo de mercenarios con afán de “desestabilizar a su enemigo, obtener información vital o lograr ventajas importantes sobre ellos”. “Para sus propósitos utilizaban una amplia gama de armas y artefactos como espadas, cadenas o incluso cerbatanas además de ser expertos en la preparación de venenos, pócimas y explosivos. Del mismo modo, eran entrenados en el uso del «arte del disfraz», que utilizaban a menudo para pasar desapercibidos dependiendo de la situación imperante en el lugar en el que se tuvieran que introducir, además de usar armaduras ligeras para las batallas.” Todas estas características son reflejadas en el clan Yiga: las armas incluso son réplicas exactas de los artilugios ninja, además de que se hacen pasar constantemente por “viajeros” a lo largo del mapa de Hyrule y así atacar sigilosamente.



Arma shinobi (Ninjato) y una espada Yiga



Cañones en Arizona, EEUU, y escondite del clan Yiga (Breath of the Wild)



Los Yiga se esconden en el cañón Gerudo, similar a los cañones en Arizona. Su símbolo es el Sheikah invertido simbolizando rebelión y disgusto. Una vez dentro de su escondite, podemos encontrar aún más elementos sintoístas que nos permiten entender su pasado, el cual en cierto momento era el mismo que el de los Sheikah. El edificio construido dentro recuerda a los escenarios del teatro No. Está muy ligado al sintoísmo, también podemos ver linternas idénticas a la de los

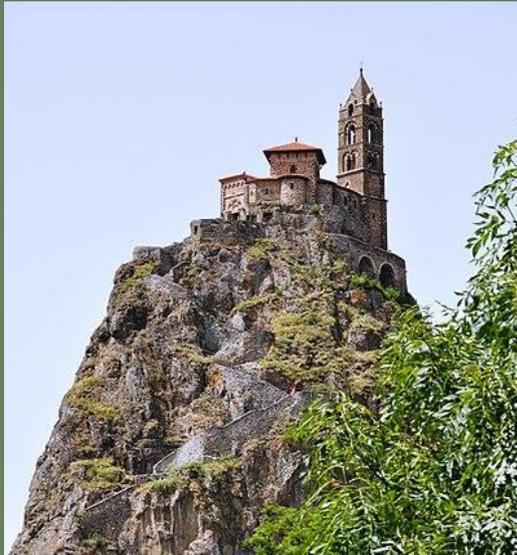
santuarios sintoístas y también otras constricciones de la forma del altar central de los santuarios. También se aprecian elementos japoneses como los paneles y las láminas *tatami*.



Escenario No.



- **Los Hylianos: la influencia medieval europea fantástica**
  - *Arquitectura medieval: el gótico y el neorrománico.*



Rocher Saint-Michel d'Aiguilhe, Francia.  
Arquitectura románica.



Escena de *Breath of the Wild* (2017) capturas editadas por Digitalfrontiers. Matices de arquitectura gótica.

*Breath of the Wild* establece una relación con la Europa medieval y la Edad Media a través de su ambientación y elementos estilísticos. El juego presenta un mundo que evoca una época de caballeros, princesas y castillos, con una arquitectura que refleja influencias góticas y neorrománicas. Además, la presencia de espadas, arcos y un enfoque en la caballería añade un toque medieval a la experiencia. Esta conexión con la Europa medieval crea un entorno rico en fantasía, al presentar a su vez mitología y folklore de la época.

El Castillo de Hyrule, el hogar de la familia real de Hyrule, es el edificio más veces expuesto de la saga entera. Los cambios en su diseño siempre han sido mínimos, y casi no varía en ninguna entrega, convirtiéndola en una de las estructuras más reconocibles en el universo de *Zelda*. Su característico techo azul, paredes blancas de piedra y sus diversas torres se pueden observar sin dificultad en cualquier versión de la narrativa. Sin falta se coloca en el centro del mapa: es el centro de la monarquía, gobierno, religión y economía.

El edificio es una hermosa adaptación del *Schloss Neuschwanstein* de Baviera, Alemania, equipado con las características de la nobleza de Hyrule. Es una estructura principalmente de estilo románico, y estos elementos se manifiestan tanto en el interior como en el exterior.



Castillo de Hyrule. Las altas torres con forma cónica, las fachadas escalonadas y los techos azules son la mayor similitud entre estos dos edificios.



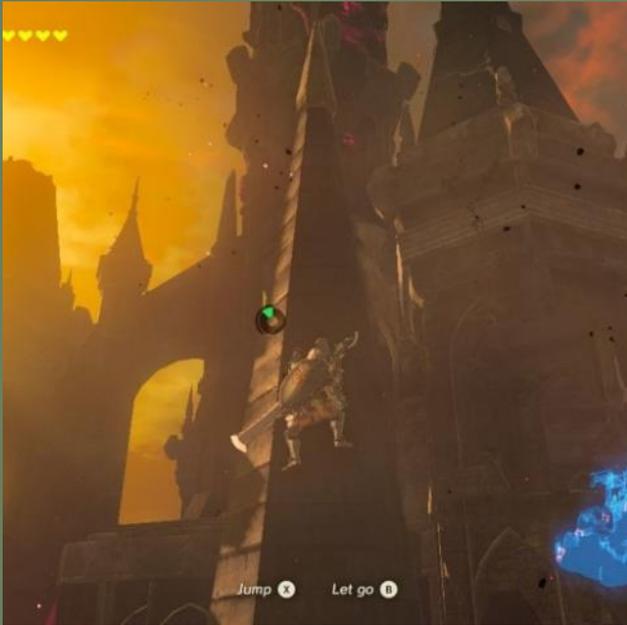
Castillo Neushwanstein y el Castillo de Disney.

Al igual que el *Neuschwanstein*, el castillo de Hyrule te recibe con un gran portón, protegida por unas torres cónicas a cada lado. La presencia constante de las torres a lo largo de la fachada, las cuales, además, son acompañadas de múltiples pequeñas ventanas, nos dan a entender que era tan bello como lo era militar.



Castillo de Hyrule y torre del Castell de Bellver, en Mallorca. Las pequeñas ventanas servían para atacar con flechas a los intrusos – Su tamaño se debe a que así es más difícil atacar de vuelta.

Sin embargo, a diferencia de otras representaciones mayoritariamente neorrománicas o neoclásicas en otras entregas, el castillo en *Breath of the Wild* introduce una inspiración gótica importante. A veces las ventanas, en lugar de ser cuadradas o con arcos de medio punto, son apuntadas, como es característico de la arquitectura gótica. Además, si nos acercamos, podemos ver que algunas de las naves laterales del castillo están acompañadas de arbotantes y rematadas con pináculos.



Arbotantes y ventanales apuntados.

Aun así, la mayoría de las partes conservan la tradición románica, presente en elementos como los arcos de medio punto, bóvedas de aristas y pilares con capiteles decorativos y de planta cruciforme.



Ventanas y arcos de estilo románico. Bóvedas de aristas.



Pasillos y celdas del castillo hyliano.

Por otro lado, el Templo del Tiempo es significativamente, por no decir totalmente, gótico. El Templo del Tiempo, construido en piedra, se caracteriza por su arquitectura vertical con altas y esbeltas torres. Se elevan majestuosamente hacia el cielo, como es común en la arquitectura gótica, con motivo de la aproximación hacia los Dioses. Adicionalmente, los arcos apuntados presentes en este templo se suman a dicha sensación de verticalidad y grandiosidad.



Templo del Tiempo y la Seu de Mallorca.

El Templo del Tiempo, sin embargo, no consta de rosetones ni de vidrieras, aunque los últimos han sido incluidos en entregas previas de la saga.



Vitrales góticos cristianos y vitrales en Wind Waker (2002)

Como si no fuera suficiente, al final de la nave en el Templo del Tiempo encontramos una estatua de piedra dedicada a la Diosa Hylia. Esta estatua, al hablar con ella, es iluminada por el Sol (Es decir, ella misma) que simboliza que está presente.

- **Mitología y folklore: magia, criaturas.**

La saga *The Legend of Zelda* obtiene influencias del folklore medieval, incluyendo leyendas o cuentos populares reales. Sobre todo, recaen en los personajes de Zelda y Link. Dado a esto, hay varias conexiones recurrentes a lo largo de las entregas.

Una de las similitudes más significativas es la manera de contar la historia. A pesar de que *Breath of The Wild* destaca por su narrativa no convencional, donde el orden de los acontecimientos es

elegido por el propio jugador antes que ser establecidos por un orden irrompible, el rol de Link como héroe de Hyrule se alinea con el arquetipo heroico del viaje del héroe encontrado en grandes leyendas medievales y épica. Este tipo de narrativa perdura hasta nuestros días, inclusive siendo difícil encontrar alguna historia que no la incluya, aunque sea de manera indirecta. Los héroes legendarios, como el Rey Arturo, se lanzaban en misiones para proteger su mundo, lo cual se refleja en la motivación de Link para proteger a Hyrule. Este método de contar historias propone un modelo para las aventuras las cuales se encamina el héroe para llegar a un objetivo, además de que cada etapa será clave para contribuir hacia un desarrollo personal y emocional. En el corazón de la historia, el héroe es llamado hacia la aventura, es el momento donde el héroe es presentado con un reto u oportunidad que propulsará la historia.

En su camino, comúnmente se topan con un mentor, una figura sabia que ofrece guía, entrenamiento o aportaciones valiosas. En nuestro caso, al principio del tutorial nos cruzamos con el Rey de Hyrule, un viejo con barba y bastón, y más adelante con la Sabia Impa del pueblo Sheikah. Progresivamente el héroe se enfrentará a pruebas, conocerá a sus aliados y se enfrentará a sus enemigos, muchas veces arriesgándose la vida. Sobrevivir estas situaciones les hace llegar hacia el tesoro más valioso: el conocimiento profundo. Su transformación culmina en la etapa final, mayoritariamente enfrentándose a una gran Bestia que les ha acechado desde el inicio. Demostrarán, entonces, todo lo aprendido y la fuerza que han ganado. Link refleja esta narrativa al enfrentarse con distintos enemigos en el trascurso del juego y con Ganon como desafío final.

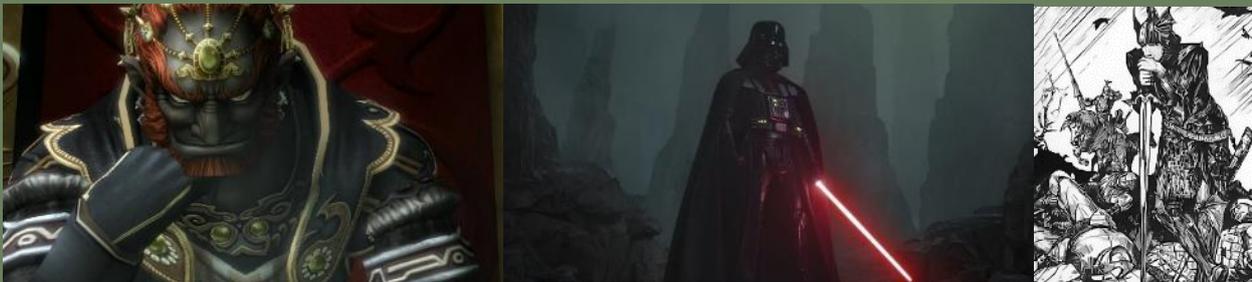


Link contra Ganondorf, *Twilight Princess* (2006), Rey Arturo contra Mordred, *The Boys of King Arthur* (1902)

Por otro lado, Zelda resuena con el arquetipo de la damisela en apuros, que comúnmente suele ser también una princesa. Frecuentemente esta figura es secuestrada o atrapada, esperando por el rescate del héroe. Con el paso de los años, este ideal ha pasado por varias transformaciones al presentar una connotación misógina de la figura femenina, la cual es presentada como una alma indefensa, inofensiva e incapaz, aunque de gran corazón. Zelda no se separa aún del todo de este concepto – en el mismo *Breath of the Wild* Link ha de buscar a Zelda. Sin embargo, con el tiempo se

ha ido independizando de Link. Más que un rescate, lo podemos entender la búsqueda de un reencuentro. En *Breath of the Wild*, incluso se podría considerar que ella es la figura que salva a Link. Su poder nos puede resultar demasiado poderoso, esta vez sucumbiendo al arquetipo de *Deus ex Machina*. Zelda nos otorga un arco divino de poder infinito, lo único que tenemos que hacer es apuntar. El juego finaliza, además, con el poder de la Trifuerza. Este artilugio también se asemeja a artefactos místicos medievales tales como la espada de Excalibur, que ofrece un gran poder a quien la lleva.

Contrariamente encontramos a la figura malévola, Ganon, el antagonista principal. Su figura comparte similitudes con malvados brujos o los denominados *dark lords*, encontrados en leyendas medievales. Su personaje y obsesión de la búsqueda hacia el poder es paralelo a figuras como Mordred en la leyenda artúrica.



Ganondorf en *Twilight Princess*, 2006, Darth Vader de *Star Wars*, Mordred.

El videojuego también incluye toda una serie de enemigos, monstruos y criaturas a los que Link ha de exterminar. Los *bokoblins* son una especie semejante a los *goblins* – una pequeña, monstruosa y grotesca criatura que aparece en el folclore medieval recurrentemente. Son descritos con un espíritu inquieto, comportamientos conflictivos y una personalidad que, a pesar de ser diversa, se puede referir genéricamente como traviesa, maliciosa y cleptómana. Tienen habilidades que se acercan a las de las hadas, pero también a la de los demonios, como el cambio de su apariencia física. Los Hinox son una mezcla entre un cíclope, un gigante y un ogro. La influencia de los gigantes y los ogros viene del hecho de que son criaturas feas de gran tamaño y fuerza bruta, generalmente violentos que aplastan y comen a seres humanos y no suelen ser muy inteligentes. La influencia de los cíclopes se debe a la unidad de ojo que tienen los Hinox.



Cabeza de cíclope del primer siglo DC; Giovanni Lanfraco, Norandino y Lucina descubiertos por el Ogro 1624; Kyojin no ato, Nakamura Fuetsu (1912)



Hinox en Breath of the Wild.

Los centaleones son unos grandes y fuertes centauros con cabeza de león y cuernos. Estas criaturas son extremadamente fuertes además de tener una destreza y dominio de armas, caza y la tecnología. Es la representación máxima de un cazador, donde la mitad de su cuerpo es su principal acompañante, el caballo, y es él mismo. “El personaje general de los centauros es el de seres salvajes, sin leyes ni hospitalidad, esclavos de las pasiones animales”. Adicionalmente, se dice que Centauro era hijo de Apolo, relacionándose íntimamente con una figura masculina y solar, además que el Centaleón presenta una cabeza de un león. Al ser una bestia salvaje y mágica, también la podríamos

relacionar con la luna. El Sol impone su fuerza y dominio mientras que la Luna saca el lado salvaje, bestial y la locura, es decir, un ser *lunático*.



Link enfrentándose a un Centaleón, arte promocional

De esta manera, el reino de Hyrule encapsula un mundo fantástico medieval que se completa con castillos, caballeros y un sistema feudal. Este escenario es consistente con el mundo medieval europeo, de donde provienen dichas leyendas e historias. El ámbito fantástico añade dramatismo y tensión a las narrativas, además de introducir criaturas y razas mitológicas.

Por ejemplo, en cuanto a los Zora, se parecen a las criaturas acuáticas o incluso las sirenas. Esta raza es físicamente distintiva por su aspecto humanoide anfibio pescado. Su simbolismo como civilización origina de las ninfas náyades, unas criaturas que residen en el agua representadas como hermosas, de gran corazón y benévolas. Tanto los Zora como las ninfas son longevos, llegando a vivir por centenares de años, pero igualmente mortales. Sus colores reflejan el color marino, a excepción de los hermanos Reales Sidon y Mipha, que son rosados. Es una manera de distinguirlos del resto de los Zora. Son de personalidad curiosa, juguetona y alegre, pero increíblemente celosos y resentidos, como la representación moderna de las sirenas. El diseño de los Zora varía en cada entrega, sin embargo, podríamos ver una cierta similitud con los Jenny Haniver, los cadáveres de las rayas momificados y secados, resultando en una criatura ficticia frente a que esta preservación no es natural. En Veracruz, México, se dice que tenían poderes mágicos empleados por los curanderos. Curiosamente, Mipha, la princesa de los Zora, tiene habilidades curativas.



Jenny Havier y un Zora.

Las hadas y seres mágicos aparecen para proporcionar guías, sanación y ayuda mágica. Son espíritus fantásticos y benévolos de rasgos humanoides, protectores de la naturaleza. En su mayoría son representados mediante figuras femeninas con alas brillantes. Suelen poseer habilidades curativas y mágicas, muchas veces escondiéndose ante el ojo humano o siendo difíciles de encontrar, además de un extenso período de vida. Suelen estar vinculadas o conectadas directamente a la naturaleza, como a los ríos, lagos o fuentes, además de conocer perfectamente las plantas y el mundo que les rodea. Frecuentemente en el folclore medieval las hadas se sienten atraídas hacia el hombre humano que las encuentra, como Medusina.



Hadas en la Fuente, BOTW y Medusina. Melusina seduce a los hombres, escondida, y las hadas en BotW besan a Link para mejorar su armadura y residen en fuentes, escondidas hasta que Link las libera.

La figura de los elfos es la más importante a destacar, sobre todo la de los elfos del bosque. Son criaturas de la mitología nórdica y germánica y se caracterizan por ser entes mágicos de gran belleza de larga o eterna vida. Mayoritariamente solían residir en los bosques. El pueblo hyliano, a pesar de no ser referidos explícitamente con el término “elfo”, cuenta con características casi que idénticas.

A la par que los elfos, los Hylianos son una raza humanoide de orejas puntiagudas. Son criaturas inteligentes, ágiles y ligeras, poseyendo una gran destreza en batalla, a la vez que habilidades mágicas. A pesar de que su belleza no es prominente en la mayoría de sus personajes, los protagonistas Zelda y Link se distinguen significativamente del resto. Sus rasgos son considerablemente distintivos, relacionándose estrechamente con la tendencia de la belleza petrarquista o el *donna angelicata*. Este tópico renacentista presenta a la mujer como el símbolo de perfección, refiriéndose a ella mediante el canon de belleza de la época, basado en la armonía, la proporción y la importancia de la luz. La piel pálida con un sutil rubor en las mejillas, el cabello rubio y largo, la frente despejada, ojos grandes y claros, cuello largo y delgado, senos no muy grandes y labios firmes son rasgos recurrentes, prácticamente normativos, en la representación femenina tanto en la pintura como lírica medieval. La *donna angelicata* da nacer a la concepción de la mujer pura, espiritualmente perfecta, pasiva y discreta. Esta hermosura externa no era solo más que una reflexión del interior, frecuentemente comparado con la divinidad, puesto a que tanta perfección resulta inalcanzable.

Por parte de Link, su icónica túnica de color verde se puede asociar, también, con el afán de los elfos del bosque hacia la protección, o respeto, hacia la naturaleza. Además de observar como Link tiene una conexión especial con todas las criaturas esparcidas sobre el territorio hyliano.



Zelda y la Venus de Michelangelo

Adicionalmente, en la lírica tradicional podemos resaltar la figura del poeta enamorado de la donna, cuya relación resulta tan desigual que se representan mediante la metáfora de un simple vasallo y su señora. En *Breath of the Wild*, aunque no se sepa la relación exacta entre Link y Zelda, su tensión romántica prevalece en todas las entregas, que envuelven a Link, tan solo un mero caballero, similar a la figura del vasallo, y Zelda, la princesa divina del reino de Hyrule, la *donna angelicata*.



Zelda y Link y *The Accolade*, Edmund Blair (1901)



Link y Zelda y *The Death of Malvina* (1767-1824), pintura de estilo romántico.

### ○ **Relación Link y Pan.**

En la mitología griega, conocemos a Pan como el dios de la naturaleza salvaje, pastores y rebaños, la música rústica y las improvisaciones, y compañero de las ninfas. En su parte trasera, las piernas son las de una cabra, de la misma manera que un fauno o un sátiro. Con su tierra natal en la rústica Arcadia, también se le reconoce como el dios de campos, bosques, arboledas y la temporada primaveral. En la mitología romana, el equivalente de Pan era Fauno.



Las similitudes de Link y Pan recaen sobre todo en un uso de simbolismos constantes que, una vez vistos, no se pueden no tener en cuenta.

El paralelismo primordial sería la conexión con la naturaleza. Pan está asociado con la naturaleza, los bosques y los lugares salvajes. Link, en muchos juegos de Zelda, se presenta como un personaje profundamente conectado con la naturaleza, a menudo emprendiendo misiones a través de bosques y regiones silvestres y tratado como su protector. Su diseño de personaje defiende el concepto al utilizar una paleta de colores de colores terrosos y en decisiones narrativas donde Link es el único ser capaz de comunicarse con toda entidad viviente, ser confidente de un gran abanico de especies y el protector de su entorno. Mientras que Pan es considerado un protector de pastores, rebaños y la naturaleza, Link a menudo asume el papel de guardián o héroe, protegiendo la tierra de Hyrule y sus habitantes de fuerzas malignas.

En cada entrega Link no solo muestra una agilidad y destreza innata con todo lo que se le pone en frente, sino un respeto y comprensión de su mundo más grande de lo que cualquiera se pueda imaginar, muchas veces hasta sorprendiendo a la mismísima y estudiosa Zelda.

Por otra parte, su afinidad musical también entra en juego. Pan suele representarse tocando la flauta de pan mientras que Link utiliza la ocarina, ambos instrumentos de viento con un propósito similar. La música, en estos instantes, es utilizada como una herramienta con propiedades mágicas o transformadoras.

Pan también era el dios de las brisas del amanecer y del atardecer. En *Twilight Princess* (2006), Link ha de salvar al pueblo de Hyrule de su caída dentro de la era Crepúsculo, que simboliza el fin. Link, entonces, podría representar el amanecer en ese sentido que es el opuesto del atardecer, pero a su vez también es el atardecer. El juego inicia con la vida de Link en su aldea, en un atardecer. En *Breath of the Wild* (2017), las brisas son incluidas en el mismo título, rememorando el poder innato de la naturaleza, la brisa de la naturaleza.



Era cazador y a veces representado de manera violenta. Al abandonar su tierra natal, Pan deja de ser únicamente una divinidad fielmente relacionada con la naturaleza y su pueblo Arcadia, protector de los rebaños y de los animales salvajes y se convierte más en “un dios que resguarda a los atenienses de los bárbaros.” “Pan se transforma en un dios de la guerra, aunque no como un dios guerrero, ya que nunca está presente en el campo de batalla, sino que se dedica a evitar que el enfrentamiento ocurra. Su función protectora hacia los hombres se vuelve cada vez más importante, y numerosas inscripciones votivas, a partir del siglo IV a.C., testimonian una auténtica veneración de Pan por parte de las patrullas militares. Se documenta así una cierta asociación entre Pan y Alejandro Magno debido a la derrota.” Similarmente, Link pasa a ser un joven muchacho muchas veces granjero, juguetón, cuidador y protector de su aldea, a ser un caballero real en toda esencia.



Casa de Link en la aldea Ondin en *Twilight Princess* en comparación con la vida de Link a mitad de juego.

Finalmente, ambos son representados mediante características híbridas. Pan se representa con las extremidades traseras, las piernas y los cuernos de una cabra. Aunque Link no es una criatura híbrida, a menudo experimenta transformaciones o asume diferentes formas en sus misiones, añadiendo un elemento fantástico y transformador a su personaje. Entre sus transformaciones más extremas encontramos a Link en el inicio de *Majora's Mask*, quien es transformado en un niño-árbol Deku o en *Twilight Princess* que se transforma en lobo.



Link en su versión lobo (*Twilight Princess*) y versión Deku (*Majora's Mask*)

Por otra parte, en muchos aspectos el dios Pan tiene cierta similitud con Dionisio. Curiosamente, tanto Dionisio como Pan son comparados o relacionados de una manera u otra con Jesucristo, el último históricamente (en el recopilatorio de novelas *Gargantúa y Paranguel* del siglo XVI), aunque las similitudes a menudo se destacan en un nivel simbólico o mitológico. Por ejemplo, el nacimiento Virginal, donde tanto Dionisio como Jesucristo han sido asociados o los orígenes humildes de Pan y Dionisio, donde Link fue criado en aldeas simples y a veces muy precarias. Seguidamente con la transformación del Agua en Vino, el simbolismo del Vino con la Sangre y la muerte y Resurrección, que ya hemos cubierto con anterioridad.

- **El Dios Astado: el Yokai**

El dios astado es un término el cual “unifica a numerosos dioses de diferentes mitologías que coinciden en ser representaciones masculinas con cuernos y asociadas a la naturaleza”. A través de la historia, la representación de figuras con astas y apariencia animal solían ligarse a los dioses. En las civilizaciones indígenas, la figura del chamán también era representada de esta manera. El chamán, jefe de la tribu, sabio, médico y mago, conocía los secretos de la naturaleza porque se

comunicaba con los animales. Las civilizaciones primitivas solían pensar que descendíamos de los animales, el culto hacia estos enseñaba respeto y sumisión ante un poder superior. El chamán era reconocido por ser representado mediante dibujos donde su cabeza es la de un animal, además de saber que se colocaban las propias cabezas de animales sobre las suyas en diversos rituales. La máscara era su metamorfosis hacia el espíritu animal. El chamán, y por consecuencia la figura del Dios astado, de esta manera, baila entre conceptos que parecen contrarios: la magia, lo irracional y lo salvaje, por un lado, y el conocimiento, lo racional, la fuerza, la tecnología y la caza, por el otro. A pesar de ello, cabe destacar que la asociación de esta figura astada con un ser exclusivamente malévolo, como Satán, no sería hasta la aparición del cristianismo. Los chamanes eran las primeras representaciones de los dioses astados y no necesariamente eran entes malvados.



La figura de Ganon se representa como una bestia salvaje con cuernos, una especie de serpiente-dragón. El enfrentamiento con la serpiente también era un ritual común en sociedades primitivas y era considerada una prueba de fuerza importante.

Ganon, en la batalla final, obtiene la forma de una araña podrida que domina la tecnología Sheikah y la utiliza en tu contra. Es un monstruo salvaje sin piedad ni remordimiento. La figura la podemos relacionar, también, con una especie de Yokai.



Link versus Ganon, batalla final.

A partir de la época medieval japonesa, los *tsuchigumo*, una especie de *Yokai* (espíritu dudoso, *doubtful spirit*) comenzaron a ser representados como arañas gigantes y monstruosas. Un texto comúnmente citado que describe al *yokai* *tsuchigumo* es *El Cuento de los Heike*, o más bien algunas variantes de este texto. Esta obra, tiene “una historia textual complicada y numerosas variantes, entre ellas un pasaje extendido sobre espadas, conocido como el *Pergamino de la Espada* o *tsurugi-no-maki*.” Describe cómo un guerrero usó la espada *Hizamaru* para derrotar a un *yamagumo* (araña de montaña), lo que llevó a que la renombrara como *Kumokiri* (Cortadora de Arañas). Similarmente, la Espada Maestra es referida como “*The Blade that seals darkness*”, también a consecuencia de su objetivo.

Otras obras como el rollo de imágenes del siglo XIV *Tsuchigumo Sōshi* y el drama Noh del siglo XV representan diversas versiones de una leyenda en la que un famoso general del siglo X derrota a un enorme *yokai* araña conocido como *tsuchigumo* o *yamagumo*. Justo así, Link vencerá a Ganon y liberará a Hyrule de la amenaza del mal: se enfrenta a Ganon, representado como una araña, con una Espada “cortadora de arañas” o “que sella la oscuridad”.



Tsuchigomo

- **La Trifuerza – El equilibrio del cosmos.**



La trifuerza.

Las Tres Diosas.



La trifuerza es un artefacto divino e ícono perteneciente a la saga de Zelda. Consiste en tres triángulos equiláteros que se anexionan para formar un triángulo equilátero aún más grande. Representa la esencia de las Diosas Doradas (Din, encapsulando la Sabiduría, Nayru el Poder, y Faroe el Coraje) Estas deidades, tras la creación de la Tierra de Hyrule, depositaron la Trifuerza en el Reino Sagrado, una especie de mundo paralelo a Hyrule cuyo acceso es desconocido para evitar el robo del Poder Dorado (la Trifuerza). Las diosas mismas no tienen acceso al poder de la Trifuerza, que además de ser un considerado un artefacto divino, tiene el poder de garantizar cualquier deseo.

La Trifuerza “solo puede ser llevada por alguien que posee las tres virtudes en su corazón; Poder, Sabiduría y Coraje” si lo posee alguien con un corazón desequilibrado se divide en tres piezas, que caen en tres personas que representan esas cualidades. Las tres piezas de la trifuerza caen en posesión de los personajes principales de la serie: Ganon, Zelda y Link, cada uno personificando una de las tres virtudes: poder,

sabiduría y coraje. En algunas entregas, como *Breath of the Wild*, se manifiesta en la mano como símbolo de quien lleva una de las piezas. “Esta trinidad dentro de la Trifuerza genera un equilibrio moral, donde la búsqueda del Poder es el camino hacia el mal, y la Sabiduría y el Coraje unas fuerzas benévolas y sus contrincantes opuestos”. La Trifuerza implica la coexistencia de estos elementos, donde se atrapan en un ciclo sin fin de persecución y reencarnaciones.

La Trifuerza del Poder encarna la esencia de Din, y suele aparecer sobre la figura de Ganondorf. Como bien dice su nombre, concede un gran poder mágico, con cierta inmortalidad y, como consecuencia, hace perder la humanidad de quien la porta. En *Ocarina of Time*, Ganondorf escuchó la leyenda de la Trifuerza y deseó su poder para conquistar Hyrule. Sin embargo, para poseerla por completo, debía equilibrar las tres fuerzas de la Trifuerza (Poder, Sabiduría y Valor). Al buscar solo el poder, la Trifuerza se dividió en tres fragmentos. Ganondorf obtuvo la Trifuerza del Poder, mientras que Link y Zelda recibieron Valor y Sabiduría. Con su poder, Ganondorf sumió a Hyrule en el caos y buscó reunir las tres partes, pero fue derrotado por Link tras secuestrar a Zelda.

La Trifuerza de la Sabiduría encapsula a la diosa de la sabiduría Nayru. Al obtenerla se otorga conocimientos divinos y habilidades místicas como curación y comunicación telepática. Conduce a su portador hacia las decisiones correctas, haciéndole más sabio que cualquier mortal. La principal portadora es Zelda.

La Trifuerza del Valor, personificando a la diosa Faroe, simboliza el valor para Link, su portador principal. A pesar de no poseer habilidades mágicas como Ganondorf o Zelda, este triángulo sagrado es lo que dota a Link con habilidades místicas, incluida cierta protección contra la magia negra. En *Twilight Princess*, la Trifuerza del Valor es visible desde el principio, y se manifiesta al transformar a Link en lobo cuando entra en contacto con el Crepúsculo. Además, repele a los Seres de las Sombras que intentan atacar a Link en esa dimensión. "Se ha especulado que esta Trifuerza también concede a su portador la habilidad de dominar cualquier arma que toque, explicando la destreza innata de Link con las armas."



Link con la Espada Maestra, que tiene un grabado de la Trifuerza.

Lejos de ser un mero dispositivo argumental, la Trifuerza es un símbolo que representa un camino hacia el crecimiento y el camino hacia la armonía del cosmos. Como afirma Filolao, filósofo pitagórico, "la armonía solo nace de la conciliación de contrarios, pues la armonía es unificación de muchos términos que se hallan en confusión y acuerdo entre elementos discordantes". Similarmente, estas tres virtudes resuenan al Cuerpo, la Mente y el Alma. Es una filosofía tripartita sobre la composición de todas las cosas y la búsqueda del equilibrio: el Poder siendo la virtud física a la capacidad del Cuerpo. Es la fuerza que hace posible todas las cosas, cambiando el entorno a su parecer. Sin embargo, una persona que posee solo Poder se corromperá; por otro lado, la Sabiduría es la virtud intelectual, la capacidad de la Mente. La Sabiduría resuelve los problemas propuestos por la confusión y el enigma para así encontrar la verdad. Pero una persona que posee solo Sabiduría

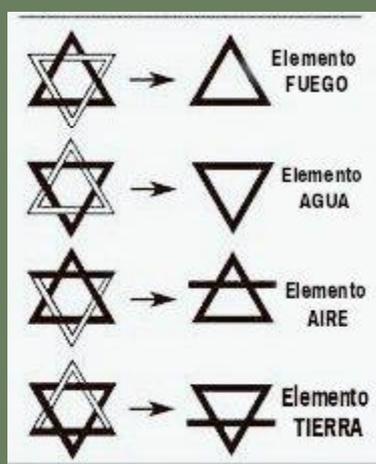
es impotente; finalmente, la Valentía es la virtud espiritual, la capacidad del Alma. Es factor propulsor y es el coraje lo que nos permite actuar sobre el miedo y no dejar que este nos domine.



El tema de la luz con la oscuridad es frecuentemente representado en la actualidad, sobre todo en la narrativa, donde los mundos se suelen presentar con dualidades para justificar la victoria del héroe y la derrota del enemigo, entre otras cosas. En *Kingdom Hearts*, por ejemplo, este tema es la principal motivación de la trama: “Los mundos están hechos de Luz y Oscuridad, y no puedes tener uno sin el otro, porque la oscuridad es la mitad de todo”. “Lo más cerca que estás de la luz, más grande se hace tu sombra” entre otras frases.

El equilibrio se alcanza cuando Sabiduría, Poder y Valentía existen en capacidades iguales. Esto se sugiere por la forma de la Trifuerza en sí misma: tres triángulos que forman un triángulo más grande y cohesivo. El todo es más grande que la suma de sus partes. La Trifuerza es un fractal, una geometría sagrada. La forma puede repetirse hacia adentro y hacia afuera sin crear un desequilibrio. De esta manera, representa la expansión infinita del espacio interno y externo.

También se aproxima al símbolo de la triqueta, “un símbolo de origen indoeuropeo que alude a la triple dimensión. También simboliza la vida, la muerte y el renacimiento (vida, muerte y reencarnación, para los celtas).” La relación con los protagonistas de la saga es íntima: Zelda simbolizando la vida, Ganon la muerte y Link, nuevamente, el baile entre los dos mundos: la reencarnación. Link es las dos cosas.



“A lo largo de la historia, ha asumido muchos significados y también se dice que plasma la filosofía celta, según la cual el todo tiene tres niveles: físico, mental y espiritual.” (Previamente mencionados) y “toca también las tres fuerzas del amor infinito. La eternidad, la lealtad y la verdad.” que, en mi opinión, resuenan potentemente con la concepción

de la Trifuerza: el poder (la eternidad), el coraje (la lealtad) y la sabiduría (la verdad).

Otros símbolos que también se asemejan al símbolo de la trifuerza son los elementos de la Alquimia que reflejan el Aire, la Tierra, el Fuego y Agua, y colocados uno encima del otro, forman una estrella a partir de triángulos.

Adicionalmente, “los rituales lunares están muy relacionados con la triqueta, la fertilidad y la feminidad del universo” “La triqueta, al representar la parte femenina del universo, era utilizada principalmente por los druidas varones, ya que la ideología celta estaba basada en un sentido muy avanzado de equilibrio en todo sentido; aunque no era un símbolo específico de los varones, pues muchas dríadas lo utilizaban para muchos rituales.”

Esto está plenamente respaldado por la narrativa de Zelda. Aunque el conflicto entre la Oscuridad y la Luz (una visión dualista) es un tema importante, la filosofía central de la serie es triádica: “Ganon posee la Trifuerza del Poder y, por lo tanto, tiene inicialmente la ventaja. El Poder sin Sabiduría o Valentía lo lleva a buscar la dominación de Hyrule. Zelda posee la Trifuerza de la Sabiduría; ella es la gobernante de Hyrule y debe comprender lo que significa gobernar con rectitud. Sin embargo, sin Poder o Valentía, no puede enfrentarse directamente a Ganon. Link posee la Trifuerza de la Valentía. A pesar de provenir de orígenes humildes, sin un gran Poder ni Sabiduría, elige luchar. Link adquiere el Poder y la Sabiduría que le permiten triunfar porque posee Valentía. “Nuevamente, Link es la conexión entre conceptos.

Incluso vemos este patrón de tres partes en los mismos mecanismos del juego. The Legend of Zelda combina combate, rompecabezas y narrativa. No es simplemente una serie de enfrentamientos contra enemigos (Poder), ni un sinfín de acertijos (Sabiduría), ni una epopeya mítica (Valentía). La combinación de las tres es lo que hace que la serie sea tan querida.

Puede ser interpretada como un *deus ex machina*, que se emplea para la salvación del mundo e incluso de cualidades cristianas: una salvación mediante una trinidad que a su vez es un uno.



Zelda y el poder de la Trifuerza. Su aparición en la mano es incierta, pero parece ser que es el climax para el personaje de Zelda. Supo cómo enfrentarse contra Ganon, ha obtenido el poder necesario para combatirlo y, además, ha tenido el coraje de hacerlo: Zelda ha logrado alcanzar el Sagrado poder de la Trifuerza.

El hecho de que sean unos conceptos interdependientes coincide con la ideología taoísta del yin y el yang, que representan dos fuerzas opuestas pero interconectadas. El yin se asocia con lo femenino, la oscuridad, la pasividad y la absorción, mientras que el yang representa lo masculino, la luz, la actividad y la penetración. Según esta filosofía, los elementos no solo dependen del uno y del otro para existir, sino que también residen el uno dentro del otro. “Esto implica que nada existe en estado puro”. Estas dos fuerzas, yin y yang, son una manifestación del Tao, que sostiene que no

son opuestos absolutos, sino dos elementos que no solo existen de manera individual sino como un todo armónico, donde, además, las fuerzas habitan dentro de la otra.



Link y Dark Link en Twilight Princess (2006). El simbolismo de Dark Link explica como la oscuridad y la corrupción reside dentro de todos nosotros.

De todas formas, el origen de su diseño ressemble al triángulo Sierpinski, y al símbolo del clan Hojo en el Japón medieval, una familia que dominó Japón en el siglo XII. Según la leyenda japonesa, los tres triángulos provienen de tres escalas de dragón.

- **Mitología – Egipto.**

- **Seth y el retorno de los restos. La Luna Roja.**

El mito de Seth se refiere a un antiguo relato egipcio que involucra la lucha entre Seth, el dios de la destrucción y el caos, y su hermano Osiris, el dios de la vida, la muerte y la resurrección. Seth asesina a Osiris, desmembrándolo en múltiples pedazos y dispersándolos por todo Egipto. La esposa de Osiris, Isis, busca y reúne los fragmentos de su cuerpo, logrando devolverlo a la vida.

Este mito simboliza la idea de la resurrección, la lucha entre la vida y la muerte, y el renacimiento a través de la unión de los restos del difunto. En relación con conceptos más modernos, el mito de Seth puede verse reflejado, por ejemplo, en la figura del monstruo de Frankenstein, ya que el Dr. Frankenstein ensambla partes de cuerpos muertos para crear una criatura grotesca. Asimismo, se asemeja a la noción de zombis, que son seres reanimados a partir de cadáveres. Todos estos temas exploran la resurrección o el retorno de los muertos en formas grotescas y, a menudo, involucran la unión de fragmentos de cuerpos o la manipulación de restos humanos.



La Luna Roja en BOTW.

En *Breath of the Wild*, fenómeno de la "luna roja" es un evento inusual que ocurre periódicamente. Durante la luna roja, todos los enemigos derrotados en el juego resucitan, lo que significa que regresan a la vida en sus ubicaciones originales. La relación con el mito de Seth y Osiris está presente en el hecho que es el momento donde los muertos reviven, los restos y cadáveres esparcidos a lo largo del mapa, aparecen de nuevo. El hecho de que se denomine al fenómeno Luna Roja nos da a entender el significado metafórico de la última palabra, la sangre. De hecho, en la versión inglesa del videojuego, el evento se denomina *Blood Moon*. El evento también se asemeja al concepto egipcio de Catábasis, es decir, el descenso al mundo de los muertos. El prefijo "cata" significa "hacia abajo". La palabra catástrofe significaría, así, el inicio del declive. Este evento catastrófico que conocemos como la Gran Calamidad también se asemeja al apocalipsis cristiano, es decir, el fin de todas las cosas.



El triunfo de la Muerte, Pieter Brueghel 1562, representación del Apocalipsis cristiano. La Gran Calamidad, BOTW.

### o Breve mención al Apocalipsis Cristiano

El Apocalipsis cristiano, según la teología cristiana, es un evento futuro que marca el fin del mundo tal como lo conocemos. La descripción de cómo sucede el Apocalipsis se basa principalmente en el Libro del Apocalipsis, que se encuentra en el Nuevo Testamento de la Biblia. El Libro del Apocalipsis describe la aparición de siete sellos que desencadenan eventos catastróficos, como la aparición de los Cuatro Jinetes del Apocalipsis, que representan la conquista, la guerra, el hambre y la muerte. Similarmente, en *Breath of the Wild* se reconoce que es el inicio del fin cuando las cuatro Bestias Divinas son poseídas por la malicia y puestas en contra del pueblo Hyliano. Luego, siete ángeles tocan siete trompetas, cada una de las cuales desencadena eventos apocalípticos, como desastres naturales, plagas y juicio divino. El mundo se viene abajo: el sacudir de la Tierra, desprendimiento de montañas, traición por parte de la maquinaria y tecnología que los mismos Hylianos habían creado. Progresivamente, se profetiza la aparición de una figura maligna conocida como la Bestia, que lidera un sistema mundial opresivo y persigue a los seguidores de Dios. Está claro: hablamos de Ganon, la antítesis del bien, la luz y de la Diosa Hylia, considerado una reencarnación de *Demise*, el primer enemigo que atacó a la Diosa Hylia antes de la creación del reino de Hyrule.

La representación de la llegada del apocalipsis es un tema que ha retomado cierta popularidad en la actualidad, con diversas historias no solo simbolizando el propio inicio del fin y la extinción masiva de la raza humana, sino también la propia llegada de los muertos, como en la serie televisiva americana *The Walking Dead* (2010).

### ▪ El culto hacia la luz.

La comprensión sagrada hacia el sol era característico de las sociedades de la antigüedad, entre ellas, la egipcia. Existía todo un mundo de divinización hacia el Sol: los monumentos funerarios, el símbolo del faraón, rituales. No solo era el Dios más importante, pero su fuente de vida

– gracias a el sol lograron cultivar y crecer como civilización. La representación más común del Sol se asociaba con el dios Ra, quien encarnaba el poder de la gran estrella, pero también se creía que era el propio sol y, así, el origen de la vida. En un principio, “Ra era solo una de las varias deidades solares, pero progresivamente se convertiría en el dios oficial de los faraones, que se consideraban sus descendientes e incluso encarnaciones. “

En el mundo de Zelda, Hylia, también llamada la Diosa Blanca o la Diosa de la Luz, es la diosa solar creadora del mundo de Hyrule. Generalmente, las deidades solares suelen asociarse con figuras masculinas, sin embargo, en la religión sintoísta, albergan a una figura femenina, *Amaterasu*, que podría explicar la identidad femenina en el videojuego. Canónicamente, la diosa renacerá como una mortal, la primera “Zelda”, convirtiéndola en el ancestro verdadero de la familia real hyliana. Los descendientes de la gente que vivían con la diosa serían referidos como Hylianos, y las descendientes de su encarnación mortal, Zelda, establecerían el Reino de Hyrule, iniciando el linaje de la Familia Real y la herencia exclusivamente femenina de sus poderes sagrados. Siendo Zelda una encarnación de la Diosa de la Luz Hylia, podemos entender también como Zelda, al usar su poder sagrado y combatir con Ganon una vez por todas, es una manera de simbolizar la llegada de la salvación divina.



Zelda sellando a Ganon con su poder Sagrado y la representación de una deidad.

La Diosa Hylia es representada mediante estatuas de piedra, la más grande situada dentro del Templo del Tiempo. Esta figura, al interactuar con ella, te otorga estamina o salud. De esta manera, entendemos que la civilización hyliana también persigue el totemismo, es decir, “el conjunto de creencias y manifestaciones espirituales y sociales vinculada a un tótem.” Un tótem es un ser espiritual, objeto sagrado o símbolo que sirve como emblema de un grupo de gente, como una familia, clan, linaje, o tribu, como en el sistema de clanes Anishinaabe y, para los Sheikah, la diosa Hylia y el símbolo de la Trifuerza.

- **La preparación hacia la eternidad.**

Los Sheikah también servían un culto hacia la eternidad y el camino hacia el más allá. La mayoría de la infraestructura egipcia es considerada ancestral y prehistórica, de manera que ha sobrevivido el pasar del tiempo. En *Breath of the Wild*, el culto hyliano hacia la diosa del Sol, Hylia, también coincide con el pensamiento egipcio de la preservación eterna. Lo podemos observar en la civilización Sheikah, donde encontramos las figuras budistas.

Sin esta motivación, Link no hubiera sobrevivido sin los Sheikah. Su cuerpo fue sometido a la salvación mediante un proceso símil a las costumbres funerarias egipcias, para asegurarse la inmortalidad después de la muerte. Se incluye la momificación, pronunciación de hechizos mágicos y la inclusión de objetos muy específicos. Mantener el cuerpo intacto tras la muerte era de sus principios más fundamentales. Exactamente esto es lo que hacen los Sheikah con el cuerpo de Link. Al despertarse cien años más tarde, su físico es exactamente el mismo y resulta intacto. Además, al ligar el ojo Sheikah con el ojo Wedjet, entendemos cómo no sólo su cuerpo permanece igual, sino que ha sido curado y sanado por la magia Sheikah. Curiosamente en la misma habitación encontramos cofres con las pertenencias de Link – su vestimenta, como era común en los rituales funerarios egipcios.

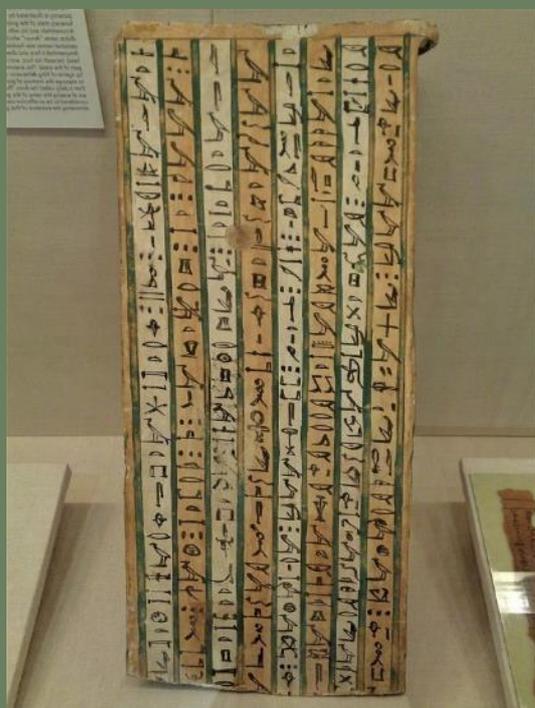


- **El libro de los Muertos – La guía hacia el más allá.**

Este texto funerario, también conocido como *Libro de la salida al día* o *Libro de la emergencia a la luz*, consistía en una “serie de sortilegios mágicos” destinados a ayudar a los difuntos, entre otras cosas, en su viaje a través del inframundo. Justamente, Link es otorgado al inicio del juego la tablilla Sheikah, artilugio que le otorga una serie de poderes mágicos que le asistirán en su camino hacia la lucha contra Ganon, que puede, o no, dirigirle a su muerte. Además, la tablilla consta del símbolo Sheikah.



Tablilla Sheikah, captura de pantalla



Fragmento del ataúd de Muthetepi (c. 747 - 656 a.C., Tercer Periodo Intermedio, dinastía 25), yeso, pintura, tinta sobre madera. Libro de los Muertos, hechizo 79: uniendo el alma al cuerpo; y hechizo 80: previniendo el discurso incoherente. (Instituto Oriental de la Universidad de Chicago)

La tablilla Sheikah obteniendo información



- **Mitología – Japón.**

- **Los Kodama.**

Dentro del Bosque de Hyrule encontramos referencias al folklore japonés a través de las figuras de los *kologs*, inspirados en los *kodamas*. Son unos seres espirituales que habitan en los densos bosques japoneses. Estos seres, de mayoritariamente aspecto humanoide, se presentan con una apariencia adorable, “con cuerpos de baja estatura que exhiben una tonalidad semitransparente, generalmente en tonos de verde pálido o blanco.” Aunque a veces es común

Kologs, captura de pantalla



verlos adaptar otro tipo de apariencias. En *Breath of the Wild*, los Kolog son referidos como los espíritus y habitantes del Gran Bosque de Hyrule, de apariencia y personalidad infantil, de baja estatura y similares a los árboles.

Los Kolog pueden aparecer también a lo largo del mapa. De hecho, hay un total de 900 esparcidos por Hyrule. Link puede, o no, recolectar cada uno de ellos. Es una manera del juego de decirte que no te olvides de tu entorno, y es bueno estar consciente de que estamos rodeados por divinidades en todo momento. El jugador es entrenado para prestar atención a su entorno y buscar más allá de lo que parece mundano.

Los kodamas también son referidos como los espíritus de los árboles. Aunque no representan necesariamente a un árbol específico, algunos están directamente vinculados a árboles particulares. Se cree que estos espíritus tienen la capacidad de trasladarse a otros árboles o de nacer a través de la semilla de un árbol, lo que añade un aspecto intrigante a su misteriosa existencia, como es el en caso de *Breath of the Wild*, donde los Kolog son considerados los hijos del Gran Árbol Deku y, además, son una extensión de él. En una



Kodamas en *Princesa Mononoke* (1997)

de las entrevistas con Eiji Aonuma que se presentan en el libro *Zelda Box*, se explica que los Kokiri se convirtieron en Kologs después de abandonar el Bosque Kokiri, un cambio que se muestra al final de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998), cuando celebran la derrota de Ganondorf. Los Kokiri son una civilización presente en previas entregas de la saga.

Kologs, captura de pantalla.



de las entrevistas con Eiji Aonuma que se presentan en el libro *Zelda Box*, se explica que los Kokiri se convirtieron en Kologs después de abandonar el Bosque Kokiri, un cambio que se muestra al final de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998), cuando celebran la derrota de Ganondorf. Los Kokiri son una civilización presente en previas entregas de la saga.

El diseño y personalidad de los Kolog resemble, más bien, a los korpokkur, una raza pequeña presente en el folklore de los Ainu, grupo de nativos japoneses. Los retratan con figurillas de madera. Los Ainu creían que los korpokkur vivían en la tierra de los Ainu antes que ellos. Eran de baja estatura, ágiles y buenos pescando. Vivían en agujeros con techos hecho de las plantas butterbur. Estas plantas se parecen a las propias caras de los Kolog, tanto como a las plantas dentro del bosque en el cual viven. En teoría, los Ainu convivían con los korpokkur, pero estos odiaban ser vistos, así que se ayudaban mutuamente de manera muy cautelosa y en la noche. Los intercambios pacíficos se detuvieron cuando un hombre ainu egoísta secuestró a una pequeña y hermosa



Estatuas korpokkur

korpokkur. Desde entonces, no se han visto a los korpokkur. Sus agujeros, cerámica y estatuas de piedra siguen supuestamente esparcidas por el entorno.



Hojas butterbur.

- **El espíritu del bosque**



“Lord of the Mountain” protector del monte Satori.

Se trata de la figura de un ciervo mágico que protege y asiste la vegetación y fauna del lugar en donde reside, es decir, una figura arquetípica de quien custodia el bosque. En *Breath of the Wild*, se dice ser una reencarnación del Sabio que protege el reino de Hyrule y los animales del bosque. “Su aparición sobre la montaña coincide con una masiva migración de fauna hacia el monte Satori, implicando que el evento se debe a su presencia en la zona.” Adicionalmente, los enemigos que fronterizan el monte desaparecen cuando el espíritu está presente.

- **Influencia primitiva.**
  - **El totemismo y sus clanes – Las Bestias Divinas.**

El termino tótem significa “él es de mi parentela” por lo que entendemos que el tótem, para sus seguidores, se explica como un ser del cual se cree descender. En líneas generales, suelen referirse y guiarse por la adoración hacia los animales. Entre los animales más reconocidos encontramos al oso, al halcón, al pez y al bisonte. Eran los chamanes respectivos de cada tribu encargados de determinar el animal tótem de cada miembro (totemismo individual) o de la tribu entera (totemismo grupal).



Bestias Divinas (Breath of the Wild)

En *Breath of the Wild*, cada civilización es protegida por las denominadas Bestias Divinas ante la llegada de la Gran Calamidad. Estas bestias adaptan la forma de animales y se relacionan con la identidad y motivación de cada poblado. Los Orni, por una gran ave, las Gerudo por un camello, los Zora por un elefante, y los Goron por una lagartija.



“Centro del Patrimonio Totem, Ketchikan, Alaska. Para los nativos de la Costa Noroeste, la ascendencia se transmite de manera matrilineal.”

Por Richard N Horne

- **Rituales**

Como hemos mencionado anteriormente, distintas civilizaciones primitivas seguían una serie de rituales de culto hacia sus antepasados, presentes en la propia naturaleza que les rodea, y los cuales a su vez son considerados entes superiores respecto al psique, sabiduría y fuerza. Los rituales podían variar según su finalidad, pero frecuentemente marcaban terreno con estructuras y, así, se referían a este como territorio sagrado puesto a sentir que existía una conexión mística entre el Cielo (dónde habitan los Dioses) y la Tierra (su hogar). Este lugar bien podía ser un elemento natural preexistente (un árbol, una montaña) o creado por los mismos nativos (Círculos de piedra, marcas o



Arte rupestre de osos. Juan San Martín

líneas en el suelo) esta especie de culto es prácticamente una especie boda divina donde el cosmos se entrelaza.



El significado de la cultura de la espiral recae en la unión entre mar, cielo, y Tierra, donde además el eje central se puede referir como el origen o lugar cumbre de algún evento. En *Breath of the Wild*, en el centro de la espiral aparece un santuario tras completar un puzle.

Similarmente, en *Breath of the Wild* encontramos diversos territorios con lo que entendemos como ruinas de previas zonas consideradas sagradas o incluso actuales lugares de culto. Lo importante de estos rituales es que en orden para que funcionen, la propia naturaleza ha de interactuar con el elemento a destacar. Las líneas Nazca de Perú no solo se colocaban para dividir y marcar terreno y ayudar con el cultivo agrícola, sino que estaba pensado para poder observarse desde arriba, es decir, por los Dioses, como una especie de agradecimiento o reconocimiento de respeto.



Líneas Nazca de Perú y la Bestia Divina sobre el pueblo Orni.



En *Breath of the Wild* no solo encontramos que la civilización orni se identifica totémicamente con las aves, sino que el diseño de su Bestia Divina protectora es sorprendentemente similar a las marcas Naza en Perú. El hecho de que sea un ave también se añade al concepto de la mirada que proviene de los cielos y, además, bajo sus alas encontramos nuestra protección. Sin embargo, esta inspiración no termina aquí, puesto a que en

*Tears of the Kingdom* (2023) encontramos explícitamente las mismas marcas Nazca peruanas con elementos propios del videojuego. Estas líneas, por ejemplo, se tratan de una representación del rey Rauru, de la civilización prehistórica zinoíta la cual residía en los cielos de Hyrule. Esta no es la única marca encontrada en el mapa, de hecho, son doce memorias – un número considerado sagrado. Ambas marcas se podrían considerar un llamado hacia los Dioses, una comunicación de sus obras que solo se puede apreciar correctamente desde arriba.



A la izquierda, encontramos un ritual prehistórico esta vez relacionado con la luz. Este elemento lumínico bien podía significar una referencia temporal (que época del año o a qué hora estaban) o un ritual dedicado a la prosperidad agrícola. En *Breath of the Wild* esta especie de círculos representan la presencia oculta de un *Kolog*, los pequeños espíritus que habitan el bosque. Para dejar que salga, debemos colocar la piedra en el lugar correcto.



También encontramos mini misiones que nos obligan a interactuar con el entorno para desbloquear lo escondido. En este puzzle debemos esperar que la luz del Sol ilumine la punta señalada y, así, se desbloqueará un santuario. De la misma manera, las civilizaciones prehistóricas se guiaban con la luz solar y esta les asistía a su día a día, además de ser considerada la ayuda divina.



La inspiración andina es recurrente para la civilización Orni.

○ **La máscara chamánica - Majora's mask.**

Los chamanes de las tribus indígenas afirmaban que obtenían su poder de las fuerzas de la naturaleza. Sobre todo, de los animales, para “mediar entre el mundo ordinario y el mundo de los espíritus”. Se podría decir que es una especie de intermediario entre el mundo natural y espiritual, que baila entre ambos mundos. El chamanismo coincide con el animismo donde se afirma que el mundo visible está compuesto por fuerzas y espíritus que habitan todo elemento que nos rodea y conviven simultáneamente con nuestra existencia. Sin embargo, el chamanismo considera que en orden para practicar correctamente esta creencia se requieren una serie de conocimientos o capacidades.



Chamán de tribu ecuatoriana y Skull Kidd (Majora's Mask)

Los chamanes resaltan por el uso de una vestimenta característica muy distintiva. En este caso, destacaremos el uso de la máscara. El uso de esta va más allá del mero disfraz o de protección, sino

una técnica de integración ante el mundo espiritual. Estas máscaras representan a sus ancestros, y sus portadores no solamente se identifican con estos sino es su manera de reencarnarlos, de tal manera que es un símbolo es identitario. Y, frente a que pensaban que los animales eran sus superiores y sus ancestros, muchas veces estas máscaras tomaban la cabeza del propio animal.



La máscara de Majora.



Link, con la máscara de Majora.

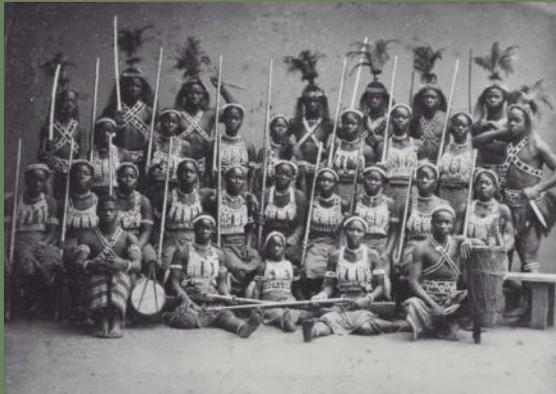
En *Breath of the Wild* existe un objeto conocido como la máscara de Majora. Al colocarse este artilugio, se nos permite camuflarnos entre los enemigos y no ser reconocidos por estos. El mismo concepto de integración y encarnación se aplica para este escenario.

### o **Las Gerudo y Amazonas de Dahomey.**

Las Gerudo, también conocidas como las Piratas Femeninas en *Majora's Mask*, son una raza de mayoritariamente mujeres en la serie de *The Legend of Zelda*. Viven en un árido desierto que lleva su nombre. El clima del desierto ha hecho que los Gerudo sean fuertes e ingeniosas. Tienen fama de ser guerreras, ladronas, y son temidas y respetadas. Debido a una peculiaridad biológica única, la raza consiste casi exclusivamente de mujeres. Un solo Gerudo varón nace en la tribu cada cien años. Según la ley Gerudo, este varón está destinado a convertirse en su rey. Ganondorf es el único Gerudo masculino que ha aparecido en la serie y con su maldición de repetición cíclica, no ha nacido ningún otro hombre.

Esta civilización casi que únicamente femenina se asemeja a las Amazonas de Dahomey, quienes fueron un “regimiento militar compuesto exclusivamente por mujeres perteneciente al Reino de Dahomey, ubicado en lo que hoy es Benín, África Occidental.” Fue “el único ejército femenino en la historia moderna. Fueron llamadas Amazonas por los europeos occidentales que las encontraron, debido a la historia de las guerreras femeninas de las Amazonas en la mitología griega” con las cuales también podemos relacionar. El hecho de que sean guerreras, pero matriarcas nos hace entender como este es un claro ejemplo de una reivindicación o relocalización de figuras que se podían relacionar con lo femenino y, por lo tanto, lo lunar, ahora se sitúan y relacionan con figuras solares, rematando el concepto al tratarse de una civilización en el desierto. Rechazan también

conceptos como la fertilidad al tener esta dificultad o particularidad biológica. Sin embargo, no terminan de separarse de muchos otros conceptos, arraigados en una concepción racista del oriente, como el erotismo, la violencia e irascibilidad y al ser referidas como ladronas.



▪ **Resumen de la trama:**

*Breath of the Wild* es considerado la penúltima entrega dentro de la línea del tiempo de la franquicia. Su secuela *Tears of The Kingdom* colocándose después de esta.

Link, controlado por el jugador, despierta en un Hyrule postapocalíptico que fue arrasado por Ganon, la Calamidad, cien años atrás. Es su misión salvar a Hyrule de la tragedia, rescatar a la princesa Zelda y, además, recuperar su memoria, la cual ha sido completamente perdida. El jugador tiene el mundo de Hyrule a sus manos, siendo este la primera entrega de Zelda que permite un mundo de exploración abierta. De esta manera, el videojuego puede completarse de manera no-lineal a decisión personal de cada jugador; el mismo juego te invita a explorar y experimentar al máximo.

• **Introducción a los temas del videojuego.**

▪ **La búsqueda del equilibrio. Luz y oscuridad.**

El mundo de Hyrule se presenta como uno de dualidades, donde la Diosa Hylia representa a la luz y la oscuridad es representada por figuras corruptas malignas, muchas veces siendo Ganon. Frecuentemente suceden batallas de la luz contra la oscuridad, ya que este suceso es cíclico. La luz no puede existir sin la oscuridad y esta continuará apareciendo mientras la oscuridad exista, y viceversa, la oscuridad siempre será vencida por su contrario al no poder existir por sí misma. La batalla donde la oscuridad se apodera de la luz se conoce como el Cataclismo. Es tarea de Link, entonces, de detenerlo. La dualidad no está solo presente en estas figuras legendarias, sino que es presentado de manera literal en nuestro protagonista: Link.

Al despertar de su gran sueño, Link es llamado por Zelda indicándole que él es la luz, él, con su espada, sellará de una vez por todas a la oscuridad, a la malicia, a Ganon. No es coincidencia relacionar a la figura masculina con el poder de la luz; el poder racional (Cuando alguien es “iluminado”, nos referimos a alguien que ha ganado consciencia) la fuerza o dureza, el guerrero, la figura del caballero, el rey, con su corona (color dorado, estelos que simulan los rayos solares). De esta manera podemos entender mejor a la figura de Link.



Zelda, rezando a Hylia en el Monte Lanayru

La misma Zelda, a pesar de ser una reencarnación de la Diosa del sol Hylia, es relacionada con la luna al principio del juego donde sus poderes aún se encuentran adormecidos. Reza constantemente en el monte Lanayru, a la luz de la luna, sumergida en el agua. A pesar de esto, entendemos a Zelda como la representación de tanto la feminidad lunar y la iluminación y poder sagrado del Sol.

De muchas maneras, Ganon es la representación más trágica de cualquier personaje visto en la saga. Es un símbolo de la pérdida de uno mismo en la miseria – él ha olvidado completamente su humanidad. Lo que queda de Ganon ha sido consumido por la Malicia por completo, “un crudo antítesis hacia todo lo que apuesta Hyrule”. Todo lo que queda entre Ganon (El poder corrupto, la magia, la oscuridad, lo corrupto) y Zelda (En este caso, la inteligencia, la racionalidad.) Zelda, al llegar a su máximo poder, se relaciona con el Sol. Zelda es introducida como descendiente de la Diosa Hylia, y en otras entregas directamente como una reencarnación de esta misma.) es Link (el coraje – el héroe valiente que logra situarse entre ambos mundos, dotado de una arma benefactora y purificadora: la espada Maestra).

De esta manera, Link y Zelda bailan entre lo que entendemos como símbolos puros e impuros, y podemos relacionar a ambos en ambos lados, mientras que Ganon se queda estancado en la corruptibilidad y oscuridad. Es solo cuando toma su figura de Dios Astado, donde domina la tecnología Sheikah y la fuerza bruta, que podríamos sugerir una tendencia poderosa y consciente, pero se trata de una figura implícitamente maligna, corrupta por la maldad y, por ende, totalmente alejado de la consciencia. Tanto Link como Zelda se colocan entre ambos. De esta manera, no es casualidad que su nombre sea una traducción literal de “conexión”. Link es el *harae*, el ritual de purificación ante la corrupción sintoísta. Somos la fuerza benévola que reestructura y trae de vuelta a Hyrule a su estado puro natural.



Link enfrentándose a Ganon. Fotografía por DigitalFrontiers en Art Station.

▪ **La Calamidad envuelta en malicia – La corrupción sintoísta.**

Para los sintoístas, el ser humano en naturaleza es bueno y un ser puro. Mediante la exposición a pensamientos impuros, cosas y acciones, tales como la mentira, la culpa, la malevolencia, proximidad hacia la enfermedad, muerte y suciedad, perturban nuestra benevolencia natural. Esta corrupción se denomina *kegare* y es considerada una especie de parásito que nos afecta y persigue. No es una declaración de pecado, sino una experiencia que ha de ser tratada. Existen rituales de purificación, en su mayoría incluyendo fuego y agua como el agente purificador. En esencia, el Shintō, más que una doctrina encontramos un sentimiento. Incluso así, el Shintō no tiene una concepción del bien y el mal marcada como en el pensamiento cristiano o judío. En su lugar, sus distinciones se basan en la pureza y en lo corrupto.



Ganon, Boss Final (*BotW*) y uno de los dioses afectados en *Princesa Mononoke* (1997)

La corrupción es un elemento clave para *Breath of the Wild*, y también es común en otras obras como *Princesa Mononoke*, donde los dioses son afectados por una especie de demonio, que entra en sus víctimas en forma de parásito; en *Star Wars*, donde el lado oscuro no es un mero contrario de la fuerza sino más bien una abjuración de esta; y en incluso *The Last of Us*, donde el virus es un hongo que se apodera del sistema motriz humano, controlando las acciones y convirtiendo a la víctima en una bestia salvaje caníbal y agresiva. La parte racional del cerebro queda intacta y los infectados por el virus son conscientes de sus acciones, pero no pueden hacer nada al respecto.



Anakin Skywalker (*Revenge of the Sith*, 2006) y un infectado, *The Last of Us* (2023)

La influencia de Ganon, la Calamidad, es de un ente enfermizo, envuelto por texturas babosas, similares al pus y el magma. El juego se refiere a esta textura como “malicia”.

“Debajo de esta capa no hay más que los restos de lo que era alguien, piel cicatrizada, quemada y oscura”. La llama que desprende no ressemble al fuego que conocemos, al ser este elemento usado en rituales de purificación, sino más bien una llama de color magenta, un rojo corrupto.



Ganon, arte conceptual. *Creating a Champion*

#### ▪ **La Espada en la Piedra.**

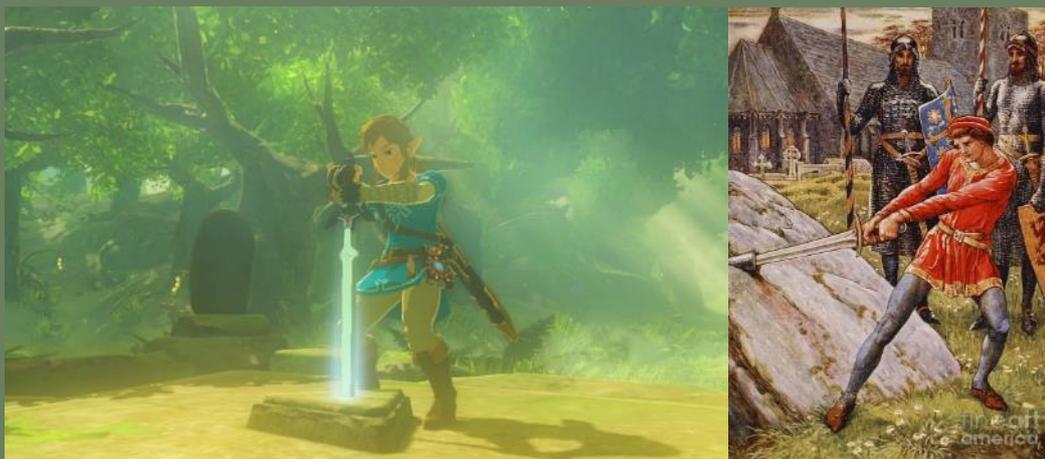
Se trata de la leyenda de Excalibur, la espada sagrada y mística del rey Arturo. La historia más conocida, a pesar de ser una leyenda, es aquella en donde Arturo saca la espada de una piedra.

Al morir el rey, Merlín forjó la espada y la clavó en una piedra. Una mañana el pueblo encontró una gran piedra en medio de la plaza, con una espada clavada y un mensaje que leía “Quien saque la espada de esta piedra es el verdadero Rey de Inglaterra”. Todos los hombres intentaron en vano, y fue el debilucho Arturo quien lograría sacar la espada de la piedra, con facilidad y casualidad. El pueblo, al enterarse del suceso, proclama a Arturo como Rey.



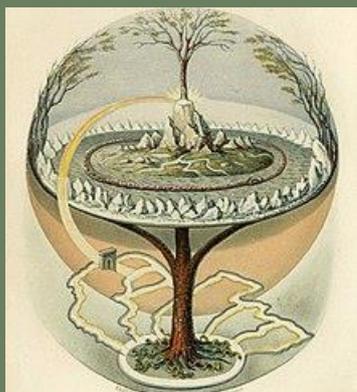
La figura heroica es representada frecuentemente mediante esta posición artúrica: en el aire, apuntando hacia el cielo, el héroe sujeta el objeto sagrado, no solo destacando su importancia divina, sino el hecho de que está bajo su posesión. Link, al contrario que Luke y Arturo, sujeta la espada maestra con tan solo una mano. Esto puede reflejar la fuerza del personaje, que es capaz de levantar “la espada inquebrantable” con tan solo una mano y, además, añade aún más dinamismo a la composición triangular que permite idolatrar a la figura heroica.

La Espada Maestra simboliza esta leyenda. También conocida como la espada destructora del Mal, es la espada legendaria del reino de Hyrule. Está dotada con el poder de repeler el mal y se cree ser la única espada capaz de derrotar a Ganon. Su origen proviene de la Diosa Hyliá, creadora de la espada, para que el héroe elegido por ella misma pudiera hacer frente al Mal. “Tras absorber las tres Llamas Sagradas y obtener la bendición de la diosa, se convierte en la Espada Maestra”. De la misma manera que el único heredero a la corona sería quien pueda levantar la espada de la piedra, solo el que merece el título de “héroe” será capaz de sacar la espada de, también, una piedra, y liberar su verdadero poder. En *Breath of the Wild*, Link debe tener al menos trece corazones para ser capaz de sacar la espada de la piedra, situada en el bosque de Hyrule. Diversas representaciones de la Espada Maestra encapsulan dentro de esta el espíritu de Fi, un espíritu protector y la guía de Link hacia el camino del éxito. Su aparición principal la encontramos en *Skyward Sword*, sin embargo, la conexión de Fi y Link es estrecha y en *Breath of the Wild* y entendemos que Fi no solo es la guía de nuestro héroe sino también su protectora. Cuando Link está al borde de la muerte, la Espada desprende un llanto de socorro al igual que un tenue brillo. Se asume que solo Link es capaz de oírlo. La espada, al igual que Link, estará al borde de dejar de existir. Esto coincide con Excalibur, donde se dice que “brillaba como treinta antorchas” y, además, se entendía que tenía la habilidad de poder sanar.



Link y el Rey Arturo retirando sus espadas. Ambos, ante todo pronóstico, logran demostrar que tienen el valor necesario para enfrentarse al destino.

- **Materiales y elementos con los que trata el videojuego.**
  - **Axis Mundi**



El concepto del Axis Mundi es un símbolo que expresa el punto cumbre de conexión entre el cielo y la Tierra, “donde convergen todos los rumbos de una brújula”. La imagen es a la vez femenina y masculina, y puede adaptar la forma de un elemento natural (árbol, montaña, un tallo) como la de una edificación (torre, pilar, cruz). El símbolo aparece desde la existencia de culturas chamánicas animistas. A partir de este punto surgirá el mundo. Es decir, es prácticamente el punto de partida del mundo.

El árbol Yggdrasil de la mitología nórdica ejemplifica este concepto donde se comunican los tres mundos.

En el mundo de Hyrule, en el centro del mapa indiscutiblemente situamos al Castillo de Hyrule. La historia hyliana nos dice que los Hylianos descienden de los que vivieron junto la diosa Hylia mucho antes del establecimiento del reino. Además, sabiendo que la diosa Hylia fundó el legado Real de Hyrule, entendemos que el origen de la civilización recae en este mismo lugar. Asimismo, en *Tears of the Kingdom* se revela que el castillo fue construido sobre el cuerpo del Rey Demonio para mantenerlo sellado bajo tierra. Link y Zelda se dan cuenta de cómo el castillo de Hyrule es también refugio de un complicado sistema de cuevas ocultas, muy debajo del dominio real, que los llevaría directo hacia la tumba con el cuerpo del mismísimo Ganondorf, quien es la fuente principal de Malicia que afecta al pueblo de Hyrule desde hace milenios. Así, entendemos como el Castillo de Hyrule representa, de la misma manera, la anexión entre la divinidad (el Cielo), el pueblo hyliano (la Tierra) y el infierno (la tumba subterránea origen de la Calamidad y el mal)

Adicionalmente, el Gran Árbol Deku se considera el elemento central y fundador para las especies dentro del Bosque de Hyrule, incluyendo a los Kolog. Además de encapsular la figura del “árbol sabio”.



- **Los dragones.**

Como bien he mencionado anteriormente, el símbolo de la Trifuerza proviene del clan Hojo, cuyos triángulos representan las escamas de un dragón benévolo. Curiosamente, en *Breath of the Wild*, encontramos a tres dragones pacíficos llamados Dinraal, Naydra y Farosh, cuyos nombres resuenan increíblemente a las Diosas creadoras, Din, Faroe y Nayru.

El dragón es una criatura enorme mágica y legendaria que aparece dentro del folklore de diversas culturas a lo largo del mundo. A comparación del dragón destructor conocido en el este, el oeste tiene una concepción de estas bestias distintas. Podríamos entender que su existencia es la de un gigante gentil, representado sin alas, de cuerpo serpentino de inteligencia superior. Los dragones vistos en *Breath of The Wild* nos confirman esta perspectiva. De hecho, es imposible interactuar con ellos más allá de disparar con una fecha y recibir, a cambio, una lágrima, una uña o una escama. Esto puede ser a que las Diosas se vean representadas en estos dragones. No nos alejamos mucho del concepto que entendemos de los Dioses y las alturas – estos no solo observándonos a todo momento sino protegiéndonos. Adicionalmente, absorben magia de los elementos de la naturaleza. El dragón Dinraal, procedente de Din, de la Trifuerza del Poder, absorbe el poder del fuego; Farosh, procedente de Faroe, de la Trifuerza del Valor, absorbe el poder de la electricidad; Naydra, procedente de Nayra, de la Trifuerza de la Sabiduría, absorbe el poder del hielo. Adicionalmente, reside frecuentemente sobre el Monte Lanayru. Esto nos permite abrir la siguiente sección.



By Arakawa Kazuyoshi , Dragon supporting a Crystal Ball.

### ▪ **La Montaña – la comunicación con los Dioses.**

La montaña, específicamente, la cima, ha sido concebida como un lugar de culto de carácter sagrado donde los Dioses podían ser contactados. Su altura permite la aproximación suprema hacia el palacio sagrado de las deidades en las que creen. La conexión entre el paisaje y la creencia es el enfoque de las primeras civilizaciones indígenas o nativas a lo largo del mundo. Para ellos el eje de la montaña, desde la cima hasta sus profundidades, se vincula con el anexo del cosmos: el cielo, la Tierra y el Infierno, y de esta manera un conducto de energía sagrado. El pensamiento que el mundo originaba de las montañas nos permite ligarlo, a su vez, con una concepción de la montaña como un axis mundi.

Por ejemplo, en la cima del Monte Olimpo, residen los Dioses griegos; el Monte Ararat es considerado el lugar donde el Arca de Noah desembarcó después de la gran inundación. “En Japón, el Monte Fuji es venerado por los seguidores del sintoísmo como sagrado para la diosa Sengen-Sama, cuyo santuario se encuentra en la cumbre. Nombrada en honor a la diosa budista del fuego, Fuchi, se cree que la montaña es la puerta de entrada a otro mundo. Originalmente, la montaña era sagrada para los Ainu, los habitantes originarios de Japón.” De esta manera, sirven como la residencia divina y el lugar cumbre donde las dimensiones se conocen y se obtiene el contacto directo hacia el mundo sagrado.



Monte Lanayru en BOTW (2017). En *Hermano Oso* (2003) la chamana de la tribu Inuit se comunica con los dioses a través de las auroras boreales en la cima de la montaña.

En *Breath of the Wild*, junto al monte Lanayru encontramos bailando al dragón Naydra. Si bien sabemos que este dragón proviene de la diosa Nayra, quien además representa la Trifuerza de la Sabiduría, podemos entender fácilmente por qué Zelda elige este lugar como punto de culto y rezo, camino hacia el despertar de sus poderes. Indiscutiblemente, el mismo ideal está presente en el videojuego. “La montaña, como fuente de poder, sirven como sitios de revelación, transformación, inspiración y renacimiento hacia la persona que lo recibe”



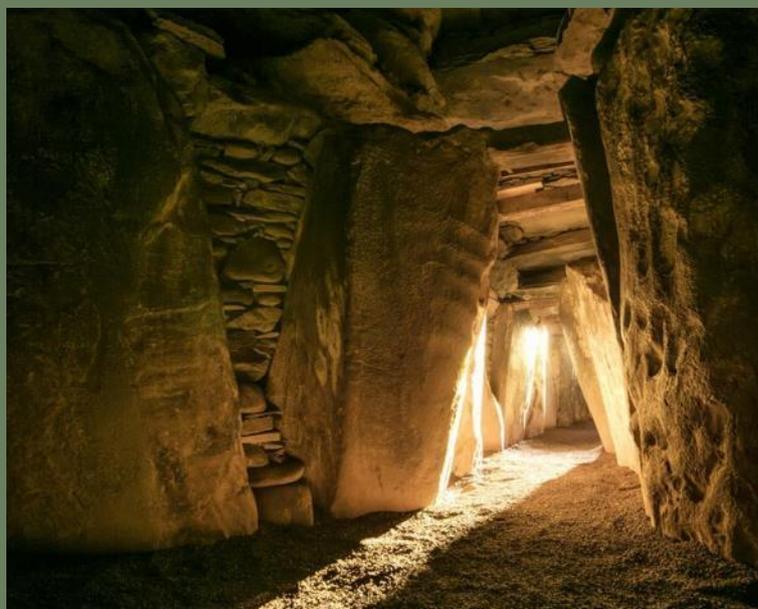
Zelda rezando en BOTW (2017)

Podemos observar, paralelamente, como Zelda reza a la luz de la Luna, sumergida en el agua, anhelando el ‘despertar’ de un poder exclusivamente presenciado en mujeres dentro del linaje Real. Narrativamente, la mujer está estrechamente relacionada con el símbolo de la Luna (la coincidencia con los ciclos lunares y menstruales, el agua y las mareas que representan la sensibilidad femenina, además de connotaciones negativas como brujería, magia y salvajismo).

▪ **El túmulo. El renacer.**

Los túmulos prehistóricos son estructuras construidas por diversas culturas en la antigüedad para, generalmente, enterrar a sus muertos. Suelen reflejar las creencias y prácticas funerarias de las culturas. Estos montículos de tierra suelen contener tumbas u otras estructuras funerarias en su interior y pueden variar en tamaño desde pequeños montículos hasta grandes colinas artificiales. El Sol tiene un papel determinante en relación con los túmulos prehistóricos desde varios puntos de vista.

Primeramente, muchos túmulos prehistóricos se construyeron con una orientación específica hacia el sol o ciertos eventos solares, como los solsticios. Por ejemplo, algunos túmulos están alineados de manera que el sol ilumina el interior durante ciertos momentos del año. La observación del Sol y su ciclo a lo largo del año era fundamental y a menudo servían como marcadores temporales relacionados con eventos solares clave, como los solsticios. Esto tenía implicaciones tanto religiosas como prácticas, ya que ayudaba en la planificación agrícola y en la organización de festivales y rituales. De esta manera, el Sol ha sido un símbolo importante comúnmente asociado con conceptos de vida, renacimiento y poder. La presencia de elementos solares en la decoración de los túmulos o en los objetos funerarios puede indicar la creencia en la importancia de la vida después de la muerte y la conexión con el sol. De hecho, una cantidad significativa de culturas prehistóricas practicaban el culto solar, tratando al Sol como una deidad. Los túmulos podían ser lugares de culto o rituales relacionados con el Sol.



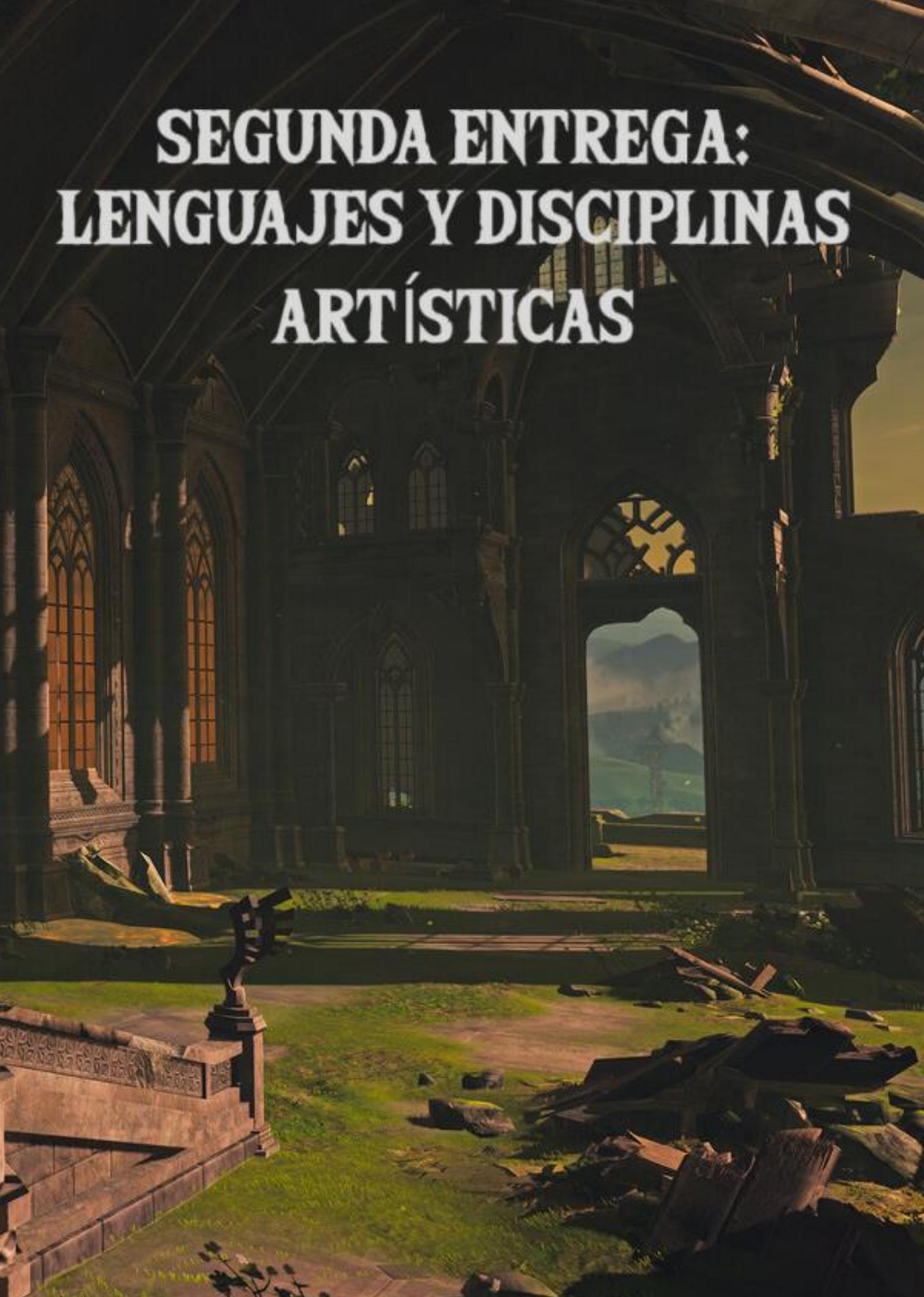
Según la tradición cristiana, Jesucristo resucitó de entre los muertos tras un ángel rodara la piedra que sellaba la tumba. La luz entra hacia la cueva y el cuerpo de Jesús resucitó. De la misma manera el juego inicia para el jugador. Link, dentro de un espacio denominado en inglés *Shrine of*

*Resurrection* (el Templo de la Resurrección) se despierta confuso. A medida que las puertas se abren, la luz entra y choca con su rostro. Una voz misteriosa, que entendemos que es Zelda, se refiere a nosotros como “la luz que ha de brillar sobre Hyrule nuevamente y salvar al pueblo del Cataclismo”. En esencia, Link resucita y se emprende en su camino hacia la salvación de su gente. Como si fuese poco, Link es hijo de una pareja anónima y carente de rostro, entendiendo que son figuras ‘cualquiera’ como lo eran María y José.



*La Resurrección de Cristo. Pieter Coecke*

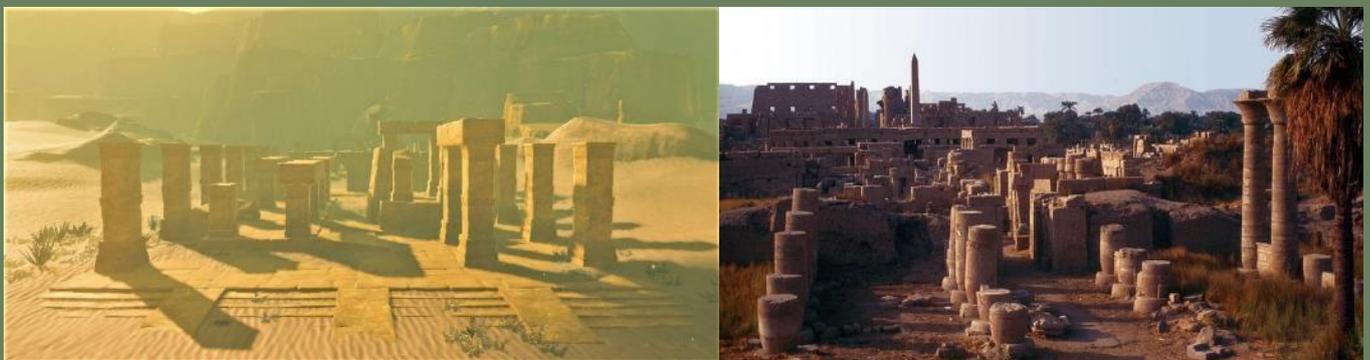
# SEGUNDA ENTREGA: LENGUAJES Y DISCIPLINAS ARTÍSTICAS



- **Estilos arquitectónicos.**
  - **Ciudadela Gerudo y el desierto de Gerudo: Egipto, India y la arquitectura árabe-islámica. El orientalismo.**

La ciudadela Gerudo se sitúa en la región desértica de Gerudo. Su población es estricta y únicamente femenina, prohibiendo el paso a cualquier hombre o “Shiak” (“Hombre” en Gerudo). Mayoritariamente, encontramos diversas tiendas y puestos. Para poder acceder al recinto, Link se ha de disfrazar como mujer para que le cedan el paso.

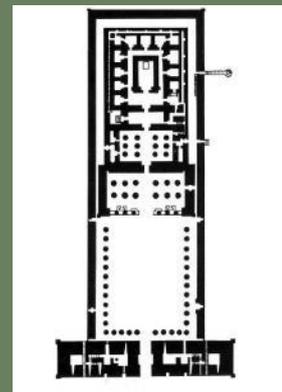
El desierto Gerudo es inmenso, y su travesía se prolonga por noches y días en cada dirección, además de ser crucial para su exploración la vestimenta necesaria al presentar los cambios de temperatura más drásticos de Hyrule. Su contraste no se reduce a esto, sino que contamos con una topografía diversa (montañas, dunas, mesas) y una flora que puede ser desde restauradora de vida como peligrosa. A lo largo del desierto encontramos esparcidos diversas ruinas construidas por las Gerudo o sus antecesores, muchas de ellas en buena condición, mas otras dejan que desear dejadas en el olvido entre la arena. “A lo largo del trayecto podemos identificar diversos páramos, mayoritariamente acompañados de ruinas, cosa que nos permite fijarnos, en cambio, a los vestigios relativamente completos (y, por lo tanto, más recientes) como las Ruinas de Gerudo del Oeste y del Este, así como el enorme complejo sin nombre situado al norte de la ciudad Gerudo. “



*Ruinas del Oeste de Gerudo, Breath of the Wild y las ruinas del Templo de Karnak, en Egipto.*

Se teoriza que las ruinas fueron construidas por los supuestos precedentes de las Gerudo, pero no sabemos nada de esta civilización ni de su pasado. El diseño se apega a una representación significativamente símil a la arquitectura egipcia, sin embargo, está claro que no se escapa de una representación estereotípica fruto de la imaginación. Al pensar sobre una civilización que reside en los desiertos, comúnmente es representada mediante el arquetipo y visión estereotipada de los egipcios. Y es que *Breath of the Wild* no se escapa de esta concepción del oriente como un lugar exótico, inclusive con pizcas racistas que evocan a la sexualización de la mujer oriental desde los ojos del hombre occidental.

Curiosamente, la ruina central y la del Oeste, se colocan en un axis norte a sur, mientras que la construcción más moderna, la ciudadela Gerudo, está situada de noreste a suroeste. Esta diferencia se opone a la tendencia egipcia donde la mayoría de las construcciones se sitúan en un axis este-oeste y centrados en el axis central para procesiones ceremoniales. Sin embargo, la veneración hacia los Dioses por parte de la sociedad egipcia mediante su edificación resemble a las ruinas de unas pasadas estructuras de la sociedad Gerudo, donde “podemos observar que la estructura de estas construcciones Gerudo se divide de manera similar en patios exteriores, un gran salón central y varias cámaras e interiores privados dedicadas a sacerdotes y funciones sagradas. “



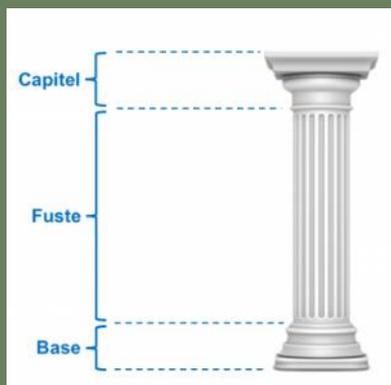
*Templo en ruinas Gerudo, Breath of the Wild y plantilla común de un Templo Egipcio.*

El paso del tiempo deja mucho que desear y abre paso a teorizar. Lo que sobrevive es un simple dintel colocado sobre algunas columnas y algunos relieves presentes en las bandas y en el caso de la realidad, en el propio fuste.



*Columnas del Templo en ruinas Gerudo y columnas del Templo de Karnak, Egipto.*

*Estructura de una columna,  
imagen de referencia.*



Tanto en el juego como en la realidad egipcia, podemos identificar como este tipo de columna se puede dividir en cuatro partes: la base, el fuste, el capitel y el arquitrabe (la piedra que descansa sobre los capiteles). La base, que reposa sobre un zócalo, tiene forma rectangular (A diferencia de la egipcia que es circular, pero se puede tratar de desgate a causa del tiempo). Progresivamente, el fuste dividido por tres detalles: la primera y la tercera banda están marcadas casi que al principio del fuste por un diseño de pequeños triángulos, separadas por una breve pared lisa. Después de este detalle, el fuste de la columna es liso hasta aproximadamente la mitad de este, donde se coloca una última banda con unos pictogramas que apenas se pueden distinguir. A contraste de las columnas egipcias, donde muchas constan de grabados en el propio fuste, las columnas Gerudo poseen estos pequeños grabados en las bandas, creando así una nueva visión que apela por la simplicidad. Finalmente, el capitel es simple, nuevamente tallado con los mismos diseños de antes. Sobre este reposa el arquitrabe que también destaca por su simplicidad: una piedra rectangular, gruesa y arenisca. Estas edificaciones claramente han sido derrotadas por el paso del tiempo, reconocer sus partes tales como fueron construidas es casi imposible y, probablemente, muchas veces nos alejamos de lo que era la realidad. Pero el simple hecho de tener restos de civilizaciones tan antiguas nos demuestra algo que sí podemos tener claro: su afán u objetivo hacia la eternidad. Si todavía tenemos estos restos en la actualidad, se puede decir que se ha hecho un gran trabajo al respecto. Sin embargo, saber con certeza el significado explícito o implícito de estas construcciones muchas veces es casi imposible. De esta manera, el pasado de los Gerudo expuesto en las entregas es una tarea difícil de entender puesto a que la información que tenemos sobre ellos es casi nula.

Adentrándonos en las infraestructuras civiles, el Bazar Kara Kara y el mercadillo dentro de la ciudad Gerudo se parecen a los mercados indios. Esto se debe nuevamente a la representación orientalista de las culturas, donde ya es común asociar tradiciones, arquitectura y vestimenta que son, en gran parte, intensamente diferentes (La islámica y la hindú), cómo también hemos visto, por ejemplo, en Aladdín.



*Mercadillo del Pueblo Gerudo y mercadillo indio, imagen de referencia.*

Los puestos de estos comerciantes son de tonos terrosos o cálidos y todas las tiendas tienen un diseño similar, siendo sostenidos por postes de madera, con sogas y estacas que sostienen las telas colocadas para dar sombra. Estas telas, que sirven como techo o encontramos puestas como alfombras, mantas y almohadas, incluyen unos diseños textiles inspirados en los indios, como he mencionado anteriormente.

Las construcciones de Gerudo suelen ser de adobe o barro, una estructura interesante que combina elementos naturales con la construcción humana. Las estructuras de tierra son, como bien dice el nombre, edificaciones construidas a base de tierra. El uso de la tierra como material lo podemos encontrar a o largo del mundo, sin embargo, la arquitectura sudanesa hace un uso de este material para llegar a un acabado similar al que encontramos en la Ciudadela Gerudo.



*La Gran Mezquita de Djenné, ejemplo de arquitectura sudanesa, y vista aérea del poblado Gerudo.*

La arquitectura sudanesa es un estilo arquitectónico que se caracteriza por su uso de ladrillos de barro o adobe. Se encuentra principalmente en Malí, en la región que fue parte del Sudán francés en África occidental. Para equilibrar y reforzar las infraestructuras, se utilizan pilastras o se fortifica el barro mezclándolo con otros materiales.



*La zona de la "Ciudad Vieja" de Zinder, Níger, con edificios tradicionales de ladrillo de adobe pintados y fanart de la Ciudadela Gerudo por Léo Chérel en Art Station.*

A la hora de airear y colocar ventanas, se puede observar cómo en cada edificio hacen uso de vanos. Arquitectónicamente hablando, es el espacio hueco que interrumpe una superficie sólida. Aunque se cree que el origen de este elemento arquitectónico se encuentra en Mesopotamia, también estuvieron fuertemente presente dentro de la arquitectura románica europea sobre el siglo IX.



El templo E.kur en Nippur y el palacio real de Gerudo.



La ciudadela de Arg-é-Bam, lo que era la mayor estructura de adobe del mundo que se remonta hasta el 500 a.C.

El adobe, del árabe “al-tub”, es un “ladrillo sin cocer, una pieza para construcción hecha de una masa de barro (arcilla y arena), mezclado a veces con paja, moldeada en forma de ladrillo y secada al sol”. Esta técnica de elaborarlos y su uso están extendidos por todo el mundo, encontrándose en muchas culturas que nunca tuvieron relación entre sí. Por ejemplo, en el Antiguo Egipto se empleó frecuentemente el adobe (construcción de casas, mastabas, fortalezas e incluso palacios..). En Iran, la Arg-é Bam, o la Ciudadela de Bam, recogía la mayor concentración de estructuras del mundo realizada con barro.



Como la misma Ciudadela Gerudo, todo el recinto era una gran fortaleza amurallada en cuyo corazón se ubicaba la ciudadela, de donde origina el nombre de la fortaleza. El concepto arquitectónico de la Ciudadela Bam posee dos partes que también se asemejan a la división o estructura de la Ciudadela Gerudo, donde la zona de los gobernantes se separa y sitúa tras un muro interior (En Gerudo, no hay un muro como tal pero sí una separación casi invisible pero crítica entre el espacio real y el espacio público, donde varios guardias te cortan el paso y donde se construyeron unas escaleras que llevan a la entrada del palacio). Dentro de esta misma área, las dos Ciudadelas recogen unos cuarteles, agua y establos animales. Por la otra parte, la zona del pueblo se sitúa alrededor de la de los gobernadores, o en el caso de Gerudo, frente a esta, que consiste en una entrada principal y un bazar o mercado que recorre la zona desde el norte al sur.

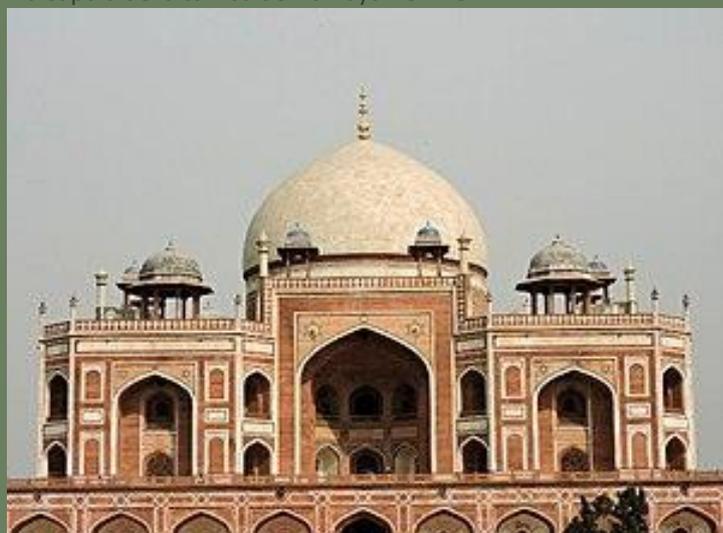


Ya dentro de la Ciudadela Gerudo, entendemos que esta ciudad es la joya del desierto. Llegar a ella no es tarea fácil, has de constar del equipo necesario y saber adaptarte a los drásticos cambios de temperatura. Su reconocimiento como una poderosa nación no es solo por su riqueza comercial y/o arquitectónica, sino por su localización: construida alrededor del oasis más grande del desierto. Este dominio sobre el suministro



Casa real Gerudo, captura de pantalla.

La cúpula de la tumba de Humayun en Delhi.



más importante, el agua, nos deja entender el poder de esta civilización atrapada en el desierto. No solamente entendemos esto, sino podemos observar de donde viene el gran suministro: de la sala del trono. Entonces, como bien pasaba en Egipto, el control recae en las figuras al poder. En algún momento del pasado de la historia Gerudo, la fuente de agua fue elevada y posicionada ahí, simbolizando una manifestación del

poder. Los diseñadores nos confirman, en *Creating a Champion*, que para ellos “el agua era un elemento clave en el diseño. Controlar la fuente de agua en el desierto es simbólico de la autoridad. Pensamos en la relación entre el diseño de la ciudad y su agua, lo que nos llevó a decidir colocar la fuente de agua, que probablemente fue descubierta por los antepasados de los Gerudo, detrás del trono y hacerla fluir hacia la ciudad como símbolo de la autoridad del gobernante”.

La cascada de agua cae desde unas rocas que se asemejan a las cúpulas islámicas, pero invertidas (la parte más gruesa es la superior y no la inferior). En la arquitectura islámica, específicamente en el diseño de las cúpulas dentro de las mezquitas persas, encontramos el diseño de la cúpula persa. Aunque, nuevamente, varían en diseño a lo largo de la historia, las rocas situadas sobre el trono se asemejan al diseño de las cúpulas persas o iraníes, específicamente de la dinastía timúrida (1037-1153). “La antigua tradición de cubrir las audiencias reales con tiendas en forma de carpa que representaban los cielos derivó en el uso de cúpulas monumentales hechas de piedra y ladrillo.” Tras la invención de la trompa, “un elemento estructural que permitía la transición desde la base circular de las pesadas cúpulas hasta los sólidos muros de soporte de los recintos”, se logró conseguir el acabado. Estas cúpulas se encontraban sobre las cubiertas de los palacios reales, fortalezas y templos, entre otras edificaciones. No fue hasta la llegada del islam en el siglo VII donde se incorporó en el ámbito religioso, donde “la arquitectura de las mezquitas y mausoleos también adoptó y desarrolló este elemento.” El estilo islámico introdujo el uso de cúpulas apuntadas y formas bulbosas. Posteriormente, comenzarán a decorar las superficies con “patrones decorativos de ladrillo” y “coloridos mosaicos de azulejos.” De tal manera, el diseño de las rocas construido encima del Palacio Gerudo se asemeja a las propias cúpulas usadas antiguamente para templos, palacios y mezquitas, es decir, lugares con poder omnipotente.



*Arcos poliobulados en Diwan-i-Am, India y la entrada al Palacio Gerudo.*

Siguiendo con las similitudes, la entrada al palacio Gerudo se asemeja a otras construcciones iraníes como el uso de diversos arcos, como el arco poliobulado. Es un arco formado por pequeños arcos de medio punto.

Esquina de culto, en Gerudo y un mihrab, foto de referencia.

Su origen se rastrea desde la arquitectura omeya en el siglo VII. Dependiendo de cuantos lóbulos tenga, se especifica con diferentes prefijos (trifolio, cuadrilóbulo, pentafolio, sextifolio, octofolio y multifolio o polifolio para más de ocho). Dependiendo también del estilo arquitectónico al cual pertenezca, puede ser de medio punto, apuntado o de herradura. Es



especialmente característico de la arquitectura islámica, especialmente de la morisca. Otros diseños de arcos más vistos comúnmente tienen sus precedentes sobre Egipto o sobre todo en Al-Andalus, donde en los períodos almorávide y almohade, “este tipo de arco se perfeccionó aún más para asumir funciones decorativas, mientras que el arco de herradura siguió siendo la forma más común en otros lugares.” Adicionalmente, dentro de la habitación del trono situamos una pequeña estructura similar al Mihrab islámico dentro de las mezquitas. Se trata de un nicho semicircular en las paredes

de las mezquitas que sirve para indicar la dirección de la oración, ya que se coloca en dirección hacia el Kaaba en la Meca. A pesar de no servir al pie de la letra esta función, este detalle arquitectónico en la habitación Gerudo nos da a entender que es un sitio de rezo, o al menos de culto, al colocar una alfombra que dirige hasta el grabado en piedra con el texto místico o divino de esta civilización.



Arcos de medio punto en Gerudo y en la puerta de Ishtar, originalmente expuesto en las murallas de Babilonia.

Sin embargo, fuera de los arcos del palacio, encontramos a lo largo de la fortaleza simples arco de medio punto. La mayoría de estos arcos son acompañados por pequeños detalles de azulejos, aunque no tan cargados visualmente como los reales. Los azulejos, introducidos por los árabes, son “aplicados en paredes, pavimentos y techos de viviendas, palacios y arquitectura religiosa, o en jardines”, donde “los temas de la decoración abarcan un amplio abanico, desde sencillas composiciones geométricas o vegetales hasta barrocos episodios históricos, escenas mitológicas, iconografía



Cerámica en el poblado Gerudo y el trencadís de Gaudí.

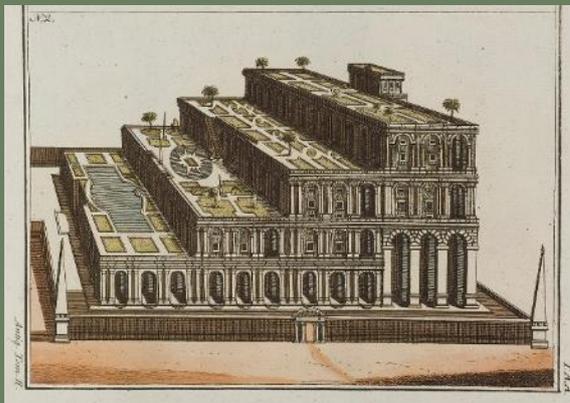
religiosa y motivos costumbristas." Su presencia es característica del arte hispanomusulmán. En el caso de la Ciudadela Gerudo, su uso no es más que ornamental. También los encontramos dentro los canales de agua, aunque a su vez se asemejan al trencadís de Gaudí.

Arcos de medio punto y arcos apuntados en la mezquita de Bay'ah en Arabia Saudita. Se asemejan en construcción a la Ciudadela Gerudo.



El flujo del agua sobre las casas de la Ciudadela Gerudo ayuda a mantener una buena temperatura a lo largo del año, además de presentar una función jerárquica sabiendo de donde proviene. Esta fortaleza se convierte así en un paraíso en el desierto, un jardín amurallado.

De esta manera, los Jardines Colgantes de Babilonia, una de las tradicionales Siete Maravillas del Mundo Antiguo, en cierto modo son como los jardines acuáticos de las Gerudo, "pudieron haber sido diseñados en el techo del palacio del rey o tal vez ocuparon una serie de terrazas". Si bien los jardines acuáticos de las Gerudo nacen desde una cascada que se ejerce sobre la ciudad, el agua de los Jardines de Babilonia se elevaba mediante pozos subterráneos. Aun así, ambos se sitúan parcialmente sobre el palacio y permiten que fluya el agua sobre una serie de canales.



Jardines Colgantes de Babilonia, imagen de referencia, y vista aérea de los canales de agua Gerudo.

Los jardines "deben de haber parecido muy impresionantes desde kilómetros de distancia a través de las arenas del desierto. También estaban llenos de plantas y animales exóticos de los rincones más lejanos del imperio, lo que ofrece una prueba adicional de la inmensidad y variedad de los dominios del soberano". Estas características perduran en la Ciudadela Gerudo, donde se observa desde gran distancia en medio del desierto y se construye una infraestructura que incorpora agua y vegetación, además de constar de un pequeño establo para las 'focas del desierto', el animal que este poblado utiliza para sus tareas del día a día y, además, rinde una especie de culto.

*“En términos de diseño de juegos, era necesario tener este hito visual y rodear la ciudad con murallas para diferenciarla del desierto circundante”.*

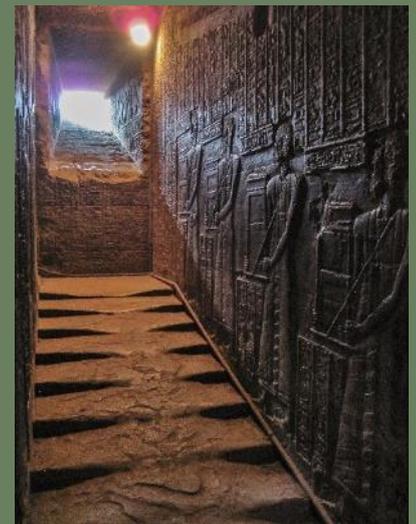
Fragmento de *Creating a Champion*.

Para finalizar, explicaré más precisamente la estructura del Templo de la Resurrección del inicio del juego y cómo reencarna los templos funerarios egipcios además de sus ideales, como bien he explicado anteriormente.

Observamos el Templo de Hathor en Dendera, Egipto. Me parece relevante su similitud en estructura con la salida del Templo de la Resurrección del videojuego. Es considerado uno de los mejor conservados de Egipto y se construyó durante la época ptolemaica, específicamente durante el reinado de Ptolomeo XII y Ptolomeo XIII. Sin embargo, su construcción se prolongó durante el periodo romano, siendo completado durante el reinado de Nerón.

Este templo está dedicado a Hathor, la diosa egipcia asociada con la música, la danza, el amor y la maternidad. Hathor era adorada en Dendera, y su templo es un magnífico ejemplo de la arquitectura religiosa egipcia. El templo presenta una impresionante fachada con relieves detallados que representan a los gobernantes ptolemaicos y romanos ofreciendo rituales a los dioses egipcios. El interior del templo alberga una serie de salas y santuarios decorados con relieves y pinturas que representan mitos religiosos y ceremonias.

Templo de Hathor, Egipto.



Similarmente, el templo Sheikah conserva unos grabados en perfecto estado sobre la maquinaria y el entrono (Inspirada en la Era Jomon japonesa) Uno de los aspectos más destacados del Templo de Hathor en Dendera es la representación del zodiaco en el techo de una de las capillas. Este zodiaco es conocido como el

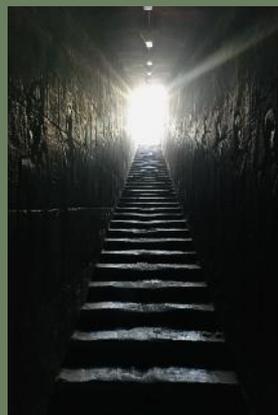
"Zodiaco de Dendera" y es uno de los primeros mapas del cielo conocidos. Como se puede apreciar en la imagen, al salir del templo en el videojuego, en las paredes se observan una serie de patrones que se asemejan, también, al cielo estrellado Hyliano. Por ende, se ha sospechado que este patrón en específico puede haber sido utilizado por los Sheikah con la misma finalidad, entendiendo que compartían una preocupación por la cosmología y el zodiaco.



Cúpula del Observatorio de Hyrule.



Más explícitamente, la similitud entre la salida-entrada de los dos es fascinante. Las escaleras en el Templo de Hathor, si bien eran empleadas para el uso cotidiano, también eran consideradas las escaleras hacia el ascenso divino, el anábasis. En *Breath of the Wild*, las escaleras simbolizan el inicio de una gran aventura, el retorno del héroe y de la salvación de Hyrule. Tras salir de dicha cueva, se nos abre el mundo entero de Hyrule con la cinemática inicial de la entrega. De esta manera, el significado es impresionantemente parecido al que le otorgan los egipcios a su templo. Hyrule, para el jugador, se convierte en una experiencia nueva e inimaginable, y esta escena nos introduce gentilmente el mundo que nos queda por explorar. Para nosotros, Hyrule es presentado visualmente como un terreno casi que celestial, la expresión en inglés “*heaven on earth*”.



*Escaleras de Templo Egipcio y las escaleras del Templo de la Resurrección.*

Las cámaras funerarias egipcias eran componentes clave en las tumbas destinadas a albergar a los difuntos y proporcionarles lo necesario para su vida en el más allá. Formaban parte de complejos funerarios más grandes, como las pirámides, tumbas o templos. Solían contener pasillos, salas y corredores, cada uno cumpliendo una función específica.

Se recopilaba en las paredes distintos textos religiosos como los Textos de las Pirámides o el Libro de los Muertos para guiar al difunto. En esencia, las cámaras funerarias se diseñaban para asegurar que el difunto tuviera lo necesario en el más allá. Simbolizaban la creencia en la vida después de la muerte, donde el difunto continuaría su existencia. La preservación del cuerpo

mediante la momificación y la inclusión de objetos personales permitía que el espíritu del difunto persistiera.

○ **Región de los Zora y el Art Nouveau.**

*Hotel Van Eetvelde diseñado por Victor Horta, Bélgica.*



Nos encontramos en la región de Lanayru, donde se sitúa la civilización de los Zora. Nada más adentrarnos a su recinto, somos recibidos por una gran infraestructura colocada sobre el agua, tras haber cruzado el Gran Puente Zora sobre el Lago Ruto. El

sendero de tierra que conduce al dominio nos enseña diversa flora y vegetación única de la zona.

*Flores tejidas sobre tela, de forma circular, arte floral modernista. Circa 1900.*

*Vista aérea del suelo en la region Zora y su tratamiento de la forma con cerámica y vidrieras.*



Para poder acceder al recinto, haz de saber ser cauteloso, analizar el entorno y saber moverte con agilidad, aunque lentamente. Este factor nos dice algo sobre la cultura Zora: que quizás es más importante apreciar el mundo y a naturaleza antes que tratarlo simplemente como un obstáculo. Y es que los Zora sienten un amor, o más bien respeto, a la naturaleza tal y como se le es presentada a ellos, muchas edificaciones construyéndose a base de o adaptándose a su entorno antes que tirarlo abajo y empezar de cero. Se dice que los Zora han habitado aquí durante diez mil años, son una raza significativamente longeva, entonces se puede hacer una idea de cómo sus lazos con la tierra y el respeto hacia a esta es un factor importante en su cultura. Los Zora utilizaron materiales probablemente provenientes de la piedra luminosa, consiguiendo este acabado pulido, además de



incorporar el agua de diversas maneras. (Canales de agua, piscinas, o el hecho de que la construcción se eleva literalmente de un gran lago y es rodeada por cascadas.)

La región Lanayru recoge una cantidad abundante de agua y de piedra luminosa, de modo que esta civilización aprovecha estos materiales e incluye sus esencias en sus construcciones o directamente como materiales. A diferencia de otros poblados en el juego, la Región de los Zora consiste en una única pero extensiva estructura en lugar de edificios separados los unos de los otros. Su diseño incluye un gran número de puentes, escaleras y espacios abiertos decorados, cuyo diseño destaca el uso de la línea curva y orgánica, la cual domina frente a la simplicidad de las rectas.

Este estilo característico se puede observar desde el principal Gran Puente Zora. El puente está marcado con unas columnas casi que ceremoniales, expandidas a lo largo de todo el puente. La impresión que otorga al espectador recuerda ligeramente a los Toriis del Fushimi Inari-Taisha en Kioto. Este además es una obra maestra de la ingeniería: no está sostenido por ningún tipo de soporte desde abajo. No hay muelles, ni columnas ni contrafuertes. Simplemente levita gracias a la propia fuerza que ejerce el puente sobre sí mismo.



*Izquierda: puerta con relieves y diseño modernista, ejemplo de tratamiento de la forma orgánica y naturalista, Bucharest, Rumania. Centro: Templo Fushimi Inari, Kyoto, Japón. Derecha: portal Zora, tratamiento de la forma y vidrio.*

En la descripción de los diseñadores, “El Dominio de Zora presenta un enorme monumento con forma de pez en su corazón. El agua burbujea debajo y atraviesa el pueblo a través de canales bellamente diseñados. El asentamiento es un espectáculo digno de contemplar, ya que parece haber sido tallado en una sola piedra”.

La arquitectura de los Zora es intensamente simétrica aun cuando incorpora una geometría orgánica e interesante. En el centro del dominio se eleva un pez gigantesco que representa al Lord Jabu-Jabu, quien los Zora veneran. Los diseñadores comentan “Decidí la dirección para el Dominio de Zora basándome en la fe de los Zora en Lord Jabu-Jabu de juegos anteriores. El concepto es que su

fe ha persistido hasta el presente y se manifiesta a través de su arquitectura. Eso llevó a la estatua del pez gigante y a la apariencia de templo del Dominio de Zora. No circulaba tanta agua por la aldea en los diseños iniciales, pero nos dimos cuenta de que los Zora probablemente serían más felices en el agua, así que llenamos la aldea con ella. A partir de ahí, los rasgos y el estilo de vida de los Zora encajaron. Son gente del mar que vive en una aldea, y el diseño del Dominio de Zora necesitaba expresar eso, lo que llevó a la apariencia actual y las instalaciones que se encuentran allí”.



*Formas orgánicas a comparación. Estructura Zora y techo de cristal en el Hotel Mezzara, París.*

El ambiente está lleno de gracia y elegancia, transmitido por la grandiosidad de las estructuras y sus diseños en mampostería curvilíneos, hechos mediante una piedra luminosa medianamente transparente y los espacios abiertos pero sofisticados. También encontramos esparcidos diversos

objetos y elementos como joyas, armadura, vasijas, todo ornamentado con el mismo diseño ondulante y sofisticado.



*Vidrieras e interiores modernistas, imagen de referencia. Balcony Grille (Francia) 1909-11*

*Stained glass by James Guthrie and Andrew Wells, Glasgow.*

Teniendo todo esto en mente, finalmente podemos recurrir a sus influencias en el mundo real, el Art Nouveau o el Modernismo del siglo XIX. Hacia mediados del siglo XIX aparece una corriente que critica la deshumanización que comporta la difusión de la industria moderna y sus métodos de trabajo. Al final esto



condujo una anexión entre industria y arte, la cual generó un nuevo estilo que se puede apreciar en la urbanización de algunas ciudades europeas. Éste consistía en la adaptación de la arquitectura a la trama urbana y la falta de importancia en las tramas decorativas. A raíz de esta nueva mentalidad, apareció una cierta utopía social que busca reencontrar los valores humanos del trabajo bien hecho y artesano, manual, contrario a la fabricación automática de las fábricas, que recogía el movimiento Arts & Crafts (Artes y Oficios) y su principal representante William Morris. Se produjo, pues, una revalorización del trabajo artesano. Se dedica a la fabricación de muebles y objetos con procedimientos artesanales y con una cuidada estética, muy ligada a las formas naturales, pero que



por su elevado coste sólo están al alcance de las minorías acomodadas. El movimiento Arts & Crafts es el antecedente más claro del Modernismo en lo que se refiere a la integración de la arquitectura y el diseño de los objetivos, así como por la recuperación de la creatividad artística como valor propio de la arquitectura. Junto con este objetivo estaba el deseo de “sintetizar todas



las artes en un intento decidido de crear arte basado en formas naturales que pudiera producirse en masa para una gran audiencia”. Tanto el Modernismo como el Arts and crafts querían incorporar este tipo de arquitectura a todo tipo de público. Pero mientras que el Arts and Crafts se centraba en ornamentaciones bidimensionales más simples y tradicionales, el Art Nouveau fue más allá, exagerando significativamente estos principios.

El modernismo es un movimiento artístico burgués y costoso que busca inspiración en la naturaleza y utiliza elementos de origen natural, con preferencia por los vegetales y formas

orgánicas redondeadas. Se caracteriza por el uso de líneas curvas y asimetría (factor que discrepa con los Zora), tanto en las plantas y elevaciones de los edificios como en la decoración. Tiende a la estilización, siendo menos frecuente la representación estrictamente realista.

*Fachada de Gaudí y arcos encontrados sobre puentes del recinto.*



*Escaleras de estilo Art Noveau, imágenes de diferencia.*

El modernismo se caracteriza por la libertad en el uso de motivos exóticos, ya sean de pura fantasía o inspirados en diversas culturas, como las estampas japonesas. Contrapone las características habituales del elemento a decorar, donde el elemento orgánico destacado se combina o fusiona con el elemento decorativo. También valora la diversidad nacional y recuerda el pasado, especialmente el medieval, sin copiar estrictamente los estilos históricos, sino imitando los procesos y formas de la naturaleza. Predominan las líneas curvas, los arabescos, la decoración floral, los temas marinos y los cabellos ondulados de mujeres, que se mezclan con animales de formas curvilíneas como garzas, mariposas y libélulas.



El modernismo busca la fusión entre la vida cotidiana y el arte, y por ello los artistas diseñan desde objetos como muebles, cubiertos y alfombras hasta edificios. Esto resulta en una unificación de las artes concebidas como elementos para crear un ambiente específico. Su carácter es revolucionario en la arquitectura, ya que expone los elementos estructurales (columnas o vigas de hierro, cemento o piedra) y

*Ejemplo de techo interior modernista.*

*Entrada a la 'Creación de Bellair', atracción de la 'World's Fair' de 1904.*

los utiliza como parte esencial del sistema decorativo. El modelado plástico y sinuoso de las superficies murales hace que el edificio se conciba como un ser vivo, susceptible de crecimiento y completamente opuesto al racionalismo del neoclasicismo. La asimetría se refleja en las puertas y los detalles decorativos.

Cabe destacar como era considerado un arte burgués que busca integrar todas las artes en la arquitectura. Aunque es esencialmente decorativo, también aporta soluciones arquitectónicas originales. Utiliza las innovaciones de la revolución del hierro y el vidrio en la arquitectura, pero recurre a la industria para la decoración de interiores, como las rejas de hierro forjado. Se distingue por sus formas suaves y redondeadas y la abundancia de motivos decorativos. El uso de materiales también era un factor importante, especialmente la opalescencia, como lo observamos con los Zora y el uso constante de la piedra luminosa. A menudo el diseño que se plasmaba en los decorados presentaba flores, granos, insectos, elementos del cuerpo aviar y femenino.

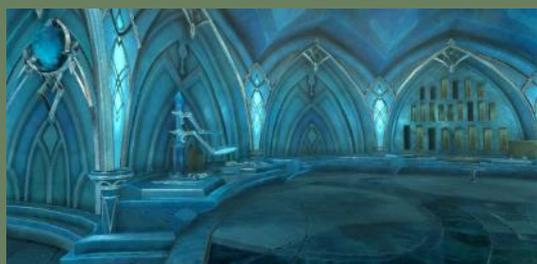


*Escaleras del Hotel Tassel, de Victor Horta, en Bruselas. Imagen del recinto Zora y relieve modernista, imagen comparativa con la escultura gigante de los Zora.*

Esta misma actitud sobre la arquitectura se encuentra en todas partes en *Zora's Domain*, no solo presentada por la similitud del material. Los arcos ojivales, líneas hundidas, onduladas, el uso de formas orgánicas como simulación o representación de elementos naturales, uso de piedras preciosas, la elegancia, la sobrecarga de ornamentación, todo combinado en el entorno. Por ejemplo, las columnas, los soportes de las escaleras, comúnmente se rematan con unas flores que están ahí simplemente como motivo ornamental, no consta ninguna función arquitectónica o útil para un uso cotidiano. Es el abrazo hacia la decoración y el rechazo de la arquitectura exclusivamente funcional y simple. El patio también presenta flores masivas que forman arcos altos que enmarcan los pilares más grandes del nivel superior. Incluso, estas mismas flores están decoradas con gemas que se pueden asemejar a collares o brazaletes.

Técnicamente hablando, hizo uso de muchas innovaciones tecnológicas de finales del siglo XIX, especialmente el uso de hierro expuesto y grandes piezas de vidrio de forma irregular en la arquitectura. Muchas formas que son observadas en los diseños interiores, como las barandillas de las escaleras en el interior, accesorios de iluminación y otros detalles, se observan en balcones y

otros ornamentos en el exterior. El uso de la decoración de metal en formas vegetales pronto también apareció en cubertería, lámparas y otros objetos decorativos.



Cerámica y ornamentos modernistas. Imágenes comparativas con diseño de interior Zora.

“Antes de la Secesión de Viena, Jugendstil y las diversas formas del estilo romántico nacional, las fachadas eran asimétricas y a menudo decoradas con azulejos cerámicos policromados. La decoración sugería movimiento; no había distinción entre la estructura y el adorno. Un motivo rizado o de "latigazo", basado en las formas de plantas y flores, se utilizó ampliamente en el Art Nouveau temprano”.

Me parece curioso resaltar que, como bien entendemos, los relieves y texturas orgánicas del arte modernista se inspira de la propia arbitrariedad de las formas encontradas en la naturaleza. De esta manera, las formas a lo largo del dominio se asemejan a las escamas de un pescado.

Para finalizar, esparcido por el recinto y en distintos elementos (techos, paredes, puertas...) encontramos el símbolo de la raza Zora. El simbolismo detrás de este es fascinante. Está compuesto por tres escamas, o tres lunas, de color azul, que hacen referencia a la conexión de los Zora con el agua y su identidad como especie marina. A su vez se asemeja con el símbolo de la Diosa Nayru, una de las Tres Diosas Creadoras. Esto nos da paso a su inevitable semejanza con el símbolo lunar de las Tres Diosas. El término “se utiliza con poca frecuencia fuera del neopaganismo para referir a las tríadas de diosas y de diosas individuales de tres formas o aspectos. En el uso común neopagano, las tres figuras femeninas son descritas con frecuencia como la Doncella, la Madre y la Anciana, cada una de los cuales simboliza una etapa separada en el ciclo de la vida de las mujeres y una fase de la luna” Ya hemos cubierto la conexión entre la luna, el mar y la mujer en la última entrega, pero la conexión de los Zora con estos conceptos no se separa. En la

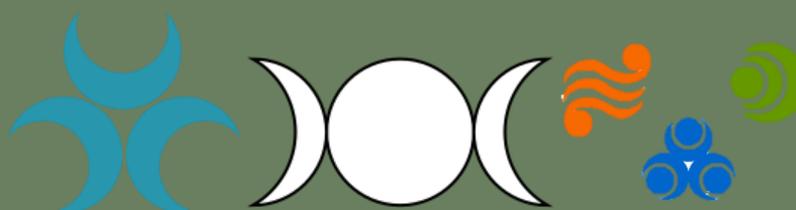


tradición Zora, aparte de ser una especie longeva donde las etapas de su vida son de gran importancia, la niña se convierte en mujer al casarse. Sin embargo, el símbolo coincide más con las figuras de las Tres Diosas creadoras de Hyrule, Din, Nayru y Farore, cuyos símbolos tampoco se alejan del todo de este concepto (Sobre todo el de Nayru, que es casi que una réplica que el símbolo Zora)

“La Doncella, la figura más joven, representa el encantamiento, el comienzo, la expansión, la promesa de nuevos comienzos, el nacimiento, la juventud y el entusiasmo juvenil, representados por la luna creciente” Es decir, el coraje, Farore.

Seguidamente, “la Madre representa la madurez, la fertilidad, la sexualidad, el cumplimiento, la estabilidad, el poder y la vida representados por la luna llena” Es decir, el poder, Din.

Finalmente, “la Anciana representa la sabiduría, el reposo, la muerte y los finales representados por la luna menguante.” Es decir, la sabiduría, Nayru.



Interesantemente, el recinto entero tiene forma de medialuna.

- **El poblado Tarrey.**

Tarrey Town es un pequeño poblado situado en una isla rocosa circular inicialmente deshabitada ubicada en la sección norte del lago Akkala en las Tierras Altas de Akkala.



Su construcción solo aparece al completar una misión secundaria que reúne a cada una de las especies de Hyrule. Cuando el pueblo está completo, el estilo de las casas se basa en módulos cúbicos de distintos colores, dispuestos y apilados. Las casas se sitúan alrededor de la fuente y estatua central de la diosa Hylia, tomando una forma hexagonal.

Se nos da la bienvenida con los pilares similares a los que encontramos en la Aldea Hatelea, acompañados de una base que nos recuerda nuevamente a la arquitectura mediterránea. Esto se debe a que el arquitecto que propulsa su construcción origina de la Aldea Hatelea.

El estilo arquitectónico de esta civilización es significativamente comparable con la filosofía de arquitectos mucho más modernos. La prefabricación y la arquitectura modular son fenómenos considerablemente recientes y, como pasa con cada cambio e innovación, han generado toda una serie de debates dentro del mundo de la arquitectura y/o los propios artistas. Principalmente, este fenómeno se basa en un oxímoron profundo. Si bien pensamos que la arquitectura vernácula está ligada al lugar y al material, completamente dependiente de los recursos locales y la creatividad, la prefabricación entonces se entiende como su opuesto, ya que no tiene en cuenta ninguno de estos elementos.



*Suchart Studio, arquitectura modular.*



La prefabricación cuestiona el concepto de autoría en arquitectura, es decir, de la originalidad. Muchos artistas, incluyendo arquitectos, toman orgullo en sus diseños 'únicos' o de sus ideas y cómo se pueden separar del resto, por más inspirados en otros que sean. Su creación, al fin y al cabo, es de ellos, cosa que lo hace única en el sentido literal de la palabra. Separar una obra de su autor, o peor aún, entregar la creación a la industria, parece casi un sacrilegio. Es casi que ofensivo

y pierde todo tipo de sensibilidad artística. Sin embargo, este problema, por ahora, solo afecta a la realidad humana y no a la hyliana. La mente creadora de la arquitectura modular hyliana, en sí, es única dentro de Hyrule. Su arquitectura comienza a aparecer en la aldea Hatelea como una solución rápida y sencilla de hogares hacia un pueblo que parece tener un aumento significativo de crecimiento poblacional. En sí, es la misma motivación detrás de la arquitectura modular prefabricada: mano de obra barata, fácil, rápida, funcional y carente de ornamentación y de características distintivas las unas de las otras. Sin embargo, esta falta de individualidad solo se podría aplicar a el propio estilo arquitectónico, donde vemos en la aldea Tarrey como todas las casas son iguales. Pero realmente, esto se aplica a cualquier pueblo que encontramos en Hyrule. No podemos



exclusivamente atacar a la arquitectura prefabricada por esta filosofía, cuando en el caso de Hyrule, se trata de un estilo arquitectónico más, como bien sea el de Gerudo o el del Dominio Zora. Como un estilo artístico, el arquitecto inventor de la arquitectura modular hyliana es igual de ingenioso que los arquitectos modernistas Zora. El problema vendría al imponer este tipo de arquitectura sobre toda Hyrule, como bien está ocurriendo en la realidad, donde se está reemplazando infinidad de estructuras y edificaciones históricas por fachadas minimalistas, modernas con materiales prefabricados en masa.

En esencia, “hay múltiples críticas que persiguen la prefabricación: debate sobre la autoría y el canon arquitectónico; problemas de lugar e identidad; y, lo más interesante, la idea de que la arquitectura, tal como se concibe adecuadamente, puede ser más industria que arte.”



*Ejemplos de arquitectura modular.*

La experiencia de Hyrule con la arquitectura modular se establece principalmente en Tarrey Town, donde Link ayuda a su creación. Se construye relativamente rápido, dependiendo de cuánto tardes en llevarle los materiales a los constructores. Cada casa se coloca sobre tablas gruesas, elevándola del suelo, y los elementos del segundo piso suelen ser sostenidos por la estructura inferior o, si están en el aire, por pilares de madera. Muchas casas también constan de balcones, generalmente con vistas hacia la plaza común. Los colores de los hogares tampoco son coincidencia: el azul, rojo y verde representan a las Tres Diosas creadoras.



*Arquitectura modular en Alaska.*

Al buscar información sobre los hogares modulares, descubres que no es un movimiento tan cerrado como parece. Aunque se obtengan de materiales prefabricados, la innovación en el diseño de los hogares es muy presente en la actualidad. Como escribe Davies, "Los edificios prefabricados pueden ser temporales o permanentes, baratos o caros, todos iguales o todos diferentes, pequeños o grandes, tradicionales o modernos, bien diseñados o mal diseñados. No son intrínsecamente vulgares ni bajos, y no necesariamente generan lugares sin alma. Un cobertizo de jardín puede ser más encantador que una villa de lujo; un restaurante en la carretera puede ser tan agradable como un pabellón en un parque. Es una cuestión de juicio, de preocuparse por el edificio y su vida futura, de saber cómo encontrar el equilibrio adecuado entre productos estándar y lugares especiales".

### ○ **Ciudad Goron.**

La Ciudad Goron se sitúa al este de la Montaña de la Muerte en el cañón de Eldin y fue inmune a los daños directos de la Gran Calamidad hace diez años.

La sociedad Goron refleja como la vida surge de la propia naturaleza. Ellos son la naturaleza. Su economía y evolución gira en torno a las minas, a las rocas, las cuales ellos mismos forman parte racialmente. Es curioso como adoptan una psicología basada en la mitología de la vida otorgada por la Madre Tierra, ahora con más sentido que nunca, y además fueron inmunes de la muerte causada por la Gran Calamidad a lo largo de Hyrule, y aun así se refiere a su localidad como la Montaña de la Muerte, cuando su historia y filosofía nos dice todo lo contrario.

Los Goron viven cerca de múltiples minas y la arquitectura de su poblado emplea diversos materiales usados en las propias minas como infraestructura. Su economía se basa en las minas y la compraventa de gemas que se encuentran en estas. El turismo, por otra parte, no es su punto fuerte al situarse en una montaña volcánica cuyo acceso es prácticamente imposible para cualquier civilización por sus altas temperaturas.

Las construcciones Goron se mezclan perfectamente con su entorno, a veces siendo casi imperceptibles o difícil de reconocer si fueron hechas por sus propias manos o naturalmente encontradas de esta manera. Múltiples zonas contienen formas en arcos, hecho de piedra de origen natural, evocando reminiscencias de estructuras como el Puente de Roca de Kharaz en Jordania o los numerosos arcos naturales del suroeste de Estados Unidos, como los arcos Rainbow y Corona en Utah.



Jebel Karaz en Jordania, arco de piedra natural Goron y un arco sobre los desiertos de Utah.

Lo único que podemos distinguir como interferencia 'humana' serían las vigas de metal incrustadas en la parte inferior de los arcos, con diseños rojos y blancos, aportando un toque industrial proveniente de la infraestructura de las minas como motivo ornamental, contrastando con la serenidad del entorno. Este concepto de naturaleza y arquitectura, más bien como la arquitectura equilibrada e integrada armoniosamente con la naturaleza, la podemos encontrar en el concepto de la filosofía de arquitectura orgánica, propuesta y popularizada por el arquitecto norteamericano Frank Lloyd Wright, entre otros. Esta filosofía arquitectónica apostaba por la armonía entre el hábitat humano y el mundo natural. "Mediante el diseño busca comprender e integrarse al sitio, los edificios, los mobiliarios y los alrededores para que se conviertan en parte de una composición unificada y correlacionada". Aun así, encontramos discrepancias entre la arquitectura Goron y el estilo orgánico, puesto a que el último en sí deriva de otros conceptos como el funcionalismo (El movimiento también se le conoce como el Modernismo orgánico), donde el predominio de lo útil sobre lo ornamental es fundamental y también sobre la preocupación sobre la vida del hombre, que cobra incluso más importancia que la propia arquitectura. "La atención del arquitecto no debe limitarse a las estructuras y a la disposición de los ambientes, sino que debe extenderse a los problemas psicológicos y vitales del hombre". Discrepa también de la característica forma 'racional' y lineal, geoméricamente cubista, de los arquitectos orgánicos a comparación de las formas casi que abstractas que presentan los Gorons. Sin embargo, esto no son más que discrepancias técnicas o visuales. En sí, podríamos decir que la filosofía es la misma. Los Gorons tienen un aspecto humanoide en el sentido que constan de cabeza, torso, brazos y piernas, pero su cuerpo es literalmente hecho de piedra, su cuerpo es orgánico, abstracto y asimétrico. Si entendemos esto, podemos ver que, por supuesto, su arquitectura también se basa en sus necesidades individuales como especie. Por consecuencia, se aplica la preocupación del hombre y sus ansiedades vitales arquitectónicas, como la consciencia de los espacios internos donde las formas similares a sus muebles y cuerpos no serán rectilíneas sino gruesas, orgánicas y asimétricas, tal como lo son ellos. Frank Lloyd Wright cita: "¿La forma sigue a la función? Sí, pero lo que más importa ahora es que la forma y la función son una."



Fallingwater de Frank Lloyd Wright (1935) y una construcción Goron.



Interior de construcciones Goron y el interior del Metro de Estocolmo.

Los materiales, motivos y principios básicos de orden se repiten continuamente en todo el edificio. “La idea de la arquitectura orgánica no se refiere solo a la relación literal de los edificios con el entorno natural, sino a cómo el diseño de los edificios se piensa cuidadosamente como si fuera un organismo unificado. Las geometrías a lo largo de los edificios de Wright construyen un estado de ánimo y un tema central. Desde las ventanas hasta los pisos, pasando por las sillas individuales destinadas a llenar el espacio. Todo se relaciona entre sí, reflejando los sistemas de orden simbióticos de la naturaleza.”

La ciudad es casi que inalterada por el arte y se han hecho pocos intentos de darle significado al paisaje. La artesanía se ha reducido a la función etológica esencial de marcar un territorio. También fácilmente podemos comprender que para ellos la piedra tenía ya un significado implícito de belleza. Alterarla, entonces, significaría el destrozo de su significado eminentemente divino e incluso ancestral. Sin embargo, el único rastro artístico apreciable en el recinto arraiga la filosofía escondida e incluso infravalorada de la población Goron. Su expresión artística se basa en pintar las rocas de diversos colores, sobre todo mediante la forma de la espiral. Pese al fuerte significado espiritual que conlleva la espiral, que también cubriremos más adelante con la aldea Onaona, no es posible saber si constan de un verdadero significado. Conociendo la, a veces molesta, personalidad de los Gorons, sabemos que sus motivaciones se reducen a la dureza emocional y física, pero

también literal. De este modo, se puede asumir que la respuesta es que probablemente no. No obstante, atribuir el significado de la espiral (Muy importante que sea sobre la piedra, dicho elemento es clave para el siguiente análisis) a este pueblo no me parece muy inverosímil.

El espiral no consta de un significado universal, pese de haberse sido expuesto a diversas civilizaciones a lo largo de la historia y por todo el mundo, inclusive al mismo tiempo en lugares completamente diferentes. Es un elemento que pertenece a nuestra propia naturaleza, y de manera muy prevalente. En términos generales, el elemento de la espiral representa la energía vital que parte desde un punto inicial y se expande por el territorio y/o el cosmos. Tan así, que debido a su significado implícito de origen y creación, frecuentemente se ha llegado a asociar con Dioses creadores, especialmente de identidad femenina, para así también embarcar una analogía sobre la fertilidad. La espiral se encuentra en nuestra propia biología, en las plantas, los minerales, los patrones de energía, el clima, el crecimiento y la muerte. Es un símbolo sagrado que nos recuerda nuestro viaje constante dentro de lo que es la vida.



Los Gorons muestran una devoción centrada en la tierra como fuente de alimento y supuesto progenitor. Si hay una preocupación en cuanto a la expresión artística en la tierra de los Gorons, es su montaña. Se nos presenta un mundo en el que "crear arte con piedra no es la domesticación de un elemento, sino una colaboración humano-lítica que reconoce que la piedra ya contiene el arte". Los Gorons aprecian la naturaleza que les rodea, con su erosión, desniveles y peligros, dejándola intacta. "Es una arquitectura completamente diferente, si es que se puede llamar así". Y si bien ellos nacieron de la propia montaña, encontrar un símbolo de espiral, que representa un punto de origen, creo que podemos entenderles un poco mejor.

#### ○ **'Arquitectura' natural**

En la región de Eldin podemos encontrar diversas aguas termales naturalmente creadas por la actividad volcánica de la zona. En Japón, los Unzen Onsen son unos campos de aguas termales volcánicas calentadas geotérmicamente en las Montañas Unzen en la prefectura de Nagasaki, Japón.

Estas aguas termales “están rodeadas por un área conocida como los Infiernos, conocido como Jigoku”.

El Jigoku forma parte de las creencias dentro del budismo japonés. Esencialmente, es una representación del infierno. Según ellos se trata de una región en la que “popularmente se cree que está compuesta por varias zonas calientes y frías ubicadas bajo la Tierra”. De la misma manera, la región de Eldin en *Breath of The Wild* se trata de una región extremadamente caliente de actividad volcánica, donde el hábitat de cualquier ente es imposible. A no ser que estés hecho de piedra.



Unzen Onzen en Japón y las aguas termales Goron.

Pero no solo nos encontramos ante una mera localización arbitraria. Su explicación se liga al simbolismo del agua como una fuente primaria de renovación, pureza y sanación como es frecuentemente representado. *Breath of The Wild* captura como, en las aguas termales de Eldin, Link es capaz de sanarse y recuperar todos los corazones perdidos al sumergirse en sus aguas. Este no es el único lugar donde se puede hacer esto. Sin embargo, el resto de las localizaciones tampoco son coincidencia y se ligan fielmente a la trama de la historia, y, por ende, a su simbolismo.

*"Sentarse en una fuente termal caliente tu cuerpo y alma... y gradualmente te llena de energía, Hermano. Incluso los Gorons necesitan purificar sus espíritus de vez en cuando..."*

○ **Aldea Hatelea.**

La Aldea Hatelea es un asentamiento Hyliano permanente ubicado en Necluda del Este, y se rumorea que es la ciudad natal de Link. Hatelea es uno de los dos asentamientos Hylianos permanentes que sobrevivieron a la Gran Catástrofe, gracias a la defensa del Fuerte Hateno. Es el pueblo con más viviendas y locales de todo el juego y donde se localiza la mayoría de la población hyliana. La agricultura es su principal fuente de ingresos, al observar diversos molinos, ranchos y

campos, muchos siendo propiedad pública o incluso privada para la mayoría de las casas. Los personajes del juego destacan una artesanía única de la aldea, el teñido de la ropa.

En inglés su nombre deriva directamente de su traducción japonesa (Hateno Village). En japonés, la Aldea Hatelea se escribe como *hate no mura*, que significa algo similar a "el pueblo en el fin" o "el pueblo en los límites", probablemente a su lejanía de lo que en su momento era el centro de Hyrule, sobre el castillo.

La aldea te recibe con un pórtico principal, basado en dos columnas de piedra que en su cima sustentan un tronco de madera que permite leer el nombre del recinto. Estas no son defensivas, sino simplemente marcan los límites del poblado como en Kakariko. La parte inferior de estos pilares se asemeja a la técnica de los muros con la piedra seca mediterráneos. Se refiere a una "técnica constructiva de origen tradicional que se lleva a cabo mediante el uso de piedras, pero sin emplear ningún tipo de mortero o argamasa". Simplemente se montan las piedras una encima de la otra, de tal manera que, con la disposición correcta, el máximo contacto entre las piezas y la propia gravedad no es necesario añadir ningún tipo de material o argamasa que las ayude a unirse. Es significativamente prevalente en Mallorca y Menorca.



Camino en Mallorca, casa de Hatelea y la Cartuja de Valldemossa en Mallorca.

El aspecto más característico que vemos en Hatelea son las chimeneas que brotan desde los costados de las casas y las tiendas. Parece incluso ser un motivo de competición entre los habitantes: quién puede construir la chimenea más alta, muchas de estas siendo sostenidas para evitar su caída.



Casas en Hatelea y casas en Alberobello, Italia.



En su mayoría, la Aldea Hatelea toma sus referencias e inspiración arquitectónica de los países del sur de Europa, especialmente de arquitectura mediterránea como España, Italia y Grecia. Debido a la proximidad y compartida historia, estos países comparten mucho en términos de material y apariencia. Las chimeneas de Hatenea son una clara reminiscencia de la estética o concepción ‘mediterránea’ que, a veces, es incluso difícil de situar. Parece estar inspiradas en las chimeneas mundialmente conocidas de Mykonos. También se parecen a las de Alberobello en Italia.

*Chimenea en Mykonos.*



Los molinos nos acercan más hacia España, específicamente en La Mancha.

No hay un equivalente exacto en nuestro mundo, de la misma manera que los Toriis en Kakariko no son una copia exacta de los reales. En general, se trata de la persecución de un ideal estético o una concepción fundamental más que una mímica exacta arquitectónica.



Consuegra en la provincia de Toledo.

- **Poblado Orni.**

Anidado en las altas montañas de Hebra, el Poblado Orni (En inglés y japonés ‘Rito’, que es una reconstrucción de la palabra japonesa *tori*, que significa pájaro) es hogar de la raza aviar orni (‘pájaro’ en griego). El pueblo desempeña un papel crucial en la narrativa del juego, de la misma manera que la región Zora, Gerudo y Goron, en cuanto en la misión de Link de liberar a la bestia divina Vah Medoh de la influencia malévol de Ganon.

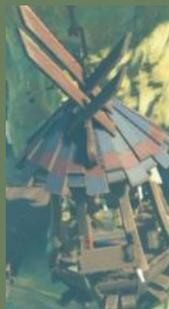


Vista aérea del poblado Orni.

El recinto destaca por un uso de la madera fascinante, predominando el uso de las formas triangulares. El recinto está colocado sobre una alta montaña y cada hogar o local se ‘despliega’, colgando casi que en el propio aire y siendo conectado entre sí mediante puentes colgantes de madera. De este modo, genera una anexión armoniosa entre una arquitectura de montaña que se construye a través de la madera, un material que además de abundante es resistente al clima montañoso; en esencia, son unos nidos gigantes que no sólo sirven una función de refugio sino una funcionalidad tremenda frente a una especie aviar, la cual necesita y puede aterrizar con facilidad en donde sea necesario. Se combina la funcionalidad con una estética, es una mezcla intencionada de elementos naturales y el diseño funcional, creando un estilo arquitectónico único pero cohesivo.

La civilización Orni carece de una inspiración completamente sacada de la realidad en cuanto a su arquitectura. La artesanía e ingenio del pueblo brilla sobre todo con sus textiles, cuya semejanza principal es de las culturas andinas de Suramérica que cubriremos en la tercera parte.

Tipis norteamericanos.



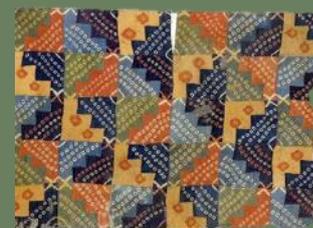
No obstante, el tratado de madera y la forma de sus nidos-casa, se asemeja a los tipis de los nativos norteamericanos. Son una estructura cónica que se distingue por su cima, de la cual sobresale madera. Históricamente se construían con pieles de animales y más recientemente con telas de canvases estiradas en los palos. Se empleaba por las gentes de los

Grandes Planos norteamericanos y en la actual Canadá, notablemente por las tres tribus de Sioux como las gentes de Iowa. A contrario de la madera, mayoritariamente pintada, en los hogares de los Orni, la mayoría de los tipis encontrados en las aldeas no estaban pintados. Aun así, los que sí lo estaban ofrecían representaciones geométricas de cuerpos celestes y diseños animales. A veces, también se representaban los sueños o visiones y eran traducidos a escenas pictográficas por los considerados pintores. La madera decorada con pintura orni también sigue diversas formas geométricas ricas en color y de patrones ingeniosos. Su inspiración primordial, sin embargo, es de la cultura andina peruana, ecuatoriana y boliviana en cuanto a diseño se trata. De esta manera, comprendemos como se trata de otra civilización que se inspira en materiales, técnicas y tradiciones primitivas dentro del mundo de Hyrule.

Las culturas indígenas de los Andes, incluyendo los pueblos Quechua y Aymara, tienen una rica historia arquitectónica. Machu Picchu, la ciudad icónica de los incas, exhibe una avanzada albañilería en piedra y terrazas agrícolas. De manera similar, el uso de plataformas elevadas y la integración estructural con el entorno en el Pueblo Rito guarda similitud con los principios arquitectónicos andinos.

Tanto el Pueblo Orni como la arquitectura andina enfatizan la importancia de adaptar las estructuras al entorno natural. El enfoque en espacios comunales, vida comunal y una conexión profunda con la naturaleza se alinea con los principios observados en las culturas indígenas de los Andes.

El paralelismo fundamental sería la conexión del Pueblo Orni con el cielo. En la cosmología andina, hay un profundo respeto por la naturaleza, los cuerpos celestiales y el simbolismo animal. Las plataformas elevadas y las características similares a las aves del Pueblo Orni evocan una conexión espiritual con el cielo, recordando la creencia andina en la importancia espiritual de las montañas y los cóndores. Me parece que este es el punto más importante por destacar. El parecido cultural se alinea con la cultura andina por este mismo motivo. Las culturas aztecas y mayas creían firmemente en la mirada de los dioses, aquello que está en las alturas, el ala protectora de sus tribus, y veneraban las figuras aviares, el elemento del viento y los pájaros por dichas creencias.



*Gorro y telas Wari, a comparación del atuendo y telas en el Breath of the Wild.*

Además de incluir sus textiles, mantas y diseños de patrones para representar esta cultura, como si no fuera poco, el poblado mismo orni, que se basa en estas tribus, es una propia ave.



*Diseño de Tabu, raza orni a comparación de un totem aviario.*

### ○ **Aldea Onaona.**

La aldea Onaona (En catalán 'ona' significa ola) es una pequeña aldea costera en la región sureste de Hyrule. Aunque es una de las ubicaciones más pequeñas del juego, tiene su encanto y ofrece algunas misiones secundarias interesantes. Algunos pescadores y habitantes locales se encuentran en la aldea, y hay tiendas y posadas para que los jugadores interactúen.

Las características notables esta aldea incluyen su paradisíaca ubicación, con cabañas de aspecto tropical y vistas al océano y unas inspiraciones que parecen a asentamientos de civilizaciones indígenas en el pacífico. La aldea tiene un ambiente relajado y es conocida por su conexión con la pesca y la vida marina. Cabe destacar como la aldea no es una isla sino la parte de un continente mucho más grande. Geográficamente, la aldea se sitúa en un cabo, una extensión de tierra que se proyecta hacia el mar o algún cuerpo de agua más grande que la rodea parcial o totalmente. Los cabos son características geográficas comunes en las costas y se forman a través de



procesos geológicos, como la erosión causada por las olas y las corrientes marinas. Estos promontorios rocosos no solo tienen importancia geográfica, sino que también pueden tener relevancia económica y estratégica, ya que a lo largo de la historia han sido

*Cabo Crescia en Breath of the Wild y el Cabo de Massachusetts, EEUU.*

puntos de referencia cruciales para la navegación y el comercio, como sucede en la aldea Onaona, puesto a que su arquitectura nos enseña cómo son los asentamientos en cercanía del salvaje océano y cómo se preparan para posibles inundaciones o los cambios en la marea.

*Casa típica de la aldea Onaona.*



Están contruidos sobre plataformas de roca en toda la comunidad y elevados sobre pilotes de madera, dándoles la apariencia de descansar contra pequeños muelles.

Por ejemplo, en la aldea encontramos los denominados palafitos; estructuras o viviendas colocadas por encima del agua. En Onaona, el agua no ha subido de tal manera que cubre los pilares de madera sustentantes, sin embargo, las estructuras están ahí. Están contruidos sobre



Palafito en el Lago de Sinamaica, Delta Amacuro, Venezuela.

*Hogares tradicionales de la aldea Onaona.*



En cuanto al diseño, las casas están diseñadas para semejarse al coco. Cada hogar se construye en torno de una palmera central, apoyada por su tronco y sombreada por sus hojas. La estructura se asemeja a una fruta madura que ha caído de la palmera.

De los techos cuelga en un trapo triangular con el símbolo de la aldea, una espiral blanca sobre un naranja brillante, sus colores representativos, dispersos en disntintos objetos y elementos sobre la aldea. Este símbolo parece haber sido tomado de los maoríes del pacífico, donde esta forma espiral se llama koru, o "lazo". Este símbolo, "utilizado a menudo en el arte maorí como símbolo de la creación, se basa en la forma de un helecho desplegándose. Su forma circular transmite la idea de movimiento perpetuo, y su bobina hacia adentro sugiere un retorno al punto de origen. El koru simboliza la forma en que la vida cambia y permanece igual". Sus motivaciones representan claramente los ideales de la aldea Onaona: la consciencia de la perpétua constancia del mar pese a todos sus cambios y manifestaciones.



*Koru en la naturaleza, imagen de referencia. Símbolo espiral en la aldea Onaona y el Koru en un amuleto maori.*

En cuanto al interior de los hogares, todas las ventanas tienen persianas de madera que se asemejan en diseño a las japonesas denominadas *sudare*, las cuales, adicionalmente, llevan el símbolo *ensō*. Se trata de un reconocido icono budista que reafirma las creencias del zen.

Son "símbolos de enseñanza, realidad, iluminación y una miriada de cosas en medio... Los *ensō* evocan poder, dinamismo, encanto, humor, drama y quietud". El término *ensō*, que significa 'círculo' en japonés y está estrechamente vinculado al zen, es un tema común en la caligrafía japonesa. Aunque el círculo es un símbolo y no un carácter, representa "la iluminación, la fuerza, la elegancia, el universo y el vacío (*mu*)", encapsulando la estética japonesa. Se considera una forma de minimalismo, expresando el momento en que la mente está libre para crear sin restricciones, y se suele dibujar el círculo de un solo trazo. La obra refleja el movimiento expresivo del espíritu en un tiempo dado, y los budistas zen creen que el carácter del artista se revela completamente en la ejecución del *ensō*. Para ellos, solo una persona mental y espiritualmente completa puede crear un auténtico *ensō*, y algunos artistas lo practican diariamente como ejercicio espiritual. El porqué de su uso en esta aldea no termina de encajar, al no saber prácticamente nada sobre sus creencias y pasado. En sí, la llegada a la aldea no es obligatoria y apenas consta de misiones secundarias, mucho menos principales. Parece, simplemente, ser una escapada exótica para nuestro protagonista. Sin embargo, donde existen símbolos, hay un significado detrás, sobre todo el de uno con historia y presencia tan importante para a cultura japonesa. La presencia del *ensō* en la aldea agrega una profundidad de valores culturales y personales que podía pasar por desapercibido.

En esencia, creo que los aldeanos Onaona se incluyen en el juego para representar culturas nativas del océano pacífico, como los Maori y su fusión con la cultura japonesa, como hemos visto que ha hecho Nintendo con el juego entero, incluyendo sus culturas y creencias que destacan por laperceverancia, la calma antes de la ira y el camino hacia la tranquilidad.

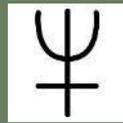


*Persiana en la aldea Onaona, el símbolo enso y un sudare.*

Los suelos son una imitación bastante encertada, en cuanto a material, de las láminas japonesas *tatami*, que además presentan diseños circulares con motivos de peces y conchas. Difieren en forma, donde los *tatamis* de la aldea Onaona se adecúan al espacio circular de sus viviendas. Los peces también se asemejan a representaciones japonesas del animal, de manera simplificada, aunque no llega a un extremo irreconocible. Las escamas son visiblemente marcadas y reconocibles, además que captura la esencia de la mirada de un pez. Las múltiples representaciones de pescados en el arte japonés, denominado *gyotaku*, nos llevan al siglo XVII, con esta práctica tradicional de impresión natural usada por pescadores, con motivo de registro de sus mejores capturas. Con el paso del tiempo, se convirtió en una forma de arte.



Ryuryukyo Shinshai, Carp among pond plants (circa 1800)



En las paredes, vasijas y diferentes telas colgadas se colocan diseños de líneas curvas, una simple manera de representar las olas que les rodean. Si nos acercamos un poco más, en este caso, la tela porta un pequeño símbolo de lo que recuerda al símbolo de

Neptuno, dios del océano, con un espiral en su parte inferior.



El símbolo de la espiral, como bien hemos visto anteriormente, es de relevante importancia para estos aldeanos. No solo está incluida como icono decorativo que recoge una filosofía, sino en la estructura de los edificios mismos. El centro de la espiral también significa el punto de origen y todo lo que se desarrolla alrededor de este. En la época de la prehistoria, alrededor del mundo se solían construir hogares de forma circular con un palo central que representaba el origen. Este centro es todo para ellos, marca un inicio de todas las cosas y es de donde nace la vida. Al encontrarlo dentro de sus hogares, entonces, se le atribuía un sentido de refugio, identidad y propiedad. Como si no pareciera obvio la inclusión de este poste (el cual incluso podemos llamarle tótem) como metáfora hacia el símbolo de la espiral, la mayoría de estos contiene el propio dibujo en tela al cual nos referimos.



Templo del Sol en Colombia.

Interior de un shabono Yanomami, Brasil del Norte.





Cortinas noren.

También nos presenta referencias un tanto menos explícitas, como esta semejanza con el *noren* japonés. Es una cortina tradicional que se utiliza como divisor de espacios o para señalar la entrada de un establecimiento. Está hecha de tela ligera y suele tener diseños artísticos, patrones o caracteres japoneses. Los *noren* son comunes en las tiendas, restaurantes, casas de té y otros lugares en Japón. Pueden ser colgados en la entrada de una tienda o en puertas corredizas para indicar si el lugar está abierto o cerrado. Su motivo es el mismo en el videojuego, donde se tiende a colocar frente a la entrada de diversos locales mas no en viviendas.

La inclusión constante de la tradición japonesa parece, a primera vista, casi que paradójica. Si intentan transmitir o resemebrarse a culturas indígenas polinesias, maori y hawaianas, ¿por qué, entonces, terminan incluyendo arte japonés? La respuesta es muy simple: es un juego japonés. Como se ha observado en infinidad de títulos, no solo en Nintendo, las empresas siempre suelen tener una tendencia de ‘japonizar’ todo producto, o imponer una visión oriental frente a costumbres occidentales (Por ejemplo, el mito del Yokai que se asemeja a la batalla final del caballero Link y su antítesis, Ganon; la infinidad de valores budistas y sintoístas plasmados de manera casi que intacta en la saga; el símbolo de la trifuerza y el Clan Hojo, entre muchos más ejemplos). En cada momento que Nintendo intenta ‘alejarse’ de la cultura japonesa y plasmar otra, que puede ser vastamente diferente, no tarda en retornar e incluir algún símbolo, leyenda o arquitectura de origen japonés. Rara vez se separa por completo de la cultura japonesa. O, al menos, de su visión sobre las culturas del mundo.

- **Arquitectura medieval: Hyrule.**
  - **El Fuerte Hateno.**

El fuerte de Hatelea es una fortificación situada en el extremo sureste del mapa de Hyrule a poca distancia de la aldea. Sirvió como una antigua fortaleza defensiva que ahora se encuentra en ruinas. Aunque no hay grandes eventos o misiones vinculadas específicamente a este lugar, los jugadores pueden encontrar una verdadera reliquia histórica, arquitectónica y arqueológica para Hyrule. Está plagado de restos de Guardianes, antiguas máquinas defensivas, y posiblemente algunos tesoros, además de la propia fortificación, claro está. El estado de este es catastrófico al haber sobrevivido la Gran Calamidad y permitiendo haber salvado a la sociedad hyliana de su extinción, se pueden considerar unas ruinas más que una edificación como tal.



Puerta Portcullis, en el Castillo Leeds y el fuerte Hatelea.

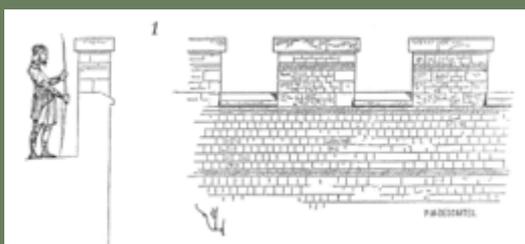
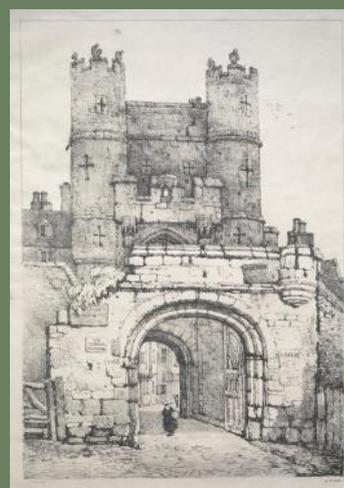
Samuel Prout – *A Series of Ancient Buildings and Rural Cottages in the North of England* (1980)

Podemos apreciar como incorpora la arquitectura medieval, tanto la gótica como la prerrománica, creando un ambiente ficticio de ambientación medieval. En este caso, analizaremos su estilo en cuanto a la arquitectura militar al tratarse de una construcción amurallada defensiva. La arquitectura militar medieval envuelve tanto torres, como castillos, murallas, y como consecuencia múltiples ciudades amuralladas.

En las fortificaciones, muchas veces se combinaban elementos funcionales con los decorativos. Por ejemplo, las almenas o merlones, que son “cada uno de los salientes verticales y rectangulares dispuestos a intervalos regulares que coronan los muros perimetrales de castillos, torres defensivas, etc., construidos en la Edad Media”.



Los espacios abiertos que se encuentran entre las mismas podían ser utilizados como saeteras para los arqueros y también para quienes arrojaban agua hirviendo. “Su función principal era la de “defensa pasiva”, protegiendo así a los habitantes de la plaza de los asediantes o para contraatacar, garantizándose cierta protección. También podían funcionar como defensa activa, “pudiendo ser retirados lanzándolos sobre los atacantes que intentaban escalar los muros o que se agrupaban delante de la puerta”. Así como los vanos, los cuales hemos mencionado anteriormente en Gerudo, que variaban en forma y tamaño dependiendo de su función o localización y cultura. Por ejemplo, existían vanos en forma rectangular, circular y cruciforme. Simbolizaban cuestiones identitarias o manifestación religiosa o de creencias.



Así como los vanos, los cuales hemos mencionado anteriormente en Gerudo, que variaban en forma y tamaño dependiendo de su función o localización y cultura. Por ejemplo, existían vanos en forma rectangular, circular y cruciforme. Simbolizaban cuestiones identitarias o manifestación religiosa o de creencias.



cuestiones identitarias o manifestación religiosa o de creencias.



La más característica y presente en *Breath of the Wild* serían las aspilleras esparcidas por toda la muralla, que permitían disparar con flechas desde dentro, pero eran lo suficientemente estrechas y delgadas como para que cualquier ataque exterior resultase casi que imposible.



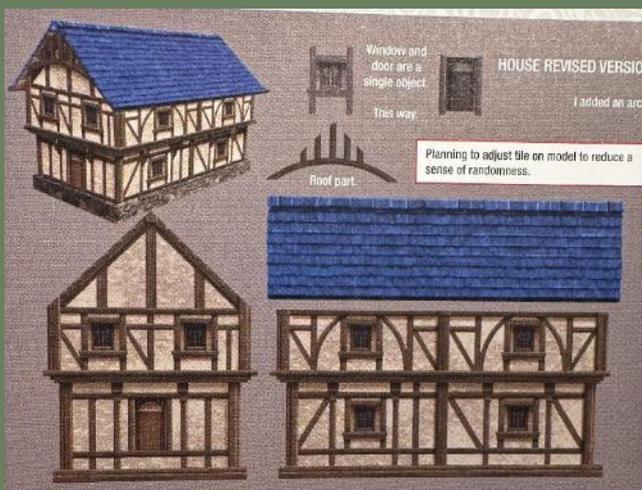
A diferencia del concept inicial visto en esta pieza, el Fuerte Hatelea en el videojuego consta con un arco deprimido en lugar de un arco apuntado gótico, pero estos aparecen decorativamente junto a los aspilleros. No consta ni de la misma altura ni de varios detalles en el *concept*, como los torreones. La barbacana se mantiene en ambos y es el motivo principal de la estructura. También coinciden en el uso de aspilleros y de piedra como material principal, además de las astillas de madera como defensa. Como detalle más significativo en ambos se coloca al escudo hyliano sobre el arco de entrada.

- **Hyrule Central y el Castillo de Hyrule.**

En el extensivo mundo de *Breath of the Wild*, Hyrule Central nos sumerge en un viaje a través de la arquitectura europea, especialmente la medieval, que se erige como la manifestación visual predominante para representar a la distinguida raza Hyliana. Esta raza, la más humanoide y cercana a los jugadores, adopta elementos arquitectónicos que reflejan fuertemente las creencias, la cultura y la arquitectura occidentales. Sin embargo, es fascinante observar cómo, a pesar de estas

similitudes, se entrelazan matices fundamentales que no se desvinculan de la rica cultura japonesa, otorgando a la arquitectura Hyliana en *Breath of the Wild* una identidad única y cautivadora.

“Hyrule Central está compuesta por una extensa llanura cuya frontera oriental sigue aproximadamente el curso del río Hyliya de norte a sur. El castillo de Hyrule y su ciudad ocupan su frontera norte y se extiende hasta la montaña Satori al oeste. En las tierras del sur se encuentra la Meseta extensa, hogar del Santuario de la Resurrección, donde Link durmió durante cien años. El castillo de Hyrule y las ruinas de la ciudad del castillo de Hyrule están patrullados por numerosos guardianes hasta el día de hoy, lo que lo hace extremadamente peligroso y mantiene a los aventureros alejados. Más allá del castillo de Hyrule hacia el norte se encuentra el Gran Bosque de Hyrule, donde hermosos cerezos florecen, pero los viajeros deben tener cuidado: dentro del bosque y el Bosque Perdido, la gente tiende a perderse”. (Fragmento de *Creating a Champion*).



Arquitectura hyliana a comparación de una casa en Schwerin, construida en 1698.

En cuanto a la Ciudad del Castillo de Hyrule, su arquitectura, previa a la calamidad, se asemeja a la arquitectura alemana, tanto la datada medieval

como infraestructuras menos antiguas como las casas entramadas de madera. El entramado de madera, también conocido como sistema de poste y viga, es un método tradicional de construcción que utiliza maderas pesadas unidas con juntas y clavijas de madera. Este enfoque implica trabajar directamente con troncos y árboles en lugar de madera precortada, utilizando herramientas manuales como hachas y cuchillos. En Alemania, se encuentran numerosos estilos de entramado de madera, siendo Alemania y Alsacia (Francia) hogar del mayor número de edificios con esta característica en el mundo. Muchas ciudades pequeñas, que han evitado los daños de la guerra y la modernización, consisten principalmente en casas de entramado de madera. El estilo en Alemania se le conoce como *Fachwekhäusser*. Los estilos de fachwerk alemanes son variados y altamente regionalizados, donde la arquitectura del Norte difiere con la del Sur significativamente.

Las casas de entramado alemán suelen tener una base de piedra o ladrillo sobre la cual se construye el entramado de madera. Se distinguen tres formas principales geográficamente:

Alemania centro-occidental y Franconia, el norte de Alemania y Alemania central y oriental, y el sur de Alemania, incluyendo los bosques negro y bohemio. Cada región presenta características únicas en el diseño de las casas con entramado de madera.

Y es que la representación de Alemania y su arquitectura medieval se ha convertido en un modelo emblemático para muchos medios al retratar la Europa medieval. La rica herencia histórica y cultural de Alemania proporciona una imagen visualmente evocadora y simbólica de la época medieval. La preservación meticulosa de diversas localizaciones ha contribuido a que Alemania sea percibida como una ventana al pasado medieval. Se ha convertido en un recurso visualmente atractivo y auténtico que muchos medios utilizan para transportar a la audiencia a la Europa medieval, incluyendo *Breath of the Wild*.

Seguidamente, casi que todas las infraestructuras reales (El Castillo, las Puertas del Castillo, como sus interiores) observamos una mezcla increíble de arquitectura medieval, que embarca desde estilos prerrománicos, hasta románicos, góticos y de tendencias posteriores como el neorrománico.

En cuanto al prerrománico, específicamente es más semejante a la arquitectura carolingia. Se desarrolló en el Imperio Franco durante aproximadamente 120 años, desde alrededor de 780 hasta 900, siendo un periodo breve pero influyente conocido popularmente como el Renacimiento Carolingio. Se produjo en diversos centros en lo que hoy son Francia, Alemania, Austria, el norte de Italia y los Países Bajos, siendo influenciado por el arte insular de las islas británicas y artistas bizantinos residentes en centros carolingios. Las iglesias carolingias, de planta basilical, incorporaban un *westwerk* que anticipaba las fachadas occidentales de las catedrales medievales, siendo la abadía de Corvey un ejemplo que ha perdurado desde 885. Tras un periodo caótico posterior al carolingio, la dinastía otoniana revivió el arte imperial a partir de 950, construyendo y desarrollando el estilo carolingio para dar paso al arte otoniano.



Monasterio de Corvey, Alemania (822-848), Antigua colegiata de Freckemhorst (1090) Ejemplos de arquitectura carolingia. Castillo de Hyrule, Ocarina of Time.

Debido a las restricciones que presentaban las consolas en la época, el diseño del castillo Ocarina of Time es más ‘simple’, a comparación de la versión del castillo que conocemos hoy en día. Sin embargo, no solo se trata de una diferencia en cuanto a simplicidad sino estilística, al aproximarse más a arquitectura prerrománica. Observamos la presencia de almenas y de vanos muy pequeños y delgados, aunque limitados, al presentar una apelación por la oscuridad; además del uso de piedra como material principal. Los techos son apuntados y altos. También se emplean construcciones exteriores circulares denominadas cabeceras. Pero curiosamente no se aprecia ningún arco peraltado que no sean las propias ventanas.



Son construcciones muy desornamentadas, su belleza reside en la “pureza geométrica de las formas y su escalonamiento”. Aún así, se asemeja a su vez a distintos tipos de arquitectura ya románica.



Castillo de Ponferrada, León, España (1178) estilo románico. Su origen fue un castro celta y posteriormente un emplazamiento romano y visigodo. En el establecimiento hyliano, encontramos vanos y almenas muy similares, además de las banderas y arcos de medio punto. Sin embargo, comienzan también a aparecer características góticas como en los arcos apuntados sobre los vanos como relieve en los muros de piedra y los matacanes.



Matacanes en Fort San-André.

La arquitectura carolingia, cronológica y estilísticamente, se considera una variante local de la arquitectura prerrománica, influyendo en la arquitectura otoniana en Alemania hasta el siglo XI.



Interior de Santa Cristina de Lena, en Asturias (arquitectura prerrománica asturiana) y el interior del Castillo de Hyrule, *Breath of the Wild*.

Observamos características de arte prerrománico: muros gruesos, uso de piedra, uso del orden corintio en las columnas y el arco peraltado. En la imagen a la derecha, sin embargo, podemos comenzar a observar el híbrido arquitectónico que presenta la arquitectura hyliana, donde sobre los arcos peraltados sitúan, al mismo tiempo, arcos góticos triobulados, pero a su vez el recinto sigue una estructura y visión prerrománica, además de nuevamente el uso de piedra y de columnas que simulan las órdenes clásicas y de capiteles historiados. En esencia, se trata de un interior mucho más ornamental que el prerrománico asturiano, imitando a movimientos mucho posteriores como viene siendo el gótico, pero que sigue bases arquitectónicas aún muy ligadas al prerrománico



Bóvedas de medio cañón en las celdas del Castillo.

Seguidamente, la influencia románica (y, sobre todo, la neorrománica, aunque sea muy posterior) caracterizarán una amplia parte del Castillo de Hyrule en *Breath of the Wild* y su ciudadela correspondiente. La arquitectura románica fue el primer gran estilo arquitectónico de la Edad Media

en Europa, surgiendo alrededor de 1060 y teniendo dos etapas principales: el primer románico y el segundo románico. Este estilo fue sucedido por la arquitectura gótica a partir del siglo XII. Su origen estuvo marcado por el dinamismo monástico y unas aspiraciones religiosas. La arquitectura románica abarcó

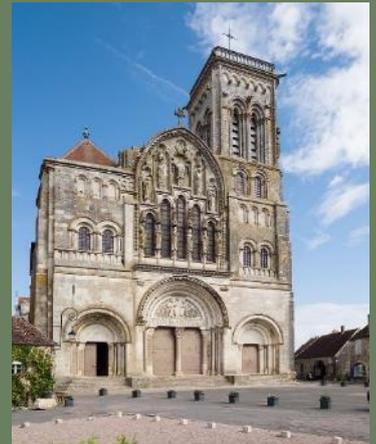


una amplia área desde la mitad norte de España hasta Escandinavia, Italia y Europa del Este. Este estilo se desarrolló en un contexto donde los monasterios y abadías desempeñaron un papel crucial, contribuyendo al desarrollo económico. A nivel técnico, se observó la transición de la piedra partida al de piedra tallada y el desarrollo del pilar compuesto.

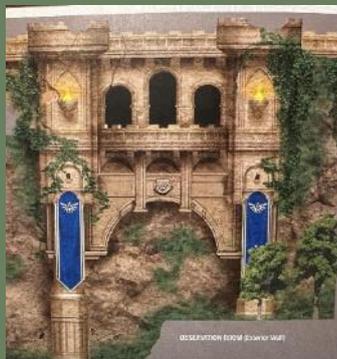
En términos arquitectónicos, la fachada armónica, la cabecera con deambulatorio (aunque en *Breath of the Wild* no se aprecia ninguna) y diversas bóvedas, como las de medio cañón y de medio cañón apuntadas, definieron el estilo románico. Se caracterizó por su cualidad masiva, gruesos muros, escasa escultura, arcos de medio punto, pilares robustos, bóvedas y torres imponentes, y arcadas decorativas. Las columnas cilíndricas con capiteles tallados, representando animales, plantas y símbolos geométricos, fueron comunes. Aunque había variaciones regionales, el estilo románico se identificó en toda Europa por su simplicidad en comparación con las estructuras góticas posteriores.



comunes. Aunque había variaciones regionales, el estilo románico se identificó en toda Europa por su simplicidad en comparación con las estructuras góticas posteriores.



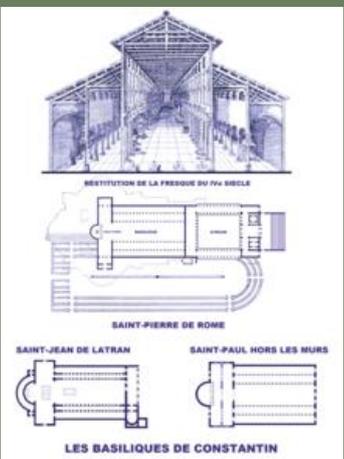
Basilica de Vézelay (1120-1150), escultura y arquitectura románica



Duomo de Módena (1099-1319), ejemplo de románico temprano.

La variedad de soluciones locales frente al estilo condujo a una diversidad estilística, “a pesar de la percepción errónea de uniformidad”. Comúnmente, las bóvedas se convirtieron en elementos distintivos, requiriendo muros gruesos, contrafuertes y arcos fajones para contrarrestar el empuje lateral, dando a las iglesias un carácter austero y fortificado.

El uso de la bóveda se expandió desde la cripta hasta la nave principal, pero a mediados del siglo XII, el arte románico alcanzó su apogeo. Las iglesias seguían principalmente la planta de cruz latina, con variedades como la



*Basílicas de San Juan de Letrán. “Los componentes estructurales de la arquitectura románica, las cabeceras, las fachadas y espacios occidentales, las articulaciones de la nave con sus modos de cobertura y sus soportes, los transeptos, los tramos rectos del coro y el tratamiento de las paredes exteriores- están en germen en la arquitectura paleocristiana y prerrománica.”*

cruz griega o poligonal. La iluminación limitada debido a las bóvedas resultó en iglesias relativamente oscuras.

Cabe destacar que la arquitectura románica, por su propia naturaleza diversa y evolutiva a lo largo del tiempo, presenta un desafío a la hora de definirla de manera precisa. Este estilo arquitectónico abarca una amplia gama de logros construidos a lo largo de un extenso período, lo que dificulta establecer una única definición que capture toda su diversidad. Algunos edificios son etiquetados como románicos debido a características visuales como las bóvedas de cañón, arcos de medio punto o capiteles historiados, mientras que otros, aunque comparten la esencia románica, pueden carecer de estas características específicas. Hay una variabilidad en la presencia de estos elementos, llegando al punto que encontramos estructuras ‘románicas’ con techumbres de madera,

con ausencia de bóvedas, arcos ligeramente apuntados y capiteles no historiados. Dicho esto, aplicándose al contexto de la arquitectura hyliana en *Breath of the Wild*, es evidente que la representación de estilos considerados medievales en el juego se ve influenciada por esta misma

problemática definición, ya que no solo se observa en dificultad dentro del mismo estilo, sino que al mismo tiempo embarca estilos de otras épocas, como el gótico.



Catedral de Maguncia, Alemania y la Basílica de San Nicolás, Italia. Explicación visual de las diferencias dentro del propio estilo románico.

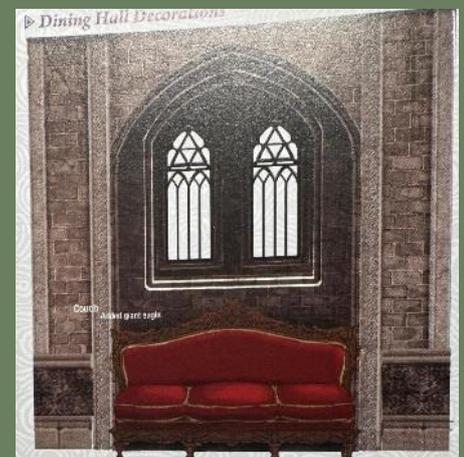
La arquitectura gótica está presente, sobre todo, en el Templo del Tiempo y en el interior del castillo, aunque no es extraño encontrarlo en algunos exteriores de este. La arquitectura gótica, surgida entre los siglos XII y XV en Europa Occidental, marcó la transición entre el románico y el Renacimiento. Caracterizada por su verticalidad, arcos apuntados y bóvedas de crucería, transmitiendo cargas mediante arbotantes, iluminando los interiores y decorando los muros con vidrieras y rosetones. Desarrollada principalmente en edificios religiosos como catedrales, también influyó en la arquitectura civil y militar. La arquitectura gótica se destacó por su énfasis en la ligereza estructural, la iluminación interior y su desarrollo en la construcción de catedrales.

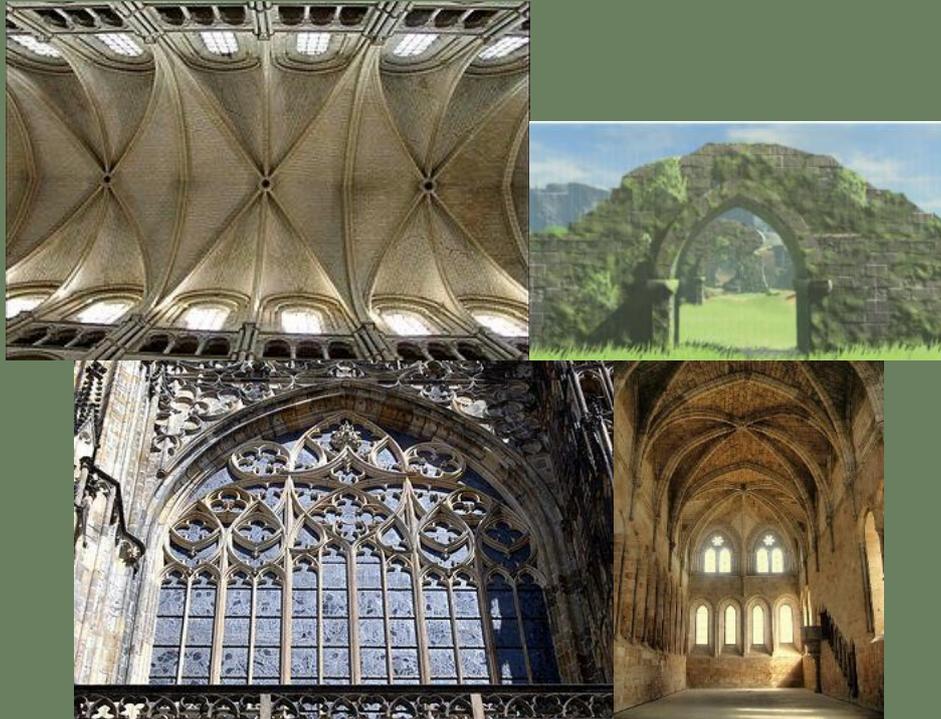


*Catedral de Wells y la Catedral de Oviedo, ejemplo de arquitectura gótica.s*



Podemos observar, principalmente, la utilización del arco apuntado, distintivo de la arquitectura gótica, que reemplazó al arco de medio punto del románico. Es más esbelto y ligero, al ser resultado de la intersección de dos secciones de círculo, permitía estructuras más altas al transmitir tensiones laterales menores. Variaciones como el trilobulado se desarrollaron durante diferentes períodos góticos.

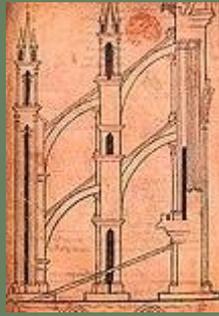




*Bóveda cuatrimpartita, Iglesia San Pedro y San Pablo en Francia. Ventana de la Catedral de San Vito, en Praga y el refectorio de Santa María de la Huerta, ejemplos comparativos de arquitectura gótica con los interiores del castillo hlyiano. Presencia de arcos apuntados, ventanales con tranceluces (elementos separativos, que 'partían la luz', como esas finas columnas), y tracerías, formas geométricas decorativas. En l castillo, observamos principalmente la forma de la trifuerza como elemento de tracería.*

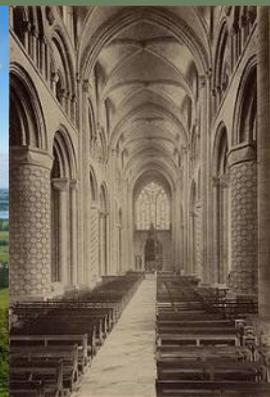
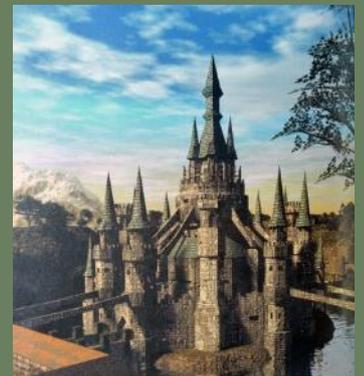
La bóveda de crucería, compuesta por arcos apuntados, representó un avance técnico al formar un esqueleto tridimensional más ligero que las bóvedas anteriores. Los empujes y el peso de las cubiertas eran soportados por pilares, no por muros, permitiendo mayor apertura de vanos con vidrieras. Para contrarrestar la presión, los arquitectos góticos emplearon contrafuertes con arbotantes, alejándolos de la pared. Los arbotantes, además de transmitir cargas, facilitaban el drenaje del agua y permitían la apertura de grandes huecos en las fachadas.

En las ventanas de transición, se mantenía el arco apuntado, pero en la plenitud del estilo gótico, se desarrollaron amplios y decorados ventanales con calados de piedra, rosetones y tracería complicada. Los rosetones, al principio radiantes y sencillos, evolucionaron con multiplicidad de adornos en el siglo XIV y tracería compleja en el XV, destacando el calado flamígero. Las vidrieras policromas e historiadadas cerraban ventanas y rosetones, convirtiéndose en expresiones monumentales del arte pictórico en iglesias suntuosas.



Observamos, curiosamente, arbotantes góticos sosteniendo diversas estructuras de la parte superior del castillo y arcos apuntados en los vanos. Sin embargo, carece de muchas otras características como, pináculos góticos, gárgolas, grandes ventanales y la exuberante ornamentación de las formas, las cuales son casi nulas. En su lugar, observamos características neorrománicas como la construcción de edificaciones con ladrillo o piedra

monocromática, la presencia predominante de arcos de medio punto tanto en vanos funcionales (puertas, ventanas) como decorativos, la disposición de torres poligonales en los flancos de las fachadas, la utilización de diversas formas para las cubiertas y la incorporación de bóvedas de cañón en los espacios interiores. En líneas generales, se optó por elementos más simplificados en comparación con los modelos históricos originales. “El término neorrománico también es referido ocasionalmente como estilo normando o lombardo, especialmente en publicaciones del siglo XIX, debido a las variantes desarrolladas que se inspiraron en la arquitectura de los normandos y los lombardos, respectivamente”.



*Iglesia de la guarnición Saint-Martin, Dresde (1893-1900), Castillo de Neuschwanstein, como ejemplos de arquitectura neorrománica y foto de la arquitectura normanda tradicional de la nave de la catedral de Durnham.*

○ **Similitudes varias.**



Castillo de Hyrule tras la dominación de Ganon, y la Mezquita Santa Sofía en Turquía.

De la misma manera que el castillo de Hyrule sufrió unas transformaciones físicas con la aparición de Ganon, Santa Sofía, es una antigua basílica cristiana que ha experimentado diversas transformaciones a lo largo de los siglos. Fue “inicialmente erigida como basílica cristiana, posteriormente fue convertida en iglesia ortodoxa, luego en mezquita y más tarde en museo”. Sin embargo, desde el 1 de agosto de 2020, ha recuperado su estatus como mezquita en la ciudad de Estambul, Turquía.

Entre 1847 y 1849, durante el reinado del sultán Abdülmecid, el recinto fue restaurado con la consolidación de la cúpula y las bóvedas, la recuperación de las columnas y la revisión tanto de la decoración interior como exterior. La similitud más cercana con el castillo de Hyrule fue colocación de paneles con inscripciones islámicas y nombres destacados en los cuatro pilares centrales, que se asemejan a los cuatro pilares alzados por Ganon que rodea el castillo.



Mapa de Disney a comparación del mapa de Hyrule. Fotografía de referencia del castillo de Las Muy Ricas Horas del Duque de Berry.

Además de semejarse al Castillo de Disney, se acerca también visualmente al Castillo de *Las Muy Ricas Horas del Duque de Berry*. Es un libro de ‘horas’ iluminado, un manuscrito ricamente decorado y diseñado para la oración personal, que fue comisionado por el francés duque de Berry, Jean de

Francia, en el siglo XV. Este manuscrito es una obra maestra del arte medieval y es conocido por su excepcional belleza y detalle. El término "horas" se refiere a las horas canónicas, los momentos designados para la oración en la tradición cristiana, y "ricas" destaca la riqueza artística y visual del manuscrito. Encargó este libro de horas para su uso personal en la oración y la devoción.

- **Otros**
  - **Roma y Grecia.**

En diversas ubicaciones del mapa, emergen construcciones que rinden homenaje a la arquitectura de la antigua Roma y Grecia dentro del contexto del videojuego.

En primer lugar, el Coliseo de Hyrule, o las ruinas de este, están localizadas en Hyrule Central, al noroeste de la Meseta. Estas ruinas fueron en su momento una arena de combate, pero ha sido invadida y dominada por monstruos y piscinas de Malicia. En el centro del Coliseo, se sitúa a un centaleón. El personaje de Botrick en el videojuego menciona lo que estamos pensando: *"Supongo que se puede decir que aún es una arena de combate, pero más del estilo vida-o-muerte-contra-enemigos"*.

La estructura es casi que una copia del Coliseo Romano. El recinto era un anfiteatro de la época del Imperio Romano, construido en el siglo I. Aparte de ser utilizado como campo de batalla por los gladiadores por casi cinco siglos, también se celebraban naumaquias, ejecuciones, recreaciones de batallas, obras de teatro de la mitología clásica y de la caza de animales, como en *Breath of the Wild*, donde Link tiene la posibilidad de exterminar a todos los monstruos y animales.

Y es que no se conforman con replicar el Coliseo en su máximo esplendor, sino que, como en Italia, también está en ruinas. Además de ser considerada la construcción de mayor tamaño del del Imperio romano, también se le refiere como punto de atención al presentar la mayoría de las características representativas de su arquitectura, como se ve en su cantidad de arcos de medio punto. Estos se sitúan sobre unos pilares gruesos que sostienen columnas decorativas. Difieren ligeramente en la carencia de arcos de medio punto en sus paredes, pero si consta de uno más grande centra y esparcidos en su interior. Pero, distintivamente, el Coliseo de Hyrule no consta de gradas.



*Coliseo Romano, Italia. Imagen de referencia / Ruinas del Coliseo, Breath of the Wild. Captura de pantalla.*

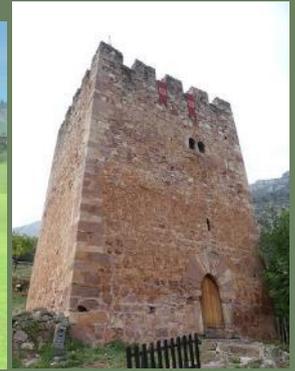
Si seguimos avanzando dentro del mapa, nos topamos con el Gran Puente de Hylia. Esta construcción se expande sobre el Lago Hylia, y conecta los campos planos de Hyrule con las praderas de Faron. Es un puente de piedra masivo que incluye quince pilares, aunque varios de estos se encuentran casi que destruidos. En el centro del puente encontramos una fuente abandonada. Su nombre es en honor a la Diosa Hylia, o incluso la Diosa Hylia se nombró tras de él. En nuestra mitología, generalmente las cosas existen de antes y los dioses o criaturas se nombran tras estos (Narciso, Jacinto). Se trata de un puente de arcos sencillos, de medio punto, popularizados por los romanos en la Antigua Grecia e Italia, construidos en piedra. Solían ser semicirculares, y mientras más altos, más agua podía pasar por abajo, lo que evita que el puente fuera arrasado por las inundaciones, evento que parece no sólo habitual en la tierra de Hyrule, sino de tener grandes repercusiones culturales.



*Puente romano de Alcántara, Cáceres. Imagen de referencia / Puente de Hylia, Breath of the Wild.*

La única característica que nos permite diferenciar ligeramente este puente de la arquitectura romana es la existencia de las dos torres colocadas a cada extremo del puente. Pese a no formar parte de la arquitectura romana, el Puente de Hylia se asemeja al Puente de Carlos en Praga, República Checa. No obstante, esto no es por ninguna coincidencia. El Puente de Carlos es una construcción de estilo gótico, estilo que los Hylianos han adaptado y elegido como representativo de su pueblo en distintas ocasiones. Estas torres parecen ser de motivo militar, y es de los elementos mejores conservados de la estructura. Como bien hemos visto en el Fuerte Hatelea, las construcciones militares hyliana generalmente suelen ser almenadas, de plantas cuadrada, de muros de piedra, vanos estrechos y de entrada única.





Puente de Carlos, Praga, República Checa. Gran Puente Hyliia. Torre de Ruerrero, siglo XIV en Valderredible.

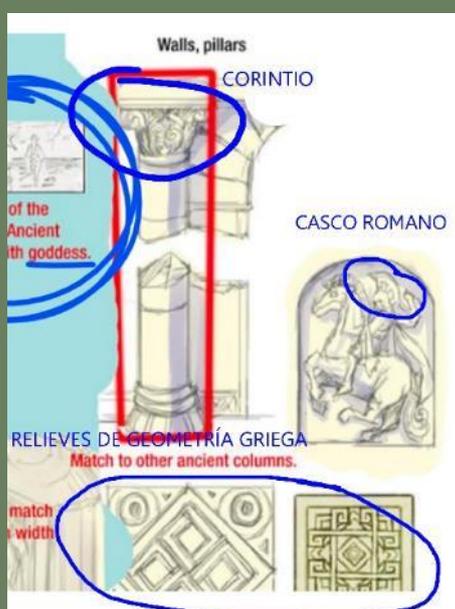
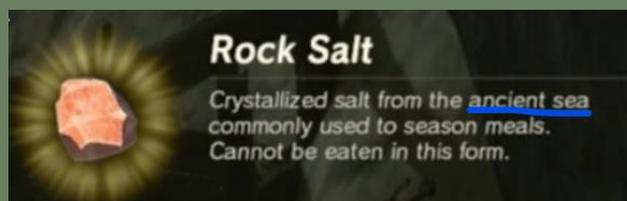
Por otro lado, encontramos las Ruinas de Tabantha, o las Columnas Antiguas (*Ancient Columns*, en inglés). Estas ruinas son datadas hasta más de diez mil años en el pasado, mucho más precedente que la Gran Calamidad hyliana que Link y Zelda sufrieron hace cien, pero que coincide con la supuesta primera Calamidad conocida en la historia de Hyrule, hace diez mil años. De esta manera, podemos asumir que su estado se debe a esta antigua gran y primera



Calamidad, como por el paso del tiempo. Según el libro de Arte oficial, *Creating a Champion*, se cita “algunos especulan (Haciendo referencia a los Hylianos, pero es también su manera de dejarnos saber que esto puede no ser canónico) que estas estructuras fueron construidas alrededor del mismo tiempo que los tres lagos sagrados debido a sus similitudes en el uso de materiales. Los lugares que tienen las mismas estructuras de piedra son clasificadas como antiguas reliquias culturales Hylianas” de esta manera, podemos decir con certeza que lo más probable es que la función de estas ruinas fuera de motivo religioso.



Observando su material y el hecho de que haya moho incrustado en este, podemos asumir que tratan con la piedra de cal como material principal y no otros, como el mármol. Además, la existencia de cantidades de caliza nos permite teorizar sobre la posibilidad de una gran inundación, similar a los eventos de título *Wind Waker*. En primer lugar, porque la caliza frecuente cerca del mar, como por ejemplo en Sicilia. Seguidamente, en la definición del objeto de sal en roca, se nos explica que dicha sal proviene de un “Mar Antiguo”. De este modo, podemos referirnos a la arquitectura Antigua Hyliana como una referencia a la arquitectura y arte de la Antigua Grecia.



Los templos griegos eran unas estructuras construidas para “albergar la imagen de culto en la religión de la Antigua Grecia”. Los templos en sí no eran lugar a culto, la veneración del Dios se realizaba fuera de estos, como los sacrificios. Pese a estar conformado, o no, de otras estructuras (como la sala para los banquetes, pórticos o propileos) el edificio principal para los griegos era la casa del Dios (Oikos) ubicada en la nave (formalmente denominada cella o naos) dentro de esta albergaba la estatua de la divinidad y solo el sacerdote tenía acceso. A pesar de no haber restos de ningún tipo de estatua divina en las ruinas a enseñar, se pueden apreciar los restos de distintas columnas que se han dejado a su abandono, y ahora no son más que localizaciones de interés arqueológico hyliano. Estas columnas se asemejan indiscutiblemente a distintas columnas griegas, y en el producto



final, podemos ver matices de lo que era unas columnas corintias. Es el más ornamentado de los órdenes clásicos, y “se caracteriza por la decoración vegetal



compuesta de hojas de acanto, adquiriendo una forma curva”. En el arte conceptual, podemos observar cómo se veía más claramente. Se observa como el templo también constaba de claves o patrones griegos y de relieves que presentaban escenas, o bien aisladas (como un caballero con un casco romano sobre su caballo) o una parte de secuencias narrativas (Como se observa en algunas localizaciones en *Twilight Princess*)

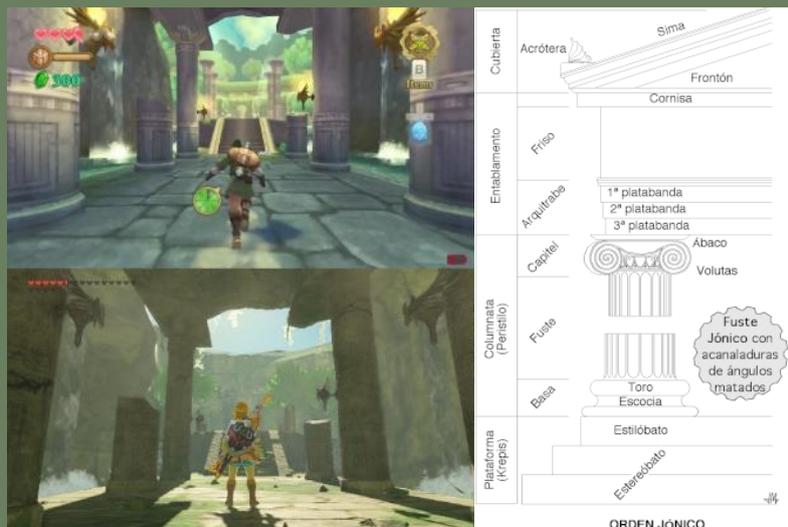


En este concept, aunque no terminó en el producto final, se aprecian una serie de cariátides, figuras femeninas esculpidas como función de columna, con un entablamento que descansa sobre su cabeza.



Erecteón con las cariátides en la acrópolis de Atenas.

Más ejemplos de restos de arquitectura “griega” hyliana, se sitúan en las Tres Fuentes Sagradas que, aunque en *Breath of the Wild* lo que nos quedan son ruinas, en *Skyward Sword* podemos ver los lugares con más claridad. Nuevamente, observamos las estructuras de lo que parece ser mármol en *Skyward Sword*, pero caliza en *Breath of the Wild*. Aun así, el estado del recinto en *Skyward Sword* tampoco es perfecto. Observamos unas columnas de orden jónico, colocadas sobre una pequeña basa, seguido del fuste y un capitel, donde reposa el arquitrabe. Las tres órdenes, dórico, jónico y corintio se solían colocar en templos dedicados a deidades femeninas, como lo es Hylia y las Tres Diosas Creadoras.





Columas de orden clásico en la escena inicial de *Skyward Sword* (2011) y una cabeza de mármol cortada en *Twilight Princess*, símil a la cabeza decapitada de Medusa por Perseo.

Finalmente, el gran Templo Hyliano, su Partenón griego, no es ni más ni menos que el mismo Templo del Tiempo. Pese a su diferente estilo arquitectónico, la función se mantiene casi que igual. El Partenón, el gran Templo, contiene a la enorme estatua de Atenea. La palabra Partenón significa doncella, virgen, célibe, y es un templo consagrado dedicado hacia la diosa Adenea Partenos. Dentro del cuerpo del templo, encontramos a la imagen de la Diosa. Paralelamente, el Templo del Tiempo incluye la estatua más grande del mapa hyliano de la Diosa Hylia. Además, en ambos lugares, la función era sacrificial, porque, al fin y al cabo, Link otorga sus orbes espirituales como ofrenda hacia la diosa, recibiendo en cambio estamina y vida longeva.



Recreación de la Estatua de Atenea en el Partenón y la Estatua de Hylia en el Templo del Tiempo.

#### ○ **Los Zonai y el arte azteca.**

A pesar de ser el tema principal en la secuela, *Tears of the Kingdom*, en *Breath of the Wild* comenzamos a ver algunos indicios de su llegada, o, mejor dicho, de su existencia, al tratarse de una especie extinta. Los restos de su civilización los encontramos principalmente en forma de ruinas, esparcidos por distintas zonas del mapa hyliano, pero sobre todo sobre la región del bosque Faron. Durante toda la entrega de *Breath of the Wild*, alrededor de poco y nada se nos comentaba sobre dichas construcciones. No fue hasta la salida del *Tears of the Kingdom* que los jugadores comenzaron a unir los puntos. De hecho, la palabra Zonai deriva de *nazoi* en japonés, que significa misterio.

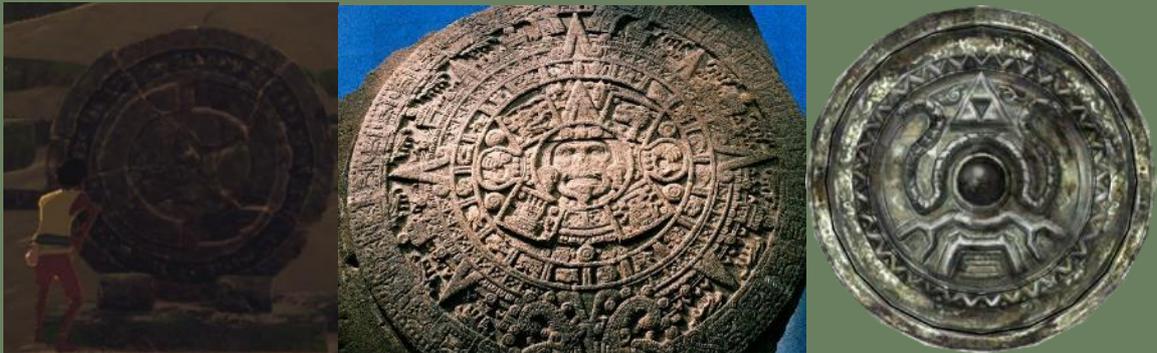


Su arquitectura y escultura se relacionan estrechamente, puesto a que diversas de las esculturas que encontramos individualmente sobre el territorio se incorporan también como elementos en sus construcciones. Estéticamente, los zonai emplean mucho el uso del xicalcolihqui, un decorativo común del arte mesoamericano. Está compuesto por tres o más patrones conectados un espiral, inclusive similar a los patrones griegos. La palabra xicalcolihqui significa "calabaza retorcida" en náhuatl. "El motivo está asociado con muchas ideas y se piensa que representa el agua, las olas, las nubes, los relámpagos, una serpiente o deidad serpentina como las serpientes mitológicas de fuego o emplumadas, así como ideas más filosóficas como el movimiento cíclico o la conexión vital entre la luz del sol y la tierra". Todos estos son principios que podemos relacionar con la civilización Zonai. Intentando no adentrarme mucho en la secuela, sabemos que representaban mayoritariamente figuras serpentinas, a veces muy similares a dragones orientales, además de haber un templo con arquitectura zonai que está 'maldito' por el rayo, es decir, hay una constante tormenta eléctrica sobre este. Aunque no hay un significado universal y verídico, "parece probable que la naturaleza multivalente del símbolo haya dado lugar a su potencia y longevidad".



Estatua Zonai y la cabeza de Quetzalcoatl.

Las cabezas serpentinas se asemejan a la figura de Quetzalcoatl, una deidad en la cultura y literatura azteca que estaba vinculada “al viento, Venus, el sol, los comerciantes, las artes, la artesanía, el conocimiento y el aprendizaje. También era el dios patrón del sacerdocio azteca y uno de los dioses importantes en el panteón azteca”. Se le representa usando animales como quetzales, serpientes de cascabel, cuervos y guacamayos. En su forma como Ehecatl, es el viento, representado por monos araña, patos y el viento mismo. En su forma como la estrella de la mañana también se le representa como un águila arpía. La adoración de la Serpiente Emplumada se documenta por primera vez en Teotihuacán en el primer siglo y se extiende por Mesoamérica en el período clásico.



El “Espejo del Crepúsculo” en *Breath of the Wild*, el Calendario Azteca y el Espejo del Crepúsculo en *Twilight Princess*.

El destrozado y disperso monumento de piedra encontrado cerca de la aldea Onaona, que se ha especulado ser el Espejo del Crepúsculo de *Twilight Princess* (2006), se asemeja directamente la Piedra del Sol azteca. La Piedra del Sol, también conocida como Calendario Azteca, es un disco monolítico con grabados y relieves relacionados con la cosmogonía mexicana y cultos solares. Incluye la cuenta de días, eras y aspectos calendáricos. Aunque hay diversas interpretaciones sobre su función, se ha especulado que pudo haber sido utilizada en combates gladiatorios durante la festividad Tlacaxipehualiztli.

Seguido de esto, los robots Zonai que aparecen en el tráiler de *Tears of the Kingdom*, nos acerca un poco más hacia su cultura y, sobre todo, su tratado con el color esmeralda y las obras figurativas en jade de pueblos mesoamericanos. “Estos objetos incluían figuras humanas, representaciones compuestas de humano-animal (pensadas como imágenes de deidades) y adornos personales como aretes y cuentas”. Eran de pequeña escala y además mostraban un claro dominio técnico del material, puesto a que sus patrones suponían un acabado y trabajo increíblemente meticuloso. Los objetos tenían preferentemente un color verde azulado traslúcido y eran característicos por sus aires que transmitían divinidad, espiritualidad y sofisticación, mayoritariamente por su material, el jade, que se asocia a símbolos de vida y pureza. “La escultura olmeca en jade se caracteriza por su

compleja imaginería, y la inclusión de elementos felinos y avícolas contribuye especialmente al poder simbólico de las representaciones”.



Por otro lado, existen tres laberintos en el videojuego, el Laberinto de Akkala, el Laberinto de Hebra y el Laberinto de Gerudo. Al completarlos, se le otorga a Link el set de atuendo de bárbaro. En cuanto a diseño del vestuario como lo que conlleva, esto podría ser una referencia directa al Mito del Minotauro dentro del laberinto griego. El Laberinto de Creta es un famoso mito de la mitología griega y está asociado principalmente con el rey Minos de Creta y la figura del Minotauro. Según la mitología, Minos, el rey de Creta, recibió un toro blanco divino de Poseidón. En lugar de sacrificarlo como prometió, decidió retenerlo para fortalecer su propio reino. Como castigo, Poseidón hizo que la esposa de Minos, Pasífae, se enamorara del toro. Con la ayuda del inventor Dédalo, Pasífae concibió al Minotauro, una criatura mitad hombre y mitad toro. Minos, avergonzado por la existencia de esta monstruosidad, pidió a Dédalo que construyera un laberinto imposible de escapar para encerrar al Minotauro. Dédalo cumplió con la solicitud, y el Minotauro fue encerrado en el centro del laberinto. Como tributo a Minos, Atenas tuvo que enviar siete doncellas y siete jóvenes cada nueve años para ser sacrificados al Minotauro. En uno de estos envíos, Teseo, un príncipe ateniense, decidió unirse a la expedición para matar al Minotauro y poner fin a este tributo. Ariadna, la hija de Minos, se enamoró de Teseo y le proporcionó un ovillo de hilo. Teseo entró al laberinto, mató al Minotauro y luego usó el hilo para encontrar su camino de regreso, escapando con éxito.



*Antigua moneda que recoge el mito del Laberinto, el Laberinto en Breath of the Wild y el vestuario de bárbaro de Link.*

La inclusión estilística del arte azteca como motivo representativo de la raza Zonai se explica en su propio nombre, el misterio. Ambas se tratan de civilizaciones prehistóricas caídas y dominadas por el paso del tiempo, donde muchos de los significados que se le atribuyen hoy en día caen inevitablemente bajo las manos de la especulación.

○ **Breve mención a los Sheikah. Simbolismo y Egipto.**

En la primera parte del trabajo expliqué la simbología y arquitectura del pueblo Sheikah, tanto en su prehistoria, donde tomaban inspiración del arte de la era Jomon japonesa, y de su actualidad, donde se inspiraban en el sintoísmo, religión nativa de Japón, y del budismo con su variante japonesa. En esta parte de la entrega, se comentará más técnicamente el uso de diferentes infraestructuras, pero, más específicamente, la simbología Sheikah y cómo sus creencias religiosas afectan a su arquitectura y entrono.



Como ícono representativo de su cultura y etnia, los Sheikah portan en sus vestuarios, telas, cerámicas, pinturas y en sus estructuras el símbolo del ojo Sheikah. Previamente también hemos comprendido que su significado arraiga una similitud con el Ojo de Horus, en cuanto a estética y significado. Sin embargo, en esta sección abarcaremos la importancia o tendencia 'humana' de la presencia simbólica en la arquitectura y lo compararemos con otros símbolos conocidos.



La inclusión de símbolos en la arquitectura es una práctica arraigada en la historia y la cultura humana, motivada por diversas razones que abarcan desde aspectos religiosos y culturales hasta consideraciones de identidad y estética. Esta tendencia refleja la necesidad humana de comunicar significados más allá de la funcionalidad física de los edificios.

En el contexto religioso, por ejemplo, la cruz de Cristo se incorpora a menudo en la arquitectura cristiana como un recordatorio simbólico de la crucifixión de Jesucristo y su significado redentor. Del mismo modo, en la arquitectura judía, la Estrella de David se utiliza como un símbolo representativo de la identidad judía y su conexión espiritual. De esta manera, la identidad cultural también juega



un papel significativo. Muchas culturas integran en sus estructuras arquitectónicas símbolos nacionales o étnicos, como escudos de armas o emblemas, para expresar y preservar su herencia y narrativa histórica. Es el caso de los Sheikah, cuyo símbolo representativo embarca sobre todo esta última función, puesto a que es el símbolo de la Diosa a quien se le atribuye un significado religioso y místico, representado mediante las alas de la Diosa Hylia. El símbolo de la Diosa Hylia se parece, también, al símbolo del Sol Alado, un símbolo de protección, asociado con la divinidad, la realeza y el poder, igual que Hylia, que a su vez es considerada una Diosa Solar. Su origen también se localiza en el Antiguo Egipto.

Asimismo, los símbolos pueden ser utilizados con fines estéticos y decorativos. Elementos ornamentales, como esculturas y grabados, pueden tener significados simbólicos o simplemente buscar embellecer la estructura, contribuyendo así a la riqueza visual del entorno.



En cuanto a su similitud con objetos reales, como bien he dicho anteriormente, principalmente se acerca al ojo de Horus o el ojo de Udjat, puesto que ambos símbolos representan el bienestar, la sanación, curación y protección. El ojo de Horus fue relacionado con ofrendas funerarias, a su vez que ofrendas dedicadas a los dioses en rituales templarios. Es un ojo de diseño distintivo y se creía que tenía poder protector mágico, y frecuentemente aparecía en arte egipcio.



Los amuletos en forma del ojo de Horus aparecieron en el Reinado Antiguo y continuaron siendo producidos en Tiempos Romanos. Los antiguos egipcios eran enterrados con amuletos, y el ojo de Horus era de los más populares para este evento.

Similarmente, nuestro primer encuentro con el ojo Sheikah es en el templo de la Resurrección, el cual no es incorrecto asumir que se trataba de un recinto funerario.

Por otra parte, un nazar (del árabe, significa visión, supervivencia y atención), es un amuleto que está destinado a proteger contra el mal de ojo, y se relaciona sobre todo con la cultura turca. En cuanto a función, su similitud con el Ojo Wedjet es casi que explícita al compartir un significado muy similar. Sin embargo, es técnica y visualmente donde se asemeja más con el ojo turco. Un nazar típico contiene distintos círculos o formas de lágrima, de colores de azul oscuro, blanco, azul claro y negro, a veces con dorado en su exterior. De acuerdo con las creencias turcas, el azul actúa como escudo contra la malicia e incluso absorbe la negatividad.





De manera similar, el atrapasueños es un adminículo hecho a mano, con una red interior y decorado con diversos objetos, comúnmente plumas. Su función también consiste dejar pasar visiones positivas, ya que las pesadillas se quedan atrapadas en las cuentas que están en la red y la mañana siguiente se queman con la luz del día para que no se cumplan.

### ○ **Jordania y el Templo Olvidado**

El Templo Olvidado es un antiguo templo dedicado a la Diosa Hylia, oculto en el extremo norte del Cañón Tanagar. El Santuario Rona Kachta se encuentra al final del templo, ante una gigantesca estatua de la Diosa. Esta estatua es la más antigua y grande de todas las estatuas en el Reino de Hyrule, así como la más grande que Link puede encontrar en su viaje. En ciertos momentos, se puede ver a Dinraal, uno de los tres dragones errantes, volando sobre el templo. Los Monjes dirigen a Link después de completar los 120 Santuarios Ancestrales a este recinto. Si Link viaja al Templo Olvidado después de hablar con el último Monje, tres cofres del tesoro de piedra aparecerán en la plataforma frente a la estatua de la Diosa, obsequiándole a Link las tres piezas del conjunto del Héroe del Bosque.

Su fachada exterior se basa en una estructura de tamaño colosal, incrustada profundamente del cañón Tanagar, en un barranco o desfiladero, un valle estrecho y profundo con paredes empinadas, a menudo formado por la erosión del agua a lo largo del tiempo.

Petra es una ciudad antigua ubicada en el sur de Jordania, conocida por su interesante localización, tamaño, e impresionantes estructuras de piedra. Fue la capital del Reino Nabateo y floreció entre el siglo IV a.C. y el siglo II d.C. El Tesoro de Petra, específicamente, es la primera construcción “que encuentra el viajero cuando emerge del Siq, el desfiladero de un kilómetro y medio que hay que recorrer para llegar a la ciudad escondida de Petra, en Jordania”. El Tesoro también se construyó en un desfiladero estrecho rodeado de altas montañas y rocas de colores. La ubicación de Petra era estratégica y de gran ayuda para las rutas comerciales importantes entre el sur de Arabia, el Mediterráneo y el Lejano Oriente. Esencialmente sirvió como un próspero centro comercial y cultural, y su riqueza se refleja en la arquitectura elaborada y en las estructuras monumentales que aún se pueden admirar hoy en día.



Después de la anexión de Petra por parte del Imperio Romano en el siglo II d.C., la ciudad experimentó un declive gradual y fue abandonada en gran medida en la época medieval y perdió su importancia como centro urbano.

Ambos lugares comparten unas similitudes conceptuales y técnicas. Primeramente, la arquitectura considerada antigua e histórica, ambos recintos conocidos o caracterizados por su arquitectura tallada en roca, intrincadas talladas en los propios acantilados; una ubicación oculta y remota, rodeado de paisajes accidentados y accesibles a través de un desfiladero estrecho, la ubicación del Templo Olvidado no es inmediatamente evidente; Finalmente, ambas constan de un significado religioso, místico y ceremonial, ya que Petra incluye estructuras como templos y tumbas, mientras que el Templo Olvidado está dedicado a la Diosa Hylia y se le otorga a Link el vestuario del Héroe del Bosque, representando al héroe que ha cumplido la profecía de superar las dificultades presentadas por los 120 santuarios;

Si bien tanto el Templo Olvidado como Petra en Jordania son lugares fascinantes desde el punto de vista histórico y arquitectónico, difieren significativamente en cuanto a propósito, contexto cultural y antecedentes históricos.

En cuanto a propósito y función, Petra sirvió principalmente como la capital del Reino Nabateo, funcionando como un importante centro de comercio. Era una ciudad próspera con impresionantes estructuras talladas en acantilados, que a su vez incluían templos, tumbas y anfiteatros. El Templo se representa exclusivamente como un antiguo templo y estructura funeraria dedicado a la Diosa Hylia, aunque se sospecha que también permitía la estadía de viajeros, oculto en el Cañón Tanagar. En la secuela *Tears of the Kingdom*, se revela que el recinto contenía la tumba de Sonia, la primera reina de Hyrule, tras la estatua de Hylia. De esta manera, el Templo tiene un propósito místico en la narrativa del juego. Sería el Tesoro de Petra, con el cual comparte una semejanza arquitectónica, con quien comparte esta función religiosa. El Tesoro de Petra, “pudo ser un templo o una tumba real; sin embargo, el saqueo realizado por los debuinos durante siglos precedentes a su descubrimiento impide saber a ciencia cierta su utilización. Curiosamente, en el año 2003 “se descubrió un piso

inferior delate del Tesoro que contenía varias tumbas” De similar manera que se nos revela la tumba de Sonia en *Tears of the Kingdom*.



- **Estilos de los elementos.**
  - **Herramientas.**
  - **Escudos.**

Se conoce como heráldica a la “disciplina que se ocupa de entender y componer adecuadamente los escudos de armas, o el código de reglas que permite representar y describir correctamente los escudos de armas”. Proviene del masculino heraldo, la denominación medieval de la persona que anunciaba y describía a los caballeros como a los mensajeros de la corte. En *Breath of the Wild*, el arte heráldico está muy presente, la mayoría de los escudos relacionándose con sus orígenes históricos y culturales, además de que su geografía juega una gran parte de sus diseños. Analizaremos los ejemplos más destacados del diseño de los escudos en el videojuego. Pese a existir concordancias culturales y geográficas, que nos ayudan a sumergirnos en el producto y mantener una experiencia homogénea, cada región pudiendo ser identificada por características específicas, la mayoría del arte de los escudos del videojuego recae en una influencia mayor: el arte celta.



Fascinantemente, el Escudo Gerudo, más que al damasquinado, se asemeja a un escudo celta. En este ejemplo, observamos a un escudo Gerudo y, a su lado, un ejemplo de damasquinado

islámico. Es un trabajo artesano a base de figuras y dibujos mediante “la incrustación de hilos y láminas de oro y plata en acero o hierro, normalmente pavonado. El nombre hace referencia a la ciudad Damasco, en Siria.” Se ha observado en distintos lugares y culturas a lo largo de nuestra historia, pero dependiendo de su geografía los gravados y dibujos serán distintos a los otros. Pese a esta concordancia estética, sobre todo en forma y material (el oro) también se asemeja a acabados celtas de mucha más antigüedad. Encontramos el escudo Battersea, una de las piezas más significativas de arte celta encontrados. Igual que el Escudo Gerudo, su propósito es más ceremonial que funcional. Es una hoja de bronce que en su momento cubría un escudo de madera decorado en el estilo La Tène celta. A mismo tiempo, El Escudo de Wandsworth es la parte central circular de un escudo de bronce celta proveniente de la Edad de Hierro, alrededor del siglo dos a.C muy similar en diseño.

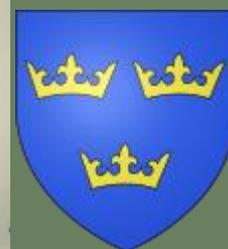


Como normas generales los escudos celtas eran generalmente de forma ovalada o elongados de tal manera. A veces eran redondos o de forma hexagonal. Iban acompañados de madera y otros materiales, como el metal, dependiendo de diversas funciones (más protección, reposo para la mano, tapadero para la mano...) Muchos de sus escudos de batalla también eran decorados con símbolos.



También distinguimos una influencia vikinga o germánica. Los escudos vikingos variaban en tamaño, siendo los más pequeños de la época pagana sajona y los más grandes de los siglos X y XI. En las ilustraciones, la mayoría son de un solo color con simples cruces o diseños solares. Los pocos escudos redondos restantes tenían diseños más complejos y detalles ornamentales. Algunos escudos tenían patrones simples, pero los poemas escáldicos sugieren decoraciones más elaboradas respaldadas por evidencia arqueológica.

Seguidamente apreciamos una serie de escudos cuyo diseño y forma comienzan a adentrarnos en la Edad Media europea, sobre todo la británica. Hay una cantidad significativa de escudos de forma tipo "heater", una forma de escudo medieval europea desarrollada a finales del siglo XII. El término es un neologismo creado por anticuarios victorianos debido a la semejanza de la forma con una plancha de ropa. Se desarrolló a partir del escudo tipo cometa de principios de la Edad Media, que era una forma mucho más fina y alargada de este. El escudo Heater, al no ser tan largo, lo hacía perfecto para la caballería. Por este motivo, fue principalmente utilizado por caballeros a caballo. Era muy común que este escudo tuviera escudos de armas o heráldica grabados en el frente, para mostrar quién era el portador o por quién luchaba.



Escudos "Heater" medievales, y el arte heráldico del escudo del Rey Arturo, a comparación del escudo Hyliano. La hieráldica hyliana está muy presente y es fascinante: un bordeado de metal, con un detalle de tres triángulos en su parte más salida y superior. Casi en el centro, encontramos al símbolo de la Trifuerza (siempre presente y casi identitario de la raza hyliana, de manera similar que muchos escudos medievales llevaban la Cruz de Cristo) y debajo de este, las alas de Hylia, motivo también

tan religioso como lo es étnico. A los lados de la trifuerza, encontramos dos detalles casi que serpentinos, a lo mejor simbolizando la constante presencia de ataque hacia la raza Hyliana como a sus creencias por un ente malévolo.

También se preservan distintos escudos aún circulares, pero también presentes en la Edad Media, denominados broqueles. Es un escudo pequeño hecho de hierro, acero o madera de borde protegido por hierro. Se utilizó principalmente como defensa contra armas arrojadas y para desviar golpes de espadas o mazas. También existió el rondache, llevado sobre la misma época pero hecho de madera y cubierto casi que totalmente de metal, era sobre todo utilizado en el norte de Italia en el siglo XV.



Finalmente, se abarcan diversos escudos que son más fieles a movimientos artísticos que al 'arte' militar. Por ejemplo, el escudo Zora, que es una representación más del arte modernista que tanto inspira a su población. Por otra parte, el escudo Kite, obtenido en la aldea Orni, se asemeja al de civilizaciones nativas norteamericanas.



Objetos y cerámica modernista, y el escudo Zora. Su aproximación al símbolo de las Tres Diosas aquí es casi que explícita.



Escudo 'Kite' y Alfombra Salish.

○ **Armas.**

*Breath of the Wild* también presenta un amplio arsenal de armas que van desde espadas y arcos hasta hachas y lanzas. A medida que desenvolvemos la variedad de armamento, examinaremos las posibles fuentes de inspiración en la historia y mitología, conectando el mundo virtual con las armas reales de nuestra cultura.



Podemos distinguir diversas armas como el bumerán, un artilugio que al ser lanzado regresa a su punto de origen” debido a su perfil aerodinámico y forma especial de lanzamiento”. Pertenece a la categoría de bastones arrojados y se utiliza para aturdir o, en casos excepcionales, matar pequeños animales o hostigar a la infantería enemiga en batallas. Puede construirse con diversos materiales como madera, plástico, cartón, fibra de carbono o aluminio. Aunque comúnmente se asocia con Australia, el bumerán es antiguo y conocido en varios continentes, como evidencian bajorrelieves y dibujos en el Antiguo Egipto, y fue descrito por Isidoro de Sevilla en su enciclopedia.

Al adentrarnos en Gerudo, las armas utilizadas giran en torno a las empleadas en la cultura islámica y árabe, llegados al punto que se le refiere de manera correcta: cimitarras. Es el arma más común y más empleada en el mundo árabe, y además, se asemeja a la forma de la media Luna, asociado con esta cultura y religión oriental-islámica. De hecho, el nombre de esta cimitarra es *Moonlight Scmythar*, es decir, la Cimitarra de la Luz de la Luna.



Retomando la Edad Media, existe una colección de espadas muy simples estilísticamente, siendo fieles representaciones de espadas caballerescas de la Alta Edad Media europea. Son armas rectas de doble filo a una sola mano, generalmente de empuñadura cruciforme. Es la más representada en el arte y la que más ha perdurado como arquetipo histórico.

Los Yiga son reconocidos portando una mezcla entre katanas y ninjatos. El ninjato es una espada japonesa que se asocia a menudo con los ninja, practicantes de las artes marciales y tácticas de guerrilla en el Japón feudal. En términos generales, el ninjatō se caracteriza por tener una hoja recta y de doble filo. Además, suele ser más corta que una katana estándar, y a menudo se describen como más prácticos y menos ornamentados en comparación con las katanas. Las katanas son espadas japonesas tradicionales que se caracterizan por su hoja curva, filo único, mango largo y guarda pequeña. Estas espadas eran utilizadas por los samuráis durante el periodo feudal de Japón y se destacan por su alta calidad de fabricación para lograr una hoja fuerte y afilada. Más allá de su función como arma, las katanas tienen un profundo significado cultural y espiritual en la sociedad japonesa. Aunque originalmente eran herramientas de combate, las katanas han trascendido su propósito original y se aprecian en todo el mundo por su artesanía y estética.



El arco de la Luz simboliza el arco de Artemisa. Artemisa, a los tres años, solicitó a su padre nueve deseos, incluyendo permanecer siempre virgen, tener múltiples nombres, ser la "Dadora de Luz", poseer un arco y flechas, y tener compañeras y doncellas para su coro y cuidar de sus armas. Artemisa dedicó su vida a la caza y mantuvo celosamente su castidad, imponiendo castigos a quienes no lo hicieran. Sus símbolos incluían el arco y flechas de plata, ciervos y la Luna. Calímaco relata cómo Artemisa obtuvo sus armas de los Cíclopes y su encuentro con Pan, quien le dio perros y ciervos para su carro, mientras ella practicaba con su arco desde temprana edad. Muy similarmente, Artemisa y Zelda son ambas concebidas como entidades lunares (mujeres de habilidades mágicas o divinas), a su vez que solares (cazadoras y portadoras de "Luz"). Además, Artemisa se encuentra con Pan, quien refleja la figura de Link.



Finalmente, previamente hemos comparado como La Espada Maestra y Excalibur son símbolos icónicos de poder y heroísmo en los reinos de la fantasía. Estas legendarias espadas, se obtienen y aparecen a su portador de una manera muy similar.

De la misma manera que la Espada Maestra es forjada por la diosa Hylia y empuñada por el héroe liberador del mal Link, Excalibur fue otorgada al futuro rey Arturo, significando su derecho divino a gobernar y estableciéndolo como el legítimo rey de Inglaterra.

Ambas espadas se representan como armas elegantes y bien elaboradas con una empuñadura distintiva y una hoja que emana un resplandor sobrenatural. La Espada Maestra, con su tono azul cobalto y el emblema de la Trifuerza, refleja la artesanía divina que se invirtió en su creación. Excalibur, a menudo retratada como una hoja resplandeciente, lleva consigo una sensación de majestuosidad que se ajusta a una espada destinada a un rey legendario.

Pero más allá de sus atributos físicos, tanto la Espada Maestra como Excalibur están imbuidas del mismo simbolismo poderoso. La Espada Maestra es el arma elegida contra las fuerzas de la oscuridad, su capacidad para repeler el mal sirve como un faro de esperanza para la gente de Hyrule y Link es también elegido de cierta manera por esta, teniendo frecuentemente que sacarla de la piedra o ser llamado por esta. Excalibur, incrustada en la piedra, se convierte en un símbolo del elegido divino, futuro gobernador.

- **Objetos.**
  - **Vasijas y cerámica antigua.**

Esparcidas por las aldeas Gerudo y Onaona, encontramos diversas colecciones de vasijas hechas de cerámica cuyo estilo nos recuerda a la procedente de sus inspiraciones priordiales: en primer lugar, a la cerámica antigua creada, sobre todo, en el Antiguo Egipto, en el caso de Gerudo, y de civilizaciones indígenas del océano pacífico, como en la cultura hawaiana.

La cerámica de la aldea Onaona porta unas líneas que si bien también toman una forma semejante al koru maori, sobre todo se asemejan a las olas del mar.



Ipu pawehe, contenedor decorado de Hawái y una ánfora griega, civilización también costera.

En Gerudo, su cerámica es como la proveniente del antiguo Egipto. En general, la cerámica para los egipcios, y los gerudo, cumplía funciones domésticas para el almacenamiento, preparación, transporte y consumo de alimentos, bebidas y materias primas. Estos objetos podían ser diversas cosas, desde los jarrones y vasijas comunes hasta lámparas y soportes, aunque todos ellos de uso común en los hogares egipcios. Su decoración variaba del período estilístico en el cual se encontraban. Utilizaban, sobre todo, arcilla proveniente del Río Nilo y la arcilla de diferentes oasis del desierto.



*Cerámica gerudo y jarrones antiguos egipcios.*

Los símbolos que representaban los egipcios en sus cerámicas dependían de su función y de cuándo y cómo se pintase (ofrendas, rituales, uso doméstico, escenas religiosas y antes de que se secase, después, con estampado, con pincel...) Por parte de los Gerudo, esto es desconocido, sin embargo, reconocemos el icono que se repite en la mayoría de sus cerámicas: el emblema Gerudo.

La historia del emblema Gerudo presenta un pasado problemático que se vinculan al fenómeno del orientalismo. El ícono actual, el más reconocido y definitivo desde *Majora's Mask*, representa la parte trasera de una cobra. Sin embargo, el diseño original del emblema, como lo encontramos en una versión temprana de *Ocarina of Time*, guardaba una notable similitud con la media luna islámica invertida. Esta similitud ha abierto especulaciones sobre un contraste deliberado entre la raza "cristiana" Hylia, descendiente de la diosa y de la cual la Princesa Zelda misma es un miembro, y la raza "musulmana" Gerudo, de la cual el horrible Ganondorf es un destacado representante. Es relevante señalar que la tradición e hábitos, a su vez que la ubicación de las viviendas de las mujeres Gerudo reflejan típicamente la influencia árabe-oriental.



- **Cultura tiki y el problema del estereotipo.**

Como hemos aclarado anteriormente, la aldea Onaona adopta diversos elementos provenientes de las culturas del pacífico, en especial la maori y ocasionalmente la hawaiana. Sin embargo, no se salva de la concepción más moderna y estereotipia de estas culturas, como en el fenómeno de el movimiento de la cultura Tiki, sobre todo vigente en los Estados Unidos. Es un movimiento artístico, musical y de entretenimiento estadounidense inspirado por culturas polinesias, melanesias y micronesias. Observan y admiran el arte de culturas de los océanos pacíficos y de Oceanía, como Australia, Polinesia e incluso más cercano como las islas caribes. El nombre proviene del Tiki, el primer humano en la cultura maori. El nombre ha sido apropiado por culturas caucásicas, donde se tenía una concepción distinta, tratando a la figura del tiki como un simple amuleto de la suerte. Además, a pesar de embarcar culturas distantes y distintas por naturaleza, la estética tiki se ha considerado como una aglomeración poco creíble, generalizada y estereotipada de culturas pacíficas e incluso como 'nostalgia colonial'. Se observa este 'movimiento' sobre todo en decorativa de restaurantes, recogiendo la concepción americana de estas culturas. Su origen nos lleva a los años 30 en Norteamérica. El movimiento fue moldeado progresivamente por las experiencias de turistas y películas de Hollywood, que "incorporó elementos como paisajes pintorescos, amores prohibidos y un sentido de peligro".



En la aldea Onona, nos encontramos frente a una variedad de objetos que tal vez no se vinculan directamente con una tradición artística auténtica, es decir, que no provienen verdaderamente de culturas indígenas del Pacífico, sino de creaciones modernas posteriores que se basaron en una concepción idealizada de estas culturas. Esto se asemeja a lo que hemos observado previamente con culturas orientales. Una vez más, percibo que estos problemas son más resultado de la ignorancia que de un racismo explícito, pero es una cuestión relevante de destacar.

▪ **Kakemono.**



Un kakemono es un objeto colgante de la pared, una forma de arte tradicional japonesa que consiste en una pintura o caligrafía montada en un rollo de seda o papel y colgada de una pared. Este arte de exhibición vertical es similar a un pergamino montado en un soporte, y a menudo se utiliza en la decoración de interiores en Japón. Los kakemonos pueden presentar una variedad de temas, desde paisajes y flores hasta caligrafía que contiene poesía o proverbios. La presentación del kakemono puede cambiar según la estación o la ocasión especial. Estos rollos decorativos también se utilizan en la ceremonia del té japonesa y en otros eventos culturales. En *Breath of the Wild*, los encontramos en la aldea Kakkariko y su uso es plena y meramente decorativo.

○ **La trifuerza como poesía y símbolo visual, los símbolos triádicos y tetramorfos en *Breath of the Wild*.**

En la época medieval, especialmente durante la Edad Media, se observó una marcada influencia de la simbología cristiana en la arquitectura y el arte. La cruz cristiana, un símbolo central en la fe cristiana, comenzó a integrarse de manera prominente en diversos aspectos de la creación artística y la construcción arquitectónica. Esta inclusión era más que estética; era una expresión profunda de la identidad religiosa y la espiritualidad de la sociedad medieval. El denominado canon evangélico ejerció una profunda influencia en la interpretación religiosa, imponiendo su formato y significado hacia todos los medios visuales. La palabra "evangelio" conlleva la noción de un nuevo canon, un nuevo logos. Comenzaron a tener una concepción 'mensajística', donde el papel del emisor, el mensaje y el receptor comenzaban a abarcar una preocupación por las figuras eclesiásticas. Las bases de la realidad se moldearán según este nuevo logos, sobre todo basado en el tetramorfo, representando el signo de la cruz.



significado hacia todos los medios visuales. La palabra "evangelio" conlleva la noción de un nuevo canon, un nuevo logos. Comenzaron a tener una concepción 'mensajística', donde el papel del emisor, el mensaje y el receptor comenzaban a abarcar una preocupación por las figuras eclesiásticas. Las bases de la realidad se moldearán según este nuevo logos, sobre todo basado en el tetramorfo, representando el signo de la cruz.



La catedral, como muchas construcciones cristianas, se erigían como un libro en piedra, con figuras que evocaban pasajes eclesiásticos, y se reflejaba la transformación de todo hacia el evangelio y su canon. Ejemplos como el unicornio ilustran la domesticación del mundo pagano mediante el relato evangélico, siempre que concuerde con la doctrina de la iglesia, además de la demonización de conceptos no occidentales como la figura chamánica del Dios Astado con Satán.

En la iconografía medieval, todos los iconos adoptaron una estructura geométrica y plana, alejándose del clasicismo académico griego. Su simplicidad y síntesis derivaban de la funcionalidad, representando formas específicas como triángulos, copas y círculos. Estos esquemas, no realistas sino geométricos, enseñaban conceptos y escenas religiosas mediante composiciones que reafirmaban sus mensajes, como el cáliz, una basílica, o bien el triángulo y la cruz, siguiendo principios similares a la teoría Gestalt. La imagen de Cristo, especialmente su rostro, se erigía como el gran icono, representando a Cristo pantocrátor, el Todopoderoso, con connotaciones solares.

Semejantemente, en la sala del Trono hyliano vemos erguido al símbolo de la Trifuerza, representativo de una religión tanto como a la raza hyliana, en el centro del espacio. Unas alas, que, si bien se parecen a las alas de Hylia, se parecen también a unos destellos solares. Adicionalmente, dos caballos apuntan hacia el cielo y el centro de la habitación, donde recae toda la luz proveniente de la ventana central. Además, tonos dorados y amarillos se colocan sobre estos elementos. La simbología solar es casi que instintiva. También, en las columnas observadas en *Twilight Princess* (2006), podemos reconocer la escena mitológica del reconocimiento y creación del artilugio divino de la Trifuerza dentro de la mitología creadora del pueblo hyliano, similar a las descripciones visuales en relieves de catedrales e iglesias de diversos relatos cristianos.



Nuevamente, en la arquitectura, los arquitectos de la época incorporaron la cruz cristiana de manera sistemática en el diseño de iglesias, catedrales y otros edificios religiosos. La planta de la mayoría de estos edificios tomaba la forma de una cruz, con una nave central y brazos transversales que simbolizaban la figura de la cruz. Esta disposición arquitectónica no solo era funcional, sino que también buscaba expresar la conexión divina y espiritual del lugar.

El arte de la época medieval también adoptó la misma simbología que se aplicaba en la arquitectura. Pinturas, esculturas y vitrales presentaban la cruz como un elemento central, a menudo acompañada por representaciones de escenas bíblicas y figuras sagradas. La posición tetramorfa de la cruz, con sus cuatro brazos, no solo denotaba la crucifixión de Jesucristo, sino que también se convertía en un recordatorio visual constante de la fe cristiana.

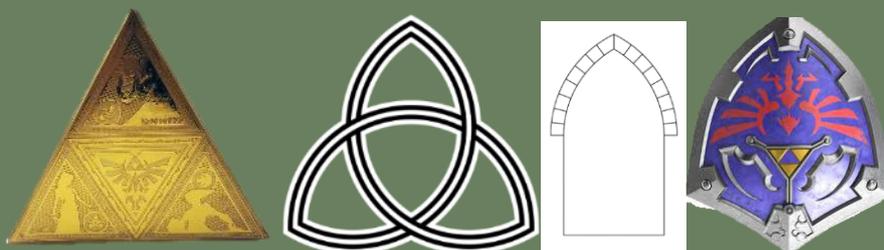




son una anexión que dan genera una cuarta parte que cubre las otras tres. Tres elementos dan lugar a uno nuevo, que es los tres en uno.

La relación con la saga de *Zelda* recae en su reinterpretación de la religión y fe cristiana aplicada a la creencia ficticia y el culto hacia la Diosa Hylia y las Tres Diosas. Durante la mayoría de las entregas del videojuego, podemos apreciar el símbolo de la trifuerza en prácticamente la mayoría de los elementos visuales. Desde casos más obvios, como en Templos, la Espada Maestra, etcétera, hasta casos más puntuales y que pasan más desapercibidos como en atuendos y vasijas. El uso de la figura triangular parece simplemente estilístico, mas sin embargo su uso es constante en la mayoría de los elementos del videojuego. La trifuerza, al ser fácilmente el objeto más representativo de la saga, no será utilizada de manera casual ni arbitraria. Me parece que son plenamente conscientes de su aparición abundante en los elementos del videojuego, incluyendo el propio paisaje. Y es que el propio videojuego fragmenta la composición visual y el campo de vista el personaje a partir de triángulos. Todos los paisajes y escenarios del videojuego son introducidos a partir del movimiento de triángulos más grandes que dan paso y permiten la visión de triángulos más pequeños.

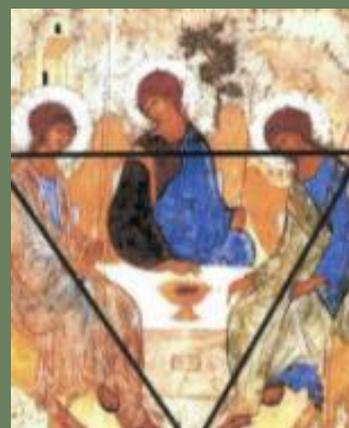
Además de la posición tetramorfa, en algunos casos se adoptaba una posición triádica para representar la Santísima Trinidad. La tríada de brazos de la cruz simbolizaba al Padre, al Hijo y al Espíritu Santo, elementos fundamentales de la doctrina trinitaria. Este simbolismo trinitario se extendía más allá de la arquitectura, influyendo en la iconografía artística y la ornamentación de manuscritos. Cabe destacar como las representaciones tetraédricas no solo representaban a la Cruz, sino a la Trinidad en su totalidad, es decir, al Padre, Hijo y Espíritu Santo, en conjunto,





El significado de la naturaleza triádica hace eco al concepto cristiano de la Santísima Trinidad, además de también embarcar similitudes con significados que apelan hacia la visión tetramorfa. En primer lugar, la Trifuerza es un símbolo que no solo es relacionado con la Diosa solar Hylia, sino con las Tres Diosas creadoras que dividen el triángulo en tres partes iguales. Como bien he explicado anteriormente, el

mito de la creación de la Trifuerza narra como Din, Nayru y Farore, crean este artilugio y se lo confían a la Diosa Hylia. Como una reliquia divina fusionada con el poder de las diosas. En este relieve de la Trifuerza, vemos encapsulado los símbolos de las tres Diosas además del de la Diosa Hylia en medio, comprendiendo así un significado de triádico divino, además de tetramorfo, donde la cuarta parte se trata de Hylia. El significado se repite constantemente en su diseño: es una reliquia triangular compuesta por tres triángulos más pequeños, cada uno representando una virtud distinta, que además contiene un triángulo invertido adicional en el centro. La búsqueda de equilibrio y unidad en la Trifuerza refleja la búsqueda cristiana de armonía dentro de la tríada divina, símbolo de un ciclo místico perfecto.



enfocarse en la voluntad de Cristo. El león simboliza la fuerza, y en este evangelio se destaca la fortaleza de la voluntad de Cristo, capaz de expulsar demonios con su palabra, representando a la Trifuerza del Coraje. El Toro se vincula a Lucas, ya que su Evangelio destaca principalmente los sentimientos de Cristo. En este Evangelio, a través de parábolas, se transmiten los sentimientos de compasión y justicia de Jesucristo hacia la humanidad, cubriendo la Trifuerza más afectada por el sentimentalismo y la tragedia, la del Poder. Juan se asocia al águila, ya que su Evangelio busca caracterizar lo más elevado y profundo del pensamiento de Cristo. Narrando eventos desde una perspectiva diferente a los tres anteriores, se centra en ideas sublimes que requieren esfuerzo para comprender. Este

Durante el desarrollo histórico desde el siglo VI, se ha propuesto una conexión entre los tetramorfos y los evangelistas, sus simbolismos abarcan de un león, un toro, un águila y un hombre. Primeramente, el León es identificado como Marcos ya que su evangelio se caracteriza por



Evangelio, considerado místico, presenta ideas complejas que permiten un estudio profundo y continuado del cristianismo a lo largo del tiempo, cubriendo la Trifuerza de la Sabiduría. Finalmente encontramos la figura de un Hombre, asociado con Mateo, debido a que su Evangelio destaca principalmente por presentar a Jesús como el Rey de los Judíos y el Mesías profetizado, centrando la atención en su vida como hombre y dando menos énfasis a su divinidad. Esta última figura se relaciona con la Diosa Hylia, que no solo es la última parte del conjunto, sino que gracias a ella la raza Hyliana se dio a cabo.



Sin embargo, es muy importante resaltar como la reinterpretación de la Santa Trinidad hyliana es, inevitablemente, heredera de la concepción herética triteísta. “Se denomina triteísta a quienes tratando de explicar la Santísima Trinidad la han dividido, enseñando que en Dios no solamente había tres personas (hipóstasis), sino tres esencias, tres naturalezas distintas o tres sustancias divinas, como si fueran tres dioses, que formarían una unidad conceptual. Esta idea de triada divina tiene símiles en muchas religiones politeístas antiguas” como las triadas egipcias, griegas, maya, andinas, romanas, mesopotámicas, etcétera.



Como última analogía, las representaciones de los Santos cristianos suelen implicar el llevar del artilugio que causó su muerte o algo representativo de este (Santa Lucía con un recipiente con sus ojos, Santa Águeda con sus pechos, San Sebastián con flechas, etc.) los espíritus de los héroes difuntos elegidos (Daruk, Mipha, Revali y Urbosa) para ayudar a Link con la tarea de enfrentarse con Ganon, se encuentran atrapados dentro de las Bestias Divinas representativas de su pueblo y gente. (Urbosa se encuentra dentro de Vah Naboris, Mipha dentro de Vah Ruta, Daruk dentro de Vah Rudania y Revali dentro de Vah Medoh), que, además, también son cuatro.



De la misma manera que en nuestra realidad cristiana, al partir del nuevo pensamiento evangelista, se representará a Jesucristo como icono fundamental y representativo de la fe cristiana, mediante su simbología correspondiente (desde el rostro hasta los triángulos y cruces), en la realidad hyliana se empleará el símbolo triádico de la Trifuerza en gran parte de su arquitectura, gravados, arte y vestuario, además de que este también arraiga unos significados semejantes a los de la Santa Trinidad y de la simbología tetramorfa.

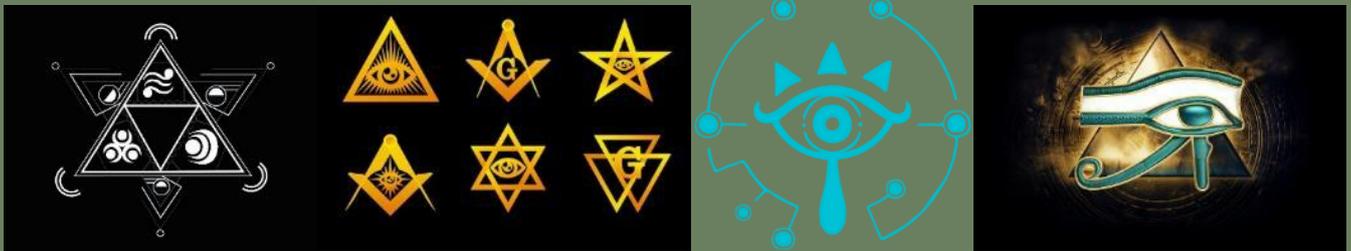
#### ○ **La masonería.**

A continuación, analizaré todos los símbolos y referencias de carácter masónico encontrados en el videojuego, sobre todo con su aproximación al significado de la trifuerza y sobre la cultura del aprendizaje Sheikah.

La masonería es una sociedad fraternal secreta que se origina en principios éticos y morales, fundamentada en el desarrollo personal y la búsqueda de la verdad. Con raíces que se remontan al siglo XVII en Inglaterra, la masonería emplea rituales, símbolos y estructuras simbólicas para transmitir enseñanzas y fomentar la autoexploración espiritual y ética. El símbolo masónico a primero a destacar es la letra griega delta ( $\Delta$ ), escrita en mayúsculas y de forma triangular. Este símbolo representa la triple naturaleza del hombre: alma, espíritu y cuerpo, que ya hemos comprendido con anterioridad como se relaciona con los conceptos de la trifuerza y con otros símbolos (de formas triangulares, justamente) como la triqueta. Además, en la Cámara de Reflexión masónica se encuentran tres principios alquímicos: azufre, mercurio y sal, que también reflejan esta trinidad, como bien se asemeja la trifuerza también.

La letra delta también guarda similitud con la pirámide, un elemento significativo en la tradición egipcia. En la creencia egipcia, la pirámide era el lugar donde se colocaba al difunto, quien se esperaba resucitar con un cuerpo de luz o fuego. Estos simbolismos contribuyen a la riqueza de

significados dentro de la iconografía masónica, puesto a que la letra delta se representa también con el ojo de Horus. Estos elementos añaden capas adicionales de simbolismo y conexión con diversas tradiciones espirituales a la rica iconografía masónica.

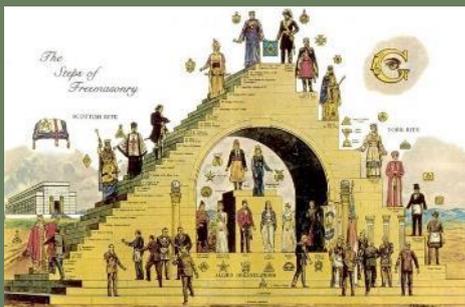


En la aldea Kakkariko, observamos una similitud con este símbolo en específico. El ojo Sheikah es una clara imitación del ojo que todo lo ve, al colocarlo no solo junto a la Escuadra y compás masónica, sino dentro y fuera de la mayoría de sus estructuras, además que en sus atuendos.

Entre sus símbolos más notables también se encuentran la Escuadra y el Compás, que representan la precisión y la medida en la construcción, pero adquieren significados más profundos relacionados con la vida moral y ética. El Ojo que Todo lo Ve, generalmente dentro de un triángulo, simboliza la vigilancia divina y la percepción de la verdad. En la casa de Impa,

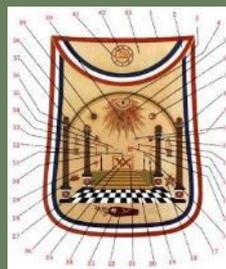


Otros símbolos destacados incluyen la Plomada y el Nivel, representando la rectitud y la igualdad respectivamente. La Piedra Bruta y la Piedra Cúbica simbolizan la transformación personal, de individuo sin pulir a individuo perfeccionado mediante el trabajo y la mejora.



La Escalera masónica, aunque no es un símbolo considerablemente conocido, simboliza la ascensión espiritual y el progreso en la búsqueda de la verdad. En *Breath of the Wild*, cada vez que se supera los retos de un santuario, el personaje de Link ha de subir unas escaleras para encontrarse con el monje que le otorgará el orbe espiritual.

Por otro lado, el distintivo Mandil Masónico, está asociado con la labor honrada y la pureza. Es un delantal, un trozo de tela que se sujeta al cuerpo sobre la altura de la cintura (la región hipogástrica debe ser cubierta para buscar el crecimiento espiritual) Se ha utilizado este elemento como muestra de trabajo y servicio, y cada grado se elabora con colores y elementos distintos. Similarmente, el monje con el que te enfrentas en Las Pruebas de la Espada porta un delantal con el ojo Sheikah sobre su rostro, siendo él considerado el monje 'supremo' y de mayor grado. La ascensión hacia niveles superiores de conocimiento y la serie de rituales o retos por los que cada aprendiz ha de pasar se asemejan a los ritos masónicos. Por ejemplo, el Rito Templario Masónico, también conocido como el Rito de los Caballeros, es una corriente específica dentro de la masonería que incorpora elementos simbólicos y rituales inspirados en la Orden de los Caballeros Templarios, una orden militar cristiana de la Edad Media. Este rito es uno de los múltiples sistemas rituales que existen dentro de la masonería, cada uno con sus propios grados y simbolismos. Paralelamente, Link, caballero medieval, ha de cumplir toda una serie de dificultades que le permitirán convertirse en el caballero honrado que lleva la Espada que ayudará a salvar a la humanidad. Aunque sea actualmente un tema problemático, el Rito Templario masónico puede haber tomado una inspiración en la historia y mitos relacionados con los Caballeros Templarios para crear una experiencia ritualista significativa. Los participantes de este Rito en específico exploran temas como la búsqueda de la verdad (como Link busca sus recuerdos), la lealtad (como Link jurando lealtad y honra a la corona hyliana), la disciplina y la espiritualidad (valores Sheikah importantes).



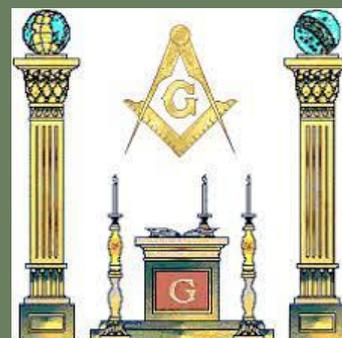
Siguiendo la temática de los Santuarios, podemos analizar las estructuras y la filosofía detrás de los símbolos masónicos dentro de este. El templo masónico se inspira en el diseño del templo de Salomón, incorporando elementos simbólicos que reflejan principios fundamentales de la masonería. Dos columnas destacadas, Jakin y Boaz, son una evocación de las columnas de bronce construidas por Hiram Abiff para el templo de Salomón. Estas columnas simbolizan fuerza y estabilidad. El templo está adornado con una bóveda estrellada

que muestra los signos del zodiaco, y el suelo presenta un patrón de cuadrados blancos y negros.

La estructura del templo masónico es de un espacio rectangular sin ventanas, simbolizando el mundo y el cosmos. Los santuarios en el videojuego tampoco constan de ventanas, aunque sí de una luz que parece provenir de un lugar desconocido. Al fin y al cabo, asumir que los santuarios son construcciones subterráneas puede llegar a ser incluso erróneo, aunque haya un elevador que nos transporte 'hacia abajo'. Sabiendo que existe la teletransportación en el videojuego, podemos asumir que a lo mejor también se trata de una localización remota, un limbo entre el cosmos. De esta manera, podemos comprender que estas construcciones se asemejan a las columnas de Hércules, que marcaban el fin del mundo.



Nuevamente, los templos contienen un elevado accesible por tres escaleras, y en este estrado se encuentra el trono del Venerable Maestro con siete escalones simbólicos en su base, de la misma manera que el monje se sitúa sobre una plataforma cuyo acceso es posible gracias a unas escaleras.



Entre otros símbolos masónicos encontramos el de la Colmena. En la tradición masónica, es una metáfora de la logia. Simboliza la disciplina y cooperación presentes en las abejas, así como la constante búsqueda de la perfección. En algunas representaciones, la colmena está rodeada por siete abejas, un número con significado especial en los rituales masónicos. Se observa una conexión entre la jerarquía de las abejas en una colmena y la jerarquía entre los miembros de la masonería. Son símbolos de perseverancia y del seguimiento de un líder.



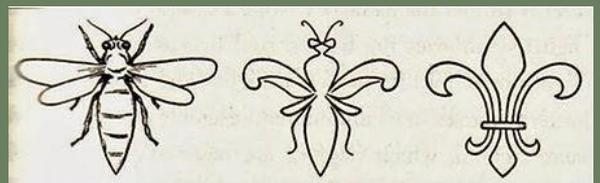
También encontramos al águila bicéfala, símbolo que ha tenido amplia presencia entre los masones. Según la interpretación masónica, "una de las cabezas del águila está dirigida hacia el pasado, mientras que la otra mira hacia el futuro. Este símbolo representa la conexión entre los dos

extremos del tiempo, donde una cabeza puede simbolizar el orden y la otra el progreso.” En el videojuego, Link ha de mantener siempre un ojo hacia el pasado, al intentar recuperar sus recuerdos, a la vez que, hacia el futuro, donde se ha de progresar para recuperar la estabilidad y prosperidad hyliana. Adicionalmente, de manera similar, la figura del fénix contiene un simbolismo que evoca la Iniciación, la reconstrucción de uno mismo. “Un proceso que purifica y regenera la naturaleza, trascendiendo a través de la muerte y el renacimiento”, como bien le pasa a Link.



Piroptérix, Skyward Sword.

Seguidamente, la flor de lis generalmente se ha asociado con la realeza, representando prestigio y poder, mientras que sus tres pétalos estilizados sugieren pureza y virtud. En *Breath of the Wild*, la flor de lis se ve reflejada en la Princesa de la Calma, flor que se dice que representa a la princesa Zelda y la tradición femenina real hyliana.



En el contexto masónico, la flor de lis se convierte en un emblema más que representa la pureza de propósito y la aspiración a ideales superiores dentro de la hermandad masónica, la búsqueda de la verdad y la iluminación espiritual. Se acerca a su concepción de las abejas, un símbolo de poder, soberanía, honor y lealtad. La presencia de la flor de lis en elementos decorativos o rituales en algunas logias masónicas refuerza su conexión simbólica con estos valores.

Seguidamente, el gallo, a menudo subestimado en la literatura masónica, encierra un símbolo del despertar interior del ser humano y la victoria de la luz sobre las tinieblas. La necesidad

de vigilancia y el cuidado de seguir el sendero de la verdad, además de unos fuertes valores morales sobre la justicia y el honor. El gallo simboliza el despertar diario, físico y espiritual, recordando la importancia de mantenerse alerta frente a las distracciones profanas que podrían oscurecer la verdadera luz. Su presencia no solo es crucial en la iniciación masónica, sino que debe perdurar a lo largo de la vida del masón.



El gallo también adquiere importancia en la Francia de 1879, tras la Revolución Francesa. Adoptado como símbolo nacional, representa valores fundamentales: estar erguido como símbolo de orgullo, estar alerta como símbolo de vigilancia y luchar hasta la muerte como símbolo de no dejarse vencer, la nación francesa que renace poco a poco. Hyrule en cierto modo también se trata de una nación que está aprendiendo a empezar de cero, a reconstruirse.

- **Estilo escultórico**
  - **Estatuas equinas.**



Una estatua ecuestre es una estatua de un jinete montado en un caballo, del latín "eques", que significa 'caballero', derivado de "equus", que significa 'caballo'. Una estatua de un caballo sin jinete se considera estrictamente una estatua equina. Una estatua ecuestre de tamaño completo es un objeto difícil y costoso de producir para cualquier cultura, y las figuras suelen ser retratos de gobernantes o, en el Renacimiento y más recientemente, comandantes militares. Por ejemplo, en la Italia del siglo XV, se levantaban para conmemorar a generales mercenarios exitosos. O durante la época del Absolutismo, especialmente en Francia, donde las estatuas ecuestres eran populares entre los gobernantes.

*Monumento a Felipe IV, Madrid.*

*Estatua equina en Breath of the Wild.*

Pero en muchas partes del mundo, una leyenda urbana afirma que si el caballo está encabritado (con ambas patas delanteras en el aire), el jinete murió en batalla; una pata delantera en alto significa que el jinete resultó herido en batalla; y si las

cuatro pezuñas están en el suelo, el jinete murió fuera de la batalla. Un jinete representado como desmontado y de pie junto a su caballo a menudo indica que ambos murieron durante la batalla. Aunque no sea una fuente fiable, su simbolismo puede estar vigente en *Breath of the Wild*.

Se trata de una estatua equina de datación exacta desconocida, pero construida después de la Gran Calamidad, y de valor imperial, al representar el caballo de la princesa Zelda de Hyrule o el del honrado caballero Link. El estilo escultórico recuerda a las multitudes de estatuas ecuestres esparcidas a lo largo de Europa en la época del Absolutismo hechas de piedra pulida o mármol y se considera bien conservado. Su localización no es privada, al encontrarse en una plaza abierta al público. Su función arquitectónica es simbólica y narrativa, pero sobre todo conmemorativa de la caída de los héroes de Hyrule Zelda y Link. No se sabe con certeza si el caballo representado es el de Link o de Zelda, pero en ambos casos, para la sociedad hyliana nuestros protagonistas murieron en batalla, o, mejor dicho, desaparecieron. La decisión de representar al caballo individualmente puede reflejar su abandono terrenal de la faz hyliana.



Figura Amiibo de Link y su caballo y estatua de Simón Bolívar Libertador (1874) en la Plaza Caracas de Venezuela.

○ **Escultura oriental.**



*Escultura de Reshef circa 1184-664 A.C y la estatua de la guerrera Gerudo, Breath of the Wild (2017)*

Las estatuas de las guerreras armadas son estatuas de piedra de función decorativa y a su vez funcional de estado está bien conservado y datación desconocida. Están situadas mayoritariamente en los propios templos en ruina previamente mencionados. Las estatuas parecen a un estilo del Antiguo Egipto pero contrastan significativamente con muchos ideales de éstos, que se caracterizaba principal pero no totalmente por los bajorrelieves. Las esculturas y bajorrelieves egipcios seguían una serie de convenciones, cánones o normas que se mantuvieron prácticamente invariables durante casi tres mil años. Primeramente, la ley de la frontalidad “donde las figuras estaban concebidas para ser vistas de frente y eran altamente simétricas”. Seguidamente, la jerarquía, “donde las figuras más importantes se esculpían más grandes y detalladas que las de otros personajes, y adoptaban actitudes hieráticas.” Este hieratismo “se caracterizaban por la falta de expresividad y la rigidez de las actitudes, como señales de respeto y divinidad. Solo en algunos periodos se acercaban al naturalismo” como por ejemplo, en el Período tardío. Como se puede observar, la estatua Gerudo no sigue completamente esta ‘normativa’, aunque significativamente la que sí podemos ver que aplica en su totalidad es la ley de la actitud hierática, donde se muestran inexpresivas. La ley de la perspectiva, al tratarse de estatuas hechas para verse en tres dimensiones y no relieves, no se aplica.

Estas estatuas gerudo se encuentran sobre zócalos cuadrados y son de gran tamaño, incluso levemente superior al gran tamaño de las propias guerreras; de esta manera podríamos decir que la ley de la jerarquía se aplica, al dramatizar su estatura para destacar su fuerza o prepotencia. Sin embargo, no se puede saber con certeza al tratarse de estatuas individuales y no en conjunto. Seguidamente, lleva un pequeño escudo en la mano izquierda como protección, mientras que en su brazo derecho se alza una espada que acompaña la propia mirada de la estatu, apuntando al horizonte. La estatua representa visualmente tanto la protección como la guerra, la



beligerancia, el desafío, además de también una guía. Estas estatuas están colocadas en diversos lugares del desierto Gerudo, cada una señalando localizaciones que te dirigen a la siguiente estatua. Progresivamente, se llegará hasta un antiguo santuario Sheikah.

Adicionalmente, me parece relevante destacar que aunque la influencia 'orientalista' islámica-hindú-arábica en la civilización Gerudo se puede colocar por encima de todo, mas las discrepancias y errores históricos a la hora de representar culturas, principalmente basados en ignorancia más que en racismo, son a veces demasiado grandes como para declararlo una influencia directa y fija. Frente a esto, algo más cercano para los japoneses serían la colección de los Guerreros de Terracota a los cuales estas estatuas también se asemejan, pero tampoco son una influencia plenamente marcada.

Los Guerreros son una inmensa cantidad de estatuas situadas cerca del este de la tumba del autoproclamado emperador Qin, Qin Shi Huang, en 210-209 a.C. Estas representan las figuras de los guerreros y caballos del ejército del de la Dinastía Qin. "Se trata de un tipo de arte funerario enterrado en una formación de batalla compuesta por tres fosas de entre cuatro y ocho metros de profundidad."



Entre las tres fosas había figuras de más de ocho mil soldados construidos a tamaño ligeramente superior al natural. El número de los Guerreros de Terracota excede significativamente a la de las Gerudo y además constan de rasgos y caras diferentes en cada escultura, mientras que las guerreras no se encuentran situadas en un mismo sitio ni constan de rasgos distintivos entre cada estatua. No obstante estas también fueron construidas en un tamaño ligeramente superior al natural y su estilo escultórico es lo que más nos permite analizar. De la misma manera que los Guerreros de Terracota, las Guerreras Gerudo destacan por su excepcional realismo estilístico, que viaja incluso más allá que el realismo escultórico egipcio. Muchísimas estatuas encontradas en el recinto de Terracota constaban también de armas y vestuario específico de batalla, de la misma manera que se observa a la estatuas de las guerreras Gerudo. Al situarse generalmente cerca de templos sobre el desierto, su función, como he dicho anteriormente, bien podría ser meramente ornamental como funerario (como los Guerreros de Terracota) además de funcionales en el sentido que la dirección la cual alzan sus espadas dirigirá a Link hacia un templo Sheikah.

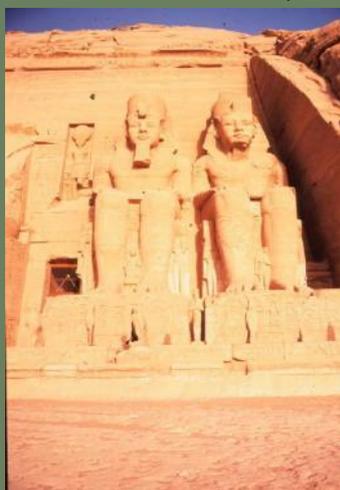
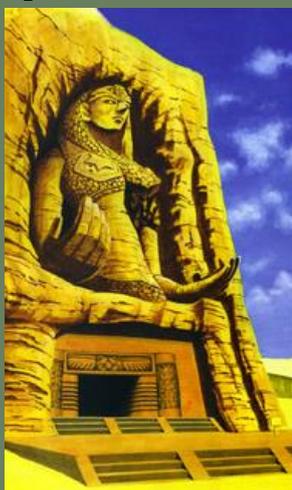
Por otro lado, según Muava en *Breath of the Wild*, los Gerudo ya no creen en la Diosa Hylia. Debido a esta diferencia religiosa, el pueblo de Hyrule cree que la diosa representada en la estatua es malévola, similar a la diferencia entre la religión musulmana y la cristiana en la realidad, nuevamente confirmando que la concepción de Gerudo es orientalista, frente al del pueblo hyliano, que representa a occidente. Los Gerudo sí creen en una especie de vida después de la muerte, como bien creían los egipcios, desde donde sus antepasados velan por ellos.

Rinden culto a las Siete Heroínas, a quienes consideran sus protectoras divinas. Las heroínas encarnan las virtudes del corazón, habilidad, fortaleza, sabiduría, vuelo, movilidad y compasión. Las Siete Heroínas han sido adoradas durante mucho tiempo y se dice que han protegido y guiado a los Gerudo en tiempos pasados. Se sabe muy poco acerca de las heroínas, incluso para los propios Gerudo.



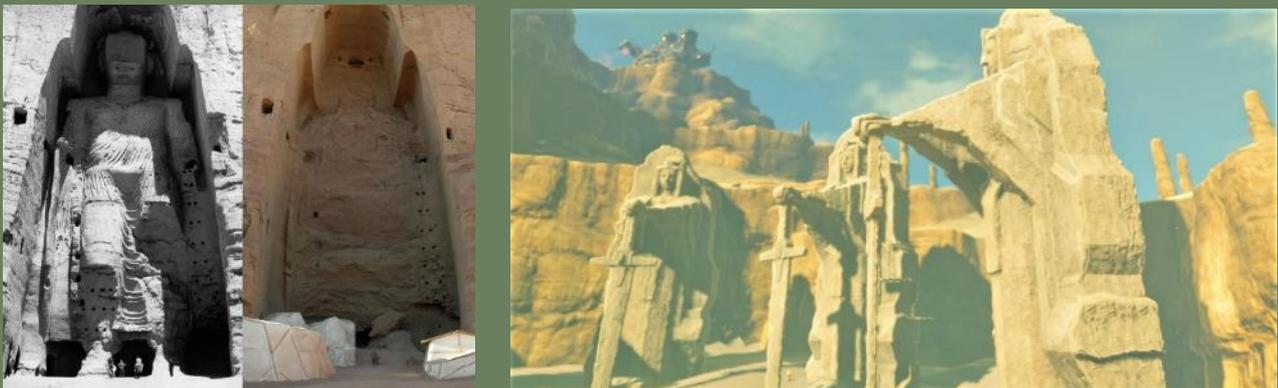
Las Siete Heroínas en *Breath of the Wild* y el Templo de Karnak en Egipto.

Por otro lado, también podemos referenciar al templo de Abu Simbel, que, aunque se asemeje más al Coloso del Desierto de *Ocarina of Time*, este templo fue construido con una orientación específica donde “en los días 21 de octubre y 21 de febrero, los rayos solares penetraban hasta dentro del santuario, situado al fondo del templo, e iluminaban a las cuatro estatuas, excepto al dios Ptah que estaba relacionado en el inframundo.” En la entrega del videojuego, existen múltiples minijuegos esparcidos por el desierto Gerudo que se trata de jugar con la penumbra y calcular dónde reposará la luz del Sol y así acceder a un santuario oculto. “Existe un debate entre los Gerudo sobre si debiesen adorar a las siete como un grupo o a cada una individualmente. Incluso el número es motivo



de desacuerdo, ya que algunos afirman que son ocho, o incluso solo una". Curiosamente, en *Breath of the Wild* encontramos una estatua de una octava heroína apartada de las demás. Sin embargo, pueden asemejarse a la cultura japonesa nuevamente, en cuanto a los Siete Dioses de la Fortuna. "En las estatuas de las Siete Heroínas en idioma Gerudo, está escrito "Siete Sabias" que contrasta con los Siete Sabios del pueblo hyliano. He aquí representado explícitamente el problema entre oriente y occidente.

Sus influencias arquitectónicas también se asemejan a la encontrada en la Ruta de la Seda, desde Asia Oriental hasta Oriente Medio, como por ejemplo en los Budas de Bamiyan. Talladas en los acantilados de Bamiyan, en Afganistán, "las dos estatuas de los Budas Vairocana y Shakyamuni una vez tenían una altura de 35 y 53 metros, respectivamente, lo que las convirtió en las representaciones más grandes del Buda que existieron durante siglos. Creadas en el siglo VI, estas estatuas representaban en su momento un ejemplo destacado del arte greco-budista, ya que la imaginería religiosa del Oriente se encontraba con las formas clásicas de Occidente; sus cuerpos fueron esculpidos directamente en los acantilados de arenisca por los cuales eventualmente quedaron eclipsados," de la misma manera que se asume que se hicieron las estatuas de las heroínas, las cuales probablemente estuvieron previamente colocadas dentro de un muro de piedra, semejante al templo de Abu Simbel o a los Budas de Bamiyan, del cual fueron talladas. Quedan restos de este muro detrás de las grandes estatuas, o son completamente planas, e incluso algunas son sostenidas levemente por pequeños fragmentos de roca.



*Buddha Bamiyan, 1963 y las Siete Heroínas.*

Curiosamente dentro del Clan Yiga encontramos una cámara arqueológica, aunque no sabemos si más o menos antiguo que las estatuas de las Siete Heroínas. Se encuentra en una habitación donde habitan y rodean el sitio ocho estatuas Gerudo, de hecho, son las mismas Siete Heroínas, con una última 'adicional'. Como bien sabemos, la inclusión de la misteriosa Octava Heroína



es un debate controversial para las Gerudo, en su mayoría siendo rechazada. Así que no es sorpresa que los Yiga, aficionados por oponerse a todo lo establecido, mantengan esta estatua presente en su escondite. Sin embargo, también sabemos que los Yiga no veneran a las Siete Heroínas, al considerarse ellos antiguos Sheikah, y podemos asumir que los Yiga se establecieron en este lugar sin importarles la relevancia arqueológica. De hecho, los rostros de las estatuas han sido cubiertos o enmascarados por el símbolo Yiga.



Estas ocho estatuas guardan semejanzas con las siete encontradas por el desierto. Las espadas tienen un diseño parecido, aunque difieren en tamaño y la forma de agarrar las empuñaduras. También visten distintos atuendos, en tela y estilo. Ambos, sin embargo, presentan un óvalo sobre la frente, cuyo significado, ya sea símbolo de autoridad o representación del ojo que todo lo ve, es desconocido. Estas modificaciones son significativas, pero nuevamente su objetivo es desconocido. Podemos asumir que en un pasado la veneración hacia la Octava Heroína era más común de lo que se piensan las propias Gerudo. No muy lejos del recinto donde encontramos a las Siete Heroínas, se sitúa una misteriosa y abandonada estatua de esta octava Diosa.

*Estatua de Ankhkherednefer en el Museo Británico.*

El cambio estilístico se puede tratar a una simple evolución escultórica como bien ocurrió con los egipcios, que varía significativamente durante cada período. Las siete estatuas muestran un trabajo más meticuloso en su elaboración, con detalles en las espadas, curvatura y un uso eficaz del espacio negativo, a pesar de su gran escala. Por otro lado, las ocho, ubicadas en una cueva protegida, están en mejores condiciones, a lo mejor por el hecho de estar cubiertas, con un diseño más limpio y uniforme. Parece que aprovecharon la propia piedra para tallar las formas, destacando por un uso

de formas más geométricas y rectas. Determinar cuál sirvió de inspiración a la otra es complicado debido a las diferencias en su entorno.



En el poblado Gerudo encontramos una última estatua. Esta es idéntica a las de la cueva Yiga, destacado por su acabado más rígido y la que más se asemeja a las de los Budas Bamiyan. Esta es la única estatua situada en el poblado, de tal manera que igual que la Octava Heroína, esta estatua está sola. De tal manera, entendemos que su propósito, existencia y localización son un misterio.

### ○ **Primitivismo.**

Las Estatuas de la Diosa son monumentos de piedra antiguos dedicados a la Diosa Hylia. A pesar de situarse sobre todo el mapa su apariencia es exactamente la misma. Su fecha es desconocida pero posiblemente sea considerada prehistórica para los Hylianos, ya que por ejemplo incluso antes de la construcción de la Aldea Arkadia, en el estanque que posteriormente se convertirá en la fuente central del poblado se sitúa una solitaria Estatua de la Diosa. A pesar de su antigüedad, aún son utilizadas por los habitantes del Reino de Hyrule para rezar a la Diosa a excepción de las Gerudo. Su estado está sorprendentemente bien conservado, a pesar de notarse el paso del tiempo en cuanto a la vegetación creciendo sobre las estatuas. Sin embargo, su forma y relieves no se ven prácticamente afectados.

Su función es religiosa y contiene un valor público al incitar a sus visitantes al culto y rezo. Su estilo, al teorizar que se trata de una estructura prehistórica, podríamos decir que es de estilo primitivo. Aun así, el concepto de primitivismo no aparece hasta el siglo XX con las tendencias de arte moderno.

Esta influencia del arte primitivo sobre los artistas occidentales se conoce como primitivismo. Por ejemplo, el escultor Brancusi, intentaba mostrar la naturaleza subyacente al desnudo mediante una simplificación extrema de la forma. En general se trataban de estatuas bloque como las que se hacían en el antiguo Egipto o en la Grecia arcaica. No hay elementos anecdóticos o narrativos, ni tampoco hay sentimiento, las obras recogen secamente la acción pensada. La expresividad de sus gestos es meramente suficiente como para que una simple parte del cuerpo humano sea capaz de transmitir la sensación que se quiere reflejar con ellos. La Estatua de la Diosa Hylia coincide con estos conceptos, buscando una abstracción de la forma que deriva de la simplificación extrema de los gestos. No consta de pies, ni de curvatura, es un bloque de piedra. No se aprecia ningún tipo de expresión en el rostro y la ornamentación es casi que nula, lo máximo que se puede llegar a apreciar

son unas grietas en la parte inferior, que, si bien pueden tratarse de defectos causados por el tiempo, también podrían haber sido intencionales en sentido figurativo, al semejarse a ramas o brotes y, así, representar a su Madre Naturaleza, Madre Creadora y Protectora al yacer sobre césped.



*Estatua de la diosa Hylia, estatuillas prehistóricas Aztecas y la escultura El Beso de Constantin Brancusi (1908) que se inspira en dichas estatuas primitivas.*

Cada asentamiento importante en el Reino de Hyrule contiene una Estatua de la Diosa, incluso en Gerudo Town, donde la creencia en la Diosa ha disminuido en favor de la fe y prácticas religiosas locales. Por ejemplo, como he mencionado anteriormente, la Estatua de la Diosa en Kakariko está adornada con un pañuelo rojo, lo cual refleja las influencias culturales japonesas del Shintō en los Sheikah, además de un guiño a las prácticas masónicas. También se pueden encontrar Estatuas de la Diosa en las Fuentes del Valor, el Poder y la Sabiduría. Estas Estatuas de la Diosa son únicas ya que protegen Santuarios Antiguos y requieren ofrendas de Escamas de Dinraal, Escamas de Farosh y Escamas de Naydra respectivamente de cada uno de los Dragones homónimos antes de revelar los caminos hacia sus Santuarios Antiguos. La Estatua de la Diosa más antigua conocida se encuentra en el Templo Olvidado.

También existe una colección de estatuas frente a un Santuario con el mismo estilo, y la Estatua con Cuernos en la Aldea Hateno, que permite a Link intercambiar sus Contenedores de Corazón y Vasos de Estamina. Por un precio, por supuesto.



▪ **Breve mención a la Estatua Astada.**



Alejada y escondida dentro de la vívida aldea Hatelea se encuentra la Estatua Cornuda (En inglés, *Horned Statue*). Como relata la estatua, era originalmente alguna forma de espíritu, un comerciante, según rememora, en Vida y Poder, hasta que la Diosa Hylia lo selló dentro de esta efigie como una tumba. En el pasado, los humanos venían a rendir homenaje a la estatua, codiciando riqueza o poder, pero ya no; continúa la estatua: "Los aldeanos me llaman la Estatua Cornuda y ni siquiera se molestan en limpiar las gotas de pájaros. Uno pensaría que años y años de tal tratamiento me habrían hecho cambiar mis formas... Uno pensaría equivocadamente. Solo he estado esperando el momento en que aparezca alguien que pueda escucharme".

Nuevamente Link es capaz de escuchar a literalmente cualquier entidad que pise sobre Hyrule, bien sea malévolos o benévola. Advierte a Link que el poder y la riqueza solo conducen a la ruina (como bien nos hemos dado cuenta con Ganon) Link puede comerciar con esta estatua e intercambiar corazones por estamina, pero los corazones se los queda la estatua.



*Relieve exterior en la Catedral Nueva de Vitoria-Gasteiz.*

La estatua se asemeja a las representaciones primitivas de la diosa Hylia, simplemente constando de una pose contraria (encorvada, jorobada) y dos cuernos en la cabeza. Está peor conservada que las estatuas de Hylia, habiendo perdido color y forma con el paso de los años. Su datación es incierta, pero se sospecha que ha sido una figura considerada contraria a Hylia desde que ambos han podido existir. Según Jerrin en *Breath of the Wild*, cita que la estatua fue "Un comerciante en vida y poder tocado por la ira de la Diosa, caído en la ruina" de una fuente desconocida. Jerrin sostiene que "el estrado era el lugar donde estaba venerada cuando la estatua con cuernos aún era una deidad". Asegura que la estatua con cuernos es lo opuesto a la diosa de la luz, Hylia, y que ambas entidades no pueden existir sin la otra y que su poder se manifiesta a través de la existencia de la otra. ("Like light and dark, one cannot exist without the other—their power manifests through the other's existence.") Hemos embarcado este concepto con anterioridad, pero el Dios Astado representado en esta estatua y leyenda no es mucho más que un ejemplo que reivindica la filosofía dual de la saga: El Bien y el Mal, la Luz y Oscuridad, ya que como bien sabemos, el verdadero enemigo de Hylia y, como consecuencia de la raza hyliana, es el simbólico Dios Astado de Ganondorf, y su figura ancestral *Demise*.

- **Escultura occidental.**
  - **El Monte Rushmore**

En la Ciudad Goron también ubicamos el Monumento de Piedra Goron. Se trata de una estatua que domina sobre la ciudad y representa a cuatro Gorons de relevancia histórica: Daruk en la parte superior, Darmani III llevando al Hijo del Anciano y Gor Coron. Originalmente, solo representaba a los tres últimos, pero Daruk se agregó en memoria de su sacrificio durante la Gran Catástrofe. Es una escultura de grandes medidas tallada desde la piedra de una de las grandes piedras que envuelven a la ciudad. Su datación original es incierta, pero se le añadió a la figura de Daruk tras la Gran Calamidad, por lo que esta transformación podemos saber con certeza que al menos hace cien años sufrió esta transformación. Su valor es conmemorativo y su función es decorativa, al no servir ninguna función u objetivo ni tampoco constar de un significado ritual ni ancestral para la civilización Goron, no más allá de su doctrina y respeto hacia las montañas que ya hemos mencionado anteriormente. Se encuentra bien conservado, aunque consta de mucha textura proveniente de la piedra de la cual fue tallada, pero tal vez se trate de una decisión intencionada.



*El monumento Rushmore en Estados Unidos y el Monumento de Piedra Goron.*

Visualmente, podemos relacionarlo directamente con el Monumento en piedra Rushmore, en Estados Unidos. Es un monumento nacional americano, centrado en una escultura colosal tallada en la cara de granito del Monte Rushmore (En Lakota: T̥h̥uŋkášila Šákpe, o Seis Abuelos) en las Black Hills, Dakota del Sur, Estados Unidos. La escultura representa las cabezas de cuatro presidentes de los Estados Unidos: George Washington, Thomas Jefferson, Theodore Roosevelt y Abraham Lincoln, “elegidos para representar el nacimiento, crecimiento, desarrollo y preservación de la nación, respectivamente”. El escultor eligió el Monte Rushmore en parte porque mira hacia el sureste para una exposición máxima al sol. Sin embargo, la tierra fue tomada ilegalmente, es decir, robada, de los nativos norteamericanos quienes hasta día de hoy reclaman sus tierras. En ambos casos, se tratan de unos bustos escultóricos en buen estado hechos desde la propia piedra de la montaña, sirviendo una función conmemorativa hacia figuras políticas-militares de sus naciones.

No obstante, cabe resaltar la diferencia clave entre la civilización colonial norteamericana y la de los Gorons, los nativos de Eldin. El monumento Goron se erige en su tierra natal, considerada divina por ellos, de manera similar a cómo los indígenas Lakota veneran la montaña que les fue

arrebatada. En cambio, el Monte Rushmore representa una invasión a sus creencias e ideología. Los Goron respetan las formas y texturas naturales de sus montañas, llegando incluso a camuflarse con ellas a gran distancia. En contraste, el Monte Rushmore simboliza la imposición del hombre blanco colonial sobre las tribus indígenas, invadiendo no solo sus creencias, sino también el paisaje, que destaca en su entorno sin integrarse. No hay respeto ni conexión con el entorno; a diferencia de los Goron, que están perfectamente integrados en la piedra, los presidentes estadounidenses parecen intentar distanciarse del monte que los acoge, o más bien, de la cultura que embarca.

○ **Armaduras medievales expuestas.**



Dentro de la sala del Trono en Gerudo, se rigen unas cuantas estatuas que resemblan en pose y atuendo a las armaduras de la Edad Media, que si bien se empleaban en su día a día, muchas eran expuestas y puestas en desuso o por ser armaduras no funcionales, muy pesadas, que se colocaban en festivales o eventos. Se tratan esculturas en muy buen estado, incluso recientes, hechas a partir de piedra (bien sea tallada o no), con detalles en oro y de función decorativa. Podemos diferenciar diversas partes de la armadura como diversas protecciones en las rodillas, hombros, pies y en la cabeza.

*Armadura en el Museo de la Inquisición, Córdoba.*

○ **Escultura modernista.**

Los artistas del Art Nouveau utilizaron la escultura como una forma de expresión más, captando esencialmente las mismas intenciones que los arquitectos. Los artistas modernistas observaban y referenciaban motivos animales como mariposas, pavos reales, cisnes, búhos, murciélagos y dragones, así como en figuras dramáticas como atlantes, cariátides y gárgolas, e imitaban su forma, movimiento, pliegues y textura en sus obras, muchas veces utilizando materiales que bien les facilitaba el moldeado orgánico, o les permitía añadir colores únicos y vibrantes, como la cerámica. De este modo, la escultura modernista a menudo representaba imágenes femeninas, curva y agraciada, en actitudes delicadas y gráciles, con detalles como ondulaciones en el cabello y pliegues en la vestimenta, transmitiendo una sensación de sensualidad y a veces incluso erotismo.

En el dominio Zora encontramos una preciosa fuente la cual recoge una estatua dedicada a la difunta princesa Zora, Mipha. Como bien se inspira su entorno, esta estatua también se asemeja a los principios modernistas, al representar a una figura femenina, la cual es un animal en sí, con una actitud gentil, con gracia, presentando ondulaciones y una preocupación por el detalle de las formas, como podemos observar en las telas. El estado de dicha escultura es perfecto, ya que es bien

cuidada por sus súbditos y familiares. Está hecha de un material ligeramente traslúcido, similar a la cerámica y al vidrio, o el hielo, y sus colores de tintes azulados. Como bien solían hacer los artistas modernistas, su pose es delicada, pero a su vez dinámica, empleando su tridente como reposo y equilibrio. De sus pies se extienden lo que parece una salpicadura de agua congelada en el aire, a lo mejor simbolizando que con esta estatua se está retratando eternamente a la valiente Princesa Mipha, quien se sacrificó por el bien de su pueblo. De esta manera, entendemos que su función es funeraria, simbólica y, sobre todo, conmemorativa, representando así una antítesis de la efímera y corta vida que Mipha vivió.



*Ejemplos de escultura modernista a comparación de la Estatua de Mipha, en el recinto Zora.*

- **El Pedestal de la Espada Maestra.**

El Pedestal de la Espada Maestra, también conocido como el Pedestal del Tiempo y el Pedestal Sagrado, es un objeto recurrente en la serie The Legend of Zelda. Se encuentra en el Bosque Korok, en lo profundo del Bosque Perdido, en Breath of the Wild. Se ubica debajo del Gran Árbol Deku, donde extrae la energía de la tierra para restaurar la Espada Maestra cuando esta se daña. La conexión entre Link y su entorno, sobre todo la natural, es íntima y explícita.

Aproximadamente a la edad de **doce** años, Link se dirigió al Bosque Korok y sacó la Espada Maestra de su Pedestal, similarmente a la leyenda artúrica que previamente hemos comentado y relacionado con la concepción divina del número doce (Doce meses, doce dioses griegos...)

El pedestal está construido de manera simbólica, no solo representando la figura de la trifuerza (El triángulo) constantemente, sino que embarca a todas las civilizaciones que encontramos en la tierra de Hyrule.



*Espada del Santo Grial y el Pedestal de la Espada Maestra.*

Por último, una de las narrativas más icónicas de la leyenda de Excalibur tiene que ver con la Dama del Lago. Este es el nombre de origen pagano, probablemente de la mitología celta, donde se le refiere a varios personajes que se parecen entre sí. Aparece en la mayoría de las obras sobre el rey Arturo y su relación es estrecha con la espada Excalibur. Su nombre suele derivar de Viviane o Nimue, y suele ser un ser mortal que aprende a controlar la magia, o directamente un ente mágico. Suele ser representada como un agente benévolo. Las apariciones de la Dama del Lago son comunes pero narran distintas historias, y por esto presenta una variación de nombres pero la misma esencia (la guardiana de Lancelot, la amada de Merlín y, la leyenda a destacar, la dadora de Excalibur)

Merlín dirige a Arturo con la Dama, y ella es presentada como una misteriosa mujer de buenas intenciones hacia dicho Rey. Apareciendo en su lago, ella le otorga Excalibur tras el destroce de su última espada. Dicho esto, la figura de La Dama del Lago la podemos relacionar tanto como con Zelda, como con Mipha, ya que ambas otorgan a Link de distintas armas. Mipha, princesa de las aguas, le otorga la armadura Zora a Link, mientras que Zelda protege la Espada Maestra llevándola a su pedestal, frente al árbol Deku, para que esta se regenerase y pudiera reencontrarse con su dueño, Link. Si bien la relación con Mipha es interesante, las similitudes más fascinantes las comparte con Zelda: un ente mágico o dominante de la magia, relacionadas con el agua, la Espada mística y de asegurarse de su protección, además de guardar una relación con el héroe protagonista.

Dentro de la mitología, las figuras marinas y sus deidades eran el elemento que controlaba la misma esencia de la vida. Por ende, la mayoría de los mortales mantenían un serio respeto a todo un abanico de representaciones del elemento.



*Zelda y la Dama del Lago.*

# TERCERA ENTREGA: LA ICONOLOGÍA DEL PRODUCTO



La última entrega de este trabajo se especifica, sobre todo, en el lenguaje visual e iconográfico del producto. Se basa en todos aquellos mensajes que yacen a simple vista: expuestos sobre arquitectura, dentro de los personajes en forma de arquetipos, visualmente mediante la composición y elementos existentes dentro de la realidad del producto que reflejan a nuestra misma realidad. Por último, también exploraremos todos los mensajes considerados subyacentes y más tácitos. Aunque no estén descritos de manera literal o sean evidentes a simple vista, estos mensajes están igualmente presentes en el producto.

- **El protagonismo visual del entorno.**

Se sobreentiende como la grandeza visual en *Breath of the Wild* es asombrosa y tiene el poder de erizar la piel de cualquiera. El jugador es situado en un Hyrule que, pese a estar destrozado por una gran Calamidad, existe una cierta paz y tranquilidad en saber que la naturaleza sabe lo que hace. Sentir que el entorno está vivo, acompañante fiel de Link, no es un sentimiento completamente erróneo. La soledad, en este caso, se hace mucho más llevadera. Un héroe que despierta con gran peso sobre sus hombros, y una culpabilidad probablemente más grande de lo que cualquiera de nosotros es capaz de imaginarse, de repente se encuentra abrazado por el cálido fuego de una fogata, el canto del viento entre robles y de la infinidad de pequeños animales que brotan y saltan, saliendo de sus escondites. Sin embargo, a veces la soledad también es sofocante. La grandeza de un paisaje no solo genera una sentimentalidad sublime, pero también empequeñece a nuestro protagonista, sensación la cual se agranda cuando añadimos la soledad y el vacío emocional que sufre Link.

Pese a esto, la perspectiva del espectador desempeña un papel crucial. Es el jugador quien mueve a Link y, por lo tanto, somos nosotros también quien exploramos el mundo junto a él y apreciamos el entorno paralelamente. Nintendo aprovecha mucho este uso de experimentar y ver cosas por primera vez. Con el método mencionado anteriormente en la primera entrega, el juego se ha construido mediante el uso de “triángulos visuales” que permiten el descubrimiento gradual y constante de oportunidades y lugares nuevos. Por ejemplo, tras escalar una pequeña colina, nos damos cuenta que tras de esta yace una montaña aún más grande por escalar, y tras escalar esta, nos damos cuenta como existían unas ruinas detrás de la montaña. Adicionalmente, como si la soledad no fuera sofocante a veces, la música a menudo es inexistente; dejando al jugador a solas con los susurros del césped y el canto del viento, o simplemente acompañando a estos fenómenos, con un jugueteo de las teclas de un piano o una gentil guitarra. Contrastando, así, con la banda sonora de entregas anteriores de la saga de Zelda, que pese a estar presente en *Breath of the Wild* en los momentos cumbres, destaca por un estilo bombástico, épico y de resonancia romántica acompañado de potentes orquestas y complicadas composiciones.



Captura modificada de *Breath of the Wild*, en Art Station y el Gran Cañón en Arizona, Estados Unidos. *Breath of the Wild* incorpora referencias a paisajes reales dentro del mundo de Hyrule.

El entorno, así, es realmente el verdadero protagonista de este videojuego. Mucho más que un mero telón de fondo, es un elemento dinámico e integral que moldea la experiencia del jugador. El vasto mundo abierto cautiva a los jugadores al ofrecer libertad y exploración, aprovechando el deseo humano de descubrimiento y curiosidad. Tan así que el sentimiento principal que se traduce hacia el espectador es la calma ¿Cómo puede ser que un juego, que se alimenta y construye a base de la tragedia y la supervivencia de un pueblo ante una extinción masiva inscite la exploración de manera relajada? El éxito del juego radica en su diseño bien elaborado de mundo abierto, permitiendo a los jugadores no solo forjar su propio camino, creando un sentido de agencia y conexión personal, sino también sumergiendolos en este en una constante inclusión de pequeños secretos, detalles y lugares ocultos, una física sumamente real que da paso a la experimentación, además de lore e historia subyacente a todo lo que se encuentran. El entorno, entonces, también es paradójico. Es la calma y el desorden, la belleza que nace ante un peligro inminente, la familiaridad con lo desconocido y lo grandioso junto a lo pequeño. El paisaje, tal como lo vemos, representa también la dualidad narrativa de la saga. Estos dos elementos que parecen contradictorios son esenciales el uno para el otro. En esencia, la historia de *Breath of the Wild* trata sobre el fracaso y la tragedia, pero también sobre la superación y la recuperación de uno mismo; el encontrar alegría y tranquilidad en el mundo, inclusive tras su destrucción. Nuevamente, como observamos en el Ying y el Yang, siempre hay luz dentro de la oscuridad, como hay sensaciones trágicas dentro de la felicidad.

Para evitar desorientar al espectador en un mundo abierto o restringirlo a normas “invisibles”, el entorno interactivo es crucial; no es solo un escenario estático, sino un ecosistema vivo y respirante. Los patrones climáticos, la vida silvestre y las interacciones elementales contribuyen a un mundo vibrante y realista, uno el cual el jugador se muere por explorar. Es difícil encontrar elementos en el juego que *no* sean interactivos. Dicha interactividad eleva la inmersión, haciendo que los jugadores sientan que habitan en un reino vivo y en evolución, pese a todo. Uno se siente como si el mundo nace a sus pies, “cada vista se siente como una recompensa, cada paisaje como un cuadro, cada lugar al cual puedes llegar, una sensación de libertad...”

La filosofía detrás del paisaje va más allá de lo estético; es una herramienta narrativa. Las ruinas cuentan historias y el paisaje refleja los temas generales del juego de decadencia y renacimiento de una nación que casi se dio por perdida. El paisaje no es solo un lienzo; es un rompecabezas, un desafío y un recurso estratégico. El motor de física permite resolver problemas de manera creativa, convirtiendo el entorno en un conjunto de herramientas para los jugadores. Comunmente los eventos no escritos y elecciones de los jugadores crean experiencias únicas, existiendo mil maneras de resolver un mismo problema. *Breath of the Wild* fue revolucionario en este sentido, siendo de los pocos juegos que permite tanta libertad a la hora de explorar. Algunos dirían que, muchas veces, esa exploración tan libre y absoluta era incluso agobiante, no sabiendo muy bien por donde empezar. Si a uno le place, lo primero que puede ir a hacer es matar al boss final con tres corazones y una rama.

*Breath of the Wild* destaca al equilibrar la libertad con un propósito. Aunque el mundo es expansivo, cada rincón se siente diseñado intencionalmente, evitando los inconvenientes de espacios vacíos y monótonos. Esta atención meticulosa a los detalles, combinada con un paisaje magistralmente diseñado, hace que el mundo abierto del juego no solo sea vasto, sino significativo. En esencia, el entorno en *Breath of the Wild* es una narrativa, un patio de recreo y un desafío. Se entrelaza sin problemas con la psique del jugador, satisfaciendo la necesidad humana intrínseca de exploración e interacción. La filosofía detrás de su diseño de paisaje trasciende lo meramente estético, creando un reino virtual que resuena profundamente con los jugadores.

De una manera muy similar, los celtas se aproximaban a la comprensión de su entorno de esta manera. Para los celtas, el bosque tenía un significado eminentemente sagrado. En su entorno observaban la vida misma, desde las maneras más literales hasta algunas más simbólicas. Su vida cotidiana se ligaba ya a los ciclos naturales, por lo tanto su religiosidad también se encuentra estrechamente relacionada al medio ambiente y sus elementos. Bien sean los propios árboles más robustos y singulares o un conjunto de estos. Ambos contienen simbolismos que, a día de hoy, continúan siendo estudiados. Ante todo, el árbol es un “símbolo universal de los procesos cíclicos

de muerte y regeneración”, relacionándose con conceptos como la fertilidad, longevidad y sabiduría. Podríamos decir, entonces, que es de las primeras concepciones históricas del arquetipo del árbol viejo, sabio y sagrado. Pese a sus variaciones, en *Breath of the Wild* encontramos un gran y claro ejemplo: el Gran árbol Deku. La concepción del árbol como un inicio, un propulsor de la vida, que mantienen los celtas, aunque más ‘arraigada’ en las ramas y raíces, también aparece dentro de la cosmovisión germánica y nórdica, donde el árbol se representa como el denominado *axis mundi*, una anexión sagrada y divina del cosmos, un conector de realidades.



La terminología principal hacia estos lugares en español se nos queda corta, donde nos referimos a este como un bosque sagrado. El término mayoritariamente usado fue el del *nemeton*. En sí, se refiere sobre todo a un lugar sagrado (arbolado o no).



*Bosque con paisaje celta.*

Durante la Edad Media, el bosque fue el lugar encargado de recoger todo aquel imaginario que poco a poco se fue componiendo hacia el paganismo y folklore. Posteriormente, para los románticos, por ejemplo, el bosque se entendía como un símbolo de nostalgia por un pasado perdido (bien presente en nuestro producto), mientras que los simbolistas vieron al bosque como un templo en sí mismo. El neopaganismo también se alimenta de la concepción del bosque y de la presencia de vida esotérica inminente. El bosque, así, encapsula el autodescubrimiento (en la antigua Grecia, la llegada al claro, donde se pensaba, la predecía un bosque, lugar donde te enfrentas con las dudas y cuestiones) el cual solo aparece si uno es realmente consciente de su sagrado entorno y la sabiduría inminente que carga la naturaleza. Y es que hay algo que está claro: la única fuerza imbatible es la naturaleza.





*El Men-an-Tol (Cornwall, U.K) y la roca agujereada en Breath of the Wild.*

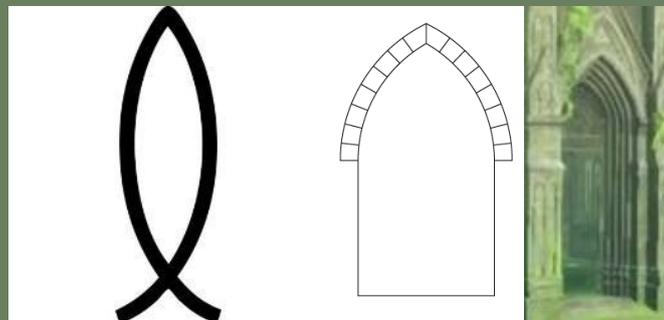
El imaginario celta en la naturaleza de Zelda es más notorio de lo que parece a simple vista. Esta piedra se asemeja a la formación de rocas de Men-an-Tol (significando la piedra del hueco) en Cornwall, Reino Unido. Aunque no se sabe con certeza si el agujero fue intencionado o causado por el paso del tiempo, su colocación sugiere que se trataba de un antiguo crómlech. En el folklore, se decía que las hadas o pixies observaban a través de este, o que los “niños cambiados” (*changeling*, en inglés, personaje de folklore) eran puestos sobre estas piedras para que su madre lo recogiese, haciendo referencia a su similitud con la vagina, entre otros significados varios relacionados con la fertilidad. Pese a esto, las piedras agujereadas no son exclusivas de regiones celtas, sino también las podemos encontrar hasta inclusive sobre Asia con funciones cosmológicas, arqueoastronómicas y climatológicas (calendarios solares...)



En esencia, los antiguos celtas eran también animistas (como hemos visto con anterioridad, el universo Zelda es fuertemente animista) puesto a que “honraban las fuerzas de la naturaleza y veían el mundo habitado por numerosos espíritus, manifestándose lo divino en aspectos del entorno natural”. De tal manera, la religión y visión celta “percibía lo sobrenatural como integral y entrelazado con el mundo material”. Muy similarmente a la sociedad japonesa y a la visión sintoísta, los elementos del medio natural, como montañas, ríos y árboles, estaba empapados de espíritu y vida propia. Para reflejar esta conexión y su fuerte vínculo con el mundo natural, la sociedad celta era predominantemente rural. Los patrones y fenómenos meteorológicos, especialmente el viento, la lluvia y el trueno (los únicos tres fenómenos meteorológicos en Zelda que son de aparición completamente arbitraria, como sería cada fenómeno en la realidad) eran reconocidos como imbuidos de espíritu. Por ejemplo, el dios Celta Taranis, no era el dios del trueno, sino que él mismo era el trueno. El viento, también, fielmente presente en su música con la invención de la gaita. “Los numerosos instrumentos musicales de Zelda casi siempre han tenido una importancia mágica o sagrada, y las canciones a menudo han funcionado como llaves para mazmorras y otros reinos fantásticos: la Canción del Tiempo abre el Sagrado Reino que se asemeja al Otro Mundo Annwn, las canciones en The Wind Waker abren los Templos de la Tierra

y el Viento, las Piedras Aulladoras permiten que Link comulgue con su ancestro muerto en un extraño mundo espiritual, y las canciones del arpa en Skyward Sword abren las pruebas espirituales en el Reino Silente”.

Ya en tiempos posteriores, con una arquitectura religiosa y civilizada, sin adentrarnos en un análisis completamente técnico y arquitectónico, la forma del arco apuntado gótico es interesantemente similar a la forma del pez cristiano, la cual a su vez se asemeja a la Herida de Cristo y, también, a una vagina. La utilización de esta forma en el Templo del Tiempo, la Iglesia hyliana gótica por excelencia, que abarca la estatua más grande de la diosa Hylia, no resulta tan arbitraria tras esta pequeña introspección. Relacionar a la religión hyliana con la cristiana no es una conclusión descabellada, dicha raza teniendo un parecido importante a la raza europea blanca (desde la arquitectura hasta costumbres y estilo de vida). De esta manera, la entrada al templo sagrado hyliano, en el cual habita la estatua de su Diosa madre, es un símbolo cristiano que a su vez se asemeja a una vagina (la de la diosa madre situada dentro del templo). Adicionalmente, la herida de Cristo se asemeja increíblemente al ojo de Sauron y a los ojos presentes aunque, curiosamente, se le aporta un significado profundamente contrario: no es el ojo de Dios que todo lo ve, sino el ojo de la Maldad, el ojo del Enemigo, el ojo que azecha...



La forma del pez cristiano a comparación del arco apuntado gótico.



Izquierda: el ojo de Ganon. Centro: la herida de Cristo. Derecha: el ojo de Sauron.

La similitud del pueblo hyliano con el pueblo blanco europeo no es compartida, por ejemplo, por el pueblo Sheikah en Zelda. Principalmente, de los elementos más disfrutables o distintivos del paisaje en *Breath of the Wild* es la presencia de la arquitectura en ruinas, un simbolismo constante del paso del tiempo. En cambio, los Sheikah presentan una preocupación por la perseverancia de sus estructuras (cosa que, en mi opinión, contrasta con haber colocado a los Yiga como los ‘villanos’ al haberse revelado ante la nueva ley del Rey, que impedía a esta etnia emplear su tecnología y tradiciones. Hecho que, también, resuena con comportamientos europeos a lo largo de la historia) y toda una visión sobre el futuro, el mantenimiento y construcción de todo hacia este. El pueblo hyliano, por el otro lado, se encuentra profundamente afectado por el paso del tiempo, muchas de sus construcciones antiguas e importantes al borde de desvanecer (pueblos enteros de lo que parece arquitectura medieval) y nadie que se digne a restaurarlos.

- **Mitología celta.**

Tal como anteriormente indiqué, la mitología celta en Zelda es responsable por figuras como Epona, una gran variedad de armas y sobre todo de la concepción del entorno y el bosque como un estado anímico. Aun así existe un gran abanico de consistencias notables entre dicha mitología y la saga.

Inicialmente, la visión de Zelda sobre las hadas es considerablemente más benévola que la de las aladas y maliciosas hadas celtas. “Son consideradas ángeles, demonios, los muertos y a veces razas antiguas dirigidas a la exclusión, o simples seres espirituales, criaturas identificadas como hadas que han aparecido en grandes y variadas formas”. Las hadas, así, pueden ser y solían ser para los celtas criaturas crueles, generalmente maliciosas o con ganas de causar el caos. Como en el mito de las rocas agujereadas, donde las hadas (o pixies) situaban a los *changelings*, unos niños cambiados, y secuestraban a los originales. En sí, las hadas eran “*tricksters*”. De los personajes más similares a tal personalidad, encontramos a Skull Kid en *Majora’s Mask*, quien además es acompañado por dos hadas de su mismo carácter: Tatl y Tael. Aunque este es un ejemplo distintivo, puesto a que en general las hadas en Zelda decantan por ser criaturas benévolas, como Navi en *Ocarina of Time*. Entre otras especies, están los *Aes Side* o aos sí, comparables a las hadas o elfos, es un término irlandés de la mitología irlandesa y escocesa para una raza sobrenatural que viven bajo tierra en montículos de hadas, al otro lado del mar occidental o en un mundo invisible que coexiste con el mundo de los humanos (similar al bosque Kokiri), referiro a veces como el Otro Mundo, “un ámbito feérico que coexiste con los humanos”. El nombre *Aes Side* deriva de “gente de los montículos”.



Skull Kid, Tael y Tatl.



*Un montículo y los hogares en el bosque Kokiri en Ocarina of Time.*

Estos seres son versiones literarias y posteriores de los Tuatha Dé Danann (el pueblo de la diosa Dana, una antigua y caída raza de inmortales divinos quienes podemos relacionar también con los hylianos) Según algunas fuentes, los Tuatha Dé Danann, sobrevivientes que escaparon de los Hijos de Míl Espáine, se retiraron al Otro Mundo. Estos últimos, como otros invasores iniciales de Irlanda, venían de Iberia. Como parte de su rendición a los milesianos, los Tuatha Dé Danann acordaron vivir bajo tierra, asignándose a cada tribu un montículo en interpretaciones posteriores. En creencias posteriores, se dice que los aos sí constaban de un carácter bastante más marcado, siendo bastante irascibles y, por lo tanto, se había de tener cuidado con no enfadarlos o insultarlos. Se intentaba no mencionarlos directamente, y se les llamaba en cambio “la gente hada (feérica)”, “los buenos vecinos” o, simplemente, “la gente”. Son percibidos como guardianes de sus casas y tierras, o un corro de brujas, o un árbol especial (como el árbol Deku para los Kokiri y los kologs), un gran lago (loch) o un bosque en particular (el bosque Kokiri en *Ocarina of Time* o el Gran Bosque de Hyrule en *Breath of the Wild*).



*Izquierda: círculos de “hadas” naturales. Centro: rocas kolog. Derecha: cuadro sobre los círculos o bailes de las hadas, “The Fairy Ring” de Holmes Sullivan.*

Los aos sí suelen estar conectados a ciertas épocas del año y con ciertas horas del día, en sí el Otro Mundo es más semejante al mundo mortal en las horas del anocher y el amanecer. Los personajes celtas viajarían a estos lugares para salvar doncellas, enfrentar desafíos y recuperar

tesoros, o entrarían y saldrían en viajes espirituales. En *Skyward Sword*, Link ingresa al Reino del Silencio para crecer espiritualmente y ser recompensado con un artefacto necesario para avanzar.



*En Twilight Princess (2006) existe Twilight Realm o el Reino del Crepúsculo, una realidad paralela a Hyrule atascado en un atardecer perpétuo, un mundo sombrío. Estos mundos alternativos celtas también recuerdan otros lugares mágicos como the Sacred Realm, donde se guarda y protege la Trifuerza (A Link to the Past, Ocarina of Time, twilight Princess y A Link Between Worlds) y Silent Realm (una realidad espiritual en Skyward Sword).*

Pese a que la mayoría de entidades sean más claramente inspiradas en el folclore japonés, como los Kamis (kologs, árbol Deku o los dioses del Viento) y/o los oni (bokoblins...) la similitud con sobretodo porque ambas culturas son fuertemente animistas en cuanto a su percepción del entorno. Con eso en mente, casi se podría decir que, de todas las mitologías, la mitología celta es de las que más se asemeja a Zelda junto a la japonesa, claro está. La japonesa embarca, sobre todo, los aspectos más sobrenaturales y fantásticos, puesto a que los celtas (pese a toda su mitología mencionada) tenían un carácter más bélico en cuanto a la mensajería de sus historias; además de que los japoneses consiguieron aportar aun más significados hacia la comprensión del paisaje como una entidad más, mientras que la cultura celta se centra en las históricas heroicas, como la leyenda artúrica que hemos mencionado con anterioridad. Tampoco es erróneo concluir que los celtas creían en la reencarnación, sobre todo gracias a las figuras de los druidas, al igual que se suele pensar que Link y Zelda pueden reencarnarse de un juego a otro, y se sugiere que Demise se reencarna como Ganondorf.

### o **Los siete sabios y los druidas celtas.**

Los druidas eran las personas de la clase sacerdotal (aunque no tenían que ser necesariamente sacerdotes) en Irlanda, sobre el Norte de España, la Galia y algunas de las partes de la Europa celta durante la Edad de Hierro o antes. La palabra druida proviene del latín *druides*, que fue considerada por los romanos la palabra nativa en céltico específicas para estas figuras, además de existir otras variaciones grecorromanas que derivan de dicha palabra nativa (*druides* en griego o *druidae* en latín). Del irlandés antiguo, entonces, *druí* (significando druida, hechichero) y el galés temprano *dryw* (vidente). Además, la palabra hipotética del protocelta puede ser reconstruida como *dru-wid-s*, que significa “el que conoce al roble”.

La función de los druidas variaba, generalmente según la localización: sobre Irlanda servían una función sacerdotal y sobre Gales, por ejemplo, profética. En esta última función, se decía que estaban sumergidos en la misma inspiración, llamada awen, en la cual sentían los bardos. La única evidencia que disponemos sobre los druidas son breves descripciones de los griegos, romanos y autores varios, además de historias irlandesas creadas en el Medievo.

Entre los temas recurrentes de los druidas, encontramos un gran número de registros grecorromanos, incluyendo los sacrificios humanos, una creencia en la reencarnación y su alto estatus social. Se desconocen sus prácticas más que el ritual del roble y muérdago. Además, con la romanización los últimos druidas terminaron desapareciendo, con ellos sus enseñanzas y conocimientos. Siglos más tarde, reclamaron el título de druidas aunque ya solo fueran considerados como brujos o adivinos simples. En sí, tenían una concepción de los druidas como de personas de alto estato, sumamente sabias y respetables, pero practicantes de la hechicería o magia. Por ejemplo, sobre el año 750 se emplea la palabra druida en el poema del monje irlandés Blathmac, convertido al cristianismo, que hablando sobre Jesús cita: "...mejor que un profeta, con más conocimientos que cualquier druida..." También son mencionados en cuentos medievales irlandeses, como en Táin Bó Cúailnge, donde se les describe como hechiceros contra del cristianismo. Consecuentemente, a finales del siglo XIX e inicios del XX, "grupos fraternales y neopaganos se fundaron basándose en ideas sobre los antiguos druidas en un movimiento denominado neodruidismo". De tal manera, en la concepción moderna de los druidas, por ejemplo en los juegos de rol o fantasía, los druidas son una especie de variante del mago o hechicero ordinario, con una apelación hacia los poderes de la naturaleza más que la simple magia.

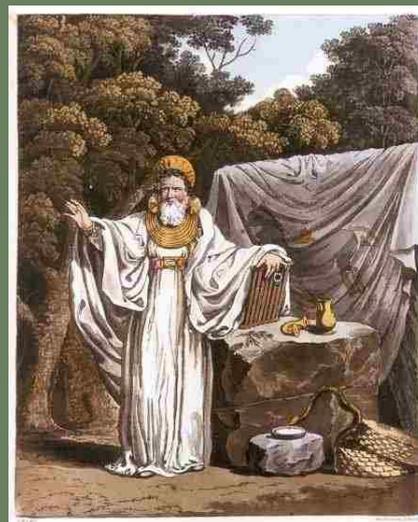
Las las figuras de los Siete Sabios (En inglés, *The Seven Sages*, dicha palabra significando alguien profundamente sabio o una persona con muchos conocimientos, del latína *sapere*: "ser sabio") son una serie de personajes recurrentes dentro del universo de Zelda. Sirven como el vínculo entre el Reino Sagrado (*Sacred* en inglés, que implica algo tanto sagrado como divino) e Hyrule, resguardando el poder de la Espada Maestra y eliminando a quienes representan una amenaza para Hyrule. Así, se erigen como protectores del reino, aunque, a pesar de estar del lado heroico, sus acciones rara vez carecen de motivaciones o algo a cambio. Estos sabios asumen sus roles después de ser "despertados" cuando se les necesita, con su función predestinada por una conexión espiritual o genealógica con un Sabio del pasado. Como consecuencia, los Sabios han sido secuestrados y asesinados para evitar que unan sus poderes contra los practicantes del mal. En tales casos, solo el Héroe tiene lo necesario para salvar, encontrar o despertar a los Sabios y obtener su ayuda.

Dependiendo de las entregas, existen distintos tipos de Sabios. Actualmente, se conoce la existencia de diez. Aparecen los Sabios del Fuego, Agua y Espíritu, los Sabios de la Luz, Bosque y la

Sombra, los Sabios del Viento, los Sabios de la Tierra, los Sabios del Trueno y el Tiempo, último el cual no es asociado con ningún elemento. Es en *Ocarina of Time* (1998) donde se introducen a los Siete Sabios, quien incluye a su líder: la Princesa Zelda. En *Twilight Princess* (2006) aparecen Seis Sabios con los mismos símbolos que portaban los otros seis en *OoT*. Dos Sabios aparecen en *The Wind Waker*, sirviendo la misma función de proteger a la Espada Maestra; en *Tears of the Kingdom* (2023) aparecen Seis Sabios dirigidos por el Rey Rauru, más que un Sabio en sí, era un Zonai, y Zelda también forma parte. En esta última entrega, su función primordial no es la salvación de la Trifuerza



y el Reino Sagrado (puesto a que estos elementos no son mencionados ni en *Breath of the Wild* ni en su secuela) sino en un intento en proteger a Hyrule. Finalmente, en *A Link Between Worlds*, aparecen Siete Sabios, ninguno de ellos los cuales son Zelda. En *A Link to the Past*, se nos recuerda la reencarnación druida y la transferencia del conocimiento al presentarnos a las Siete "Maidens", prodecesoras de los Siete Sabios que heredaron su poder.



*Sabio Rauru, Ocarina of Time y un sabio druida celta.*

En *Ocarina of Time* se profundiza la naturaleza de los Sabios. Cada Sabio, a excepción del séptimo, está asociado a un elemento específico, un símbolo distintivo y un templo temático, recordando la sabiduría natural (en el sentido literal) de los druidas celtas. En Zelda, durante períodos de paz no existen Sabios, solo aquellos que podrían convertirse en ellos si Hyrule cae bajo el dominio del mal, por ende no son considerados una clase social existente como lo eran los druidas en la clase sacerdotisa. En el caso de una amenaza hacia Hyrule, el Reino Sagrado emite un llamado que despierta a quienes están destinados a convertirse en Sabios. Por lo general, los futuros Sabios desconocen su condición hasta que son despertados. El séptimo Sabio siempre pertenece a la Familia Real de Hyrule, custodios de gran parte de la historia del reino.

Según Rauru en *OoT*, uno de los Siete Sabios, se revela que los Sabios originales construyeron el Templo del Tiempo para proteger la Trifuerza de aquellos con intenciones malévolas. La Trifuerza estaba oculta en el Templo de la Luz, el único templo de Sabio en el Reino Sagrado. Aunque cada templo de Sabio da acceso a la Trifuerza, solo el Templo del Tiempo está destinado a hacerlo para los no Sabios. Se protegió con un sello controlado por la Espada Maestra, inaccesible para el mal, y la Puerta del Tiempo, que solo podía abrirse con las tres Piedras Espirituales, la Ocarina del Tiempo y el conocimiento de la "Canción del Tiempo". Los Siete sabios incluyen a Rauru (Sabio de la Luz),

Saria (Una kokiri, Sabia del Bosque), Darunia (un Goron, Sabio del Fuego, de donde viene el nombre de la bestia divina Goron, Vah Rudania en *Breath of the Wild*) Ruto (un zora y el Sabio del Agua, de donde origina Vah Ruta) Impa (una Sheikah y Sabia de la Sombra) Nabooru (Una Gerudo y Sabia del Espíritu, de donde viene Vah Naboris) y finalmente Zelda, otra hyliana y líder de los Sabios, aunque no se asocia a ningún elemento con ella.

Si entendemos los elementos asociados a los Sabios en Ocarina of Time y otras entregas, además de su coherencia simbólica y artística, podemos asociar a las cuatro bestias divinas con estas figuras, además de cuatro elementos: Vah Rudania, con el fuego; Vah Ruta, con el agua; Vah Medoh, con el aire; y Vah Naboris con el trueno. Siento que el elemento de la Tierra era reservado para la raza Kokiri, que no presente en *Breath of the Wild*, se le otorgará a la figura de Link, nuestro protagonista.



*En Twilight Princess, su físico resembra a la de una cariátide griega, sus figuras son más serias, místicas y divinas que las de las entregas anteriores, que intenta encapsular más la diversidad racial hyliana.*

- **Mitología japonesa II: Los Yokai y onis en Zelda.**

En la primera entrega, nos enfocamos principalmente en describir las facetas más benevolentes del folclore japonés, explorando el reino de los kamis y la luz, y comparando el lado más oscuro de Ganon con un yokai en particular. Sin embargo, no deberíamos detenernos aquí, ya que Zelda hace referencias constantes a una amplia variedad de yokais, en particular a los onis.

Los oni son criaturas yokai del folclore japonés, que podríamos comparar con los demonios u ogros del occidente. Se cree que habitaban las cuevas o las profundidades de las montañas, además de constar de una fuerza sobrehumana y asociados con poderes como el rayo y el trueno (en Zelda, este no es el caso en lo absoluto-dichos elementos siendo fuerzas completamente benévolas otorgados hacia figuras del lado de la Luz hyliana).

La creación de máscaras oni es una popular tradición en el país de Japón, considerado uno de los millones de reflejos hacia el mundo espiritual japonés. Los oni esencialmente castigan a todo aquel quien sea malvado e injustos, pero también existen casos de onis más benevolentes que afirman la protección. Las representaciones de los onis varían significativamente las unas con las otras, pero en general suelen ser bastante grotescas, criaturas gigantescas con garras, calvas, con cuernos surgiendo de su cabeza y características antinaturales (múltiples ojos o dedos), aunque a veces, dada su variedad, también sugieren una forma humanoide. Su piel varia de color: rojo, azul, negro y verde son los más comunes.



Fotos de Bokoblins, referencia. Estatua de un oni japonés. Representación de Link en Majora's Mask como Fiera Deidad, donde esta transformación se conoce como "oni Link" en Japón.



El Aosaginohi, por ejemplo, es una criatura que toma la forma de una garza Sagi azul, que brilla misteriosamente. El folcklore parte de un fenómeno: la historia de una garza que se transformaría en un yokai. Las plumas de la garza se fusionan en brillantes escamas que emiten una luz azul iridiscente en la oscuridad de la noche. Se dice que el aliento del yokai también libera polvo dorado

en el aire que se acumula para formar una luz ardiente sin calor, aunque esta luz eventualmente se disipa con el viento. Se dice que la criatura inofensiva huye del contacto humano, conservando la timidez normal de una garza.



Aosaginohi, imagen de referencia y una garza en Breath of the Wild.

La leyenda también advierte que no se debe confundir la luz azul-blanca resplandeciente con las luces onibi. Estas pequeñas luces son un tipo de luz-efecto atmosférico que aparece en forma de fantasma en distintas leyendas japonesas. De acuerdo al folclore, son espíritus nacidos de los cuerpos de los animales y fantasmas, además de que se dice que son pequeñas almas de los resentidos, quienes se terminaron transformando en fuego. Existen distintos tipos de onibi que aparecen en distintos lugares sobre Japón, por ejemplo Hidama (espíritu del fuego), que aparece en la Prefectura de Okinawa, quien vive en la cocina tras el carbón, además de convertirse en ave y volar alrededor, es capaz de provocar incendios. O los inka (sombra de fuego), que aparece junto a un fantasma o yokai. En sí, podríamos estarnos refiriendo a un onibi a unos testimonios colectivos de distintas partes de Japón ante misteriosos fenómenos de la luz.



*Las luces onibi, imagen de Warriors of the Myth, y los poes en Tears of the Kingdom, pequeñas luces azules que se dicen ser espíritus perdidos en las profundidades de Hyrule.*

Otro ejemplo es el concepto de la malicia, que como ya comprendimos, es una forma malévola de energía vinculada sobre todo a los demonios y a los muertos vengativos quienes son capaces de desprender el mal de dicha forma en comparación con la Fuerza, que es la sagrada fuerza vital dentro de todas las cosas vivas. Esa dicotomía parecía confirmarse casi que todas las entregas como Luz versus Oscuridad, Hylia versus Demise, vida sagrada versus vida demoníaca.

Aunque parezca muy blanco y negro a veces, hemos entendido como la dualidad en Zelda consta de matices. No es una mera lucha del bien contra el mal, sino que son una existencia que depende de la otra, el mal siendo una abjuración del bien; inspirado en la cultura japonesa, los cuales no constan de pecado, sino de acciones que direccionan a alguien o algo hacia el lado oscuro. La Oscuridad, generalmente asociada al Mal (como en Ganon) también se presenta dentro del lado Hyliano (Impa en Ocarina of Time, siendo la Sabia de la Sombra) Aunque consideremos a Hyrule Tierra Santa, tras su creación, el Mal siempre irá detrás de él, al ser una fuerza que depende de la otra para existir. Mientras exista el Bien, el Mal nacerá, y viceversa.

Los kami, dentro del Shinto, son los espíritus que habitan el mundo. Pueden ser elementos del paisaje, fuerzas de la naturaleza, así como seres por sí mismos o los espíritus de quienes hayan fallecido; No se pueden separar a los kami de la naturaleza, pues estos son parte de ella (o mejor aún, **son** ella) de tal manera que lograrán poseer hasta lo más gentil que esta ofrece, como la tranquilidad de un bosque, o lo más cruel, como la ira de una tormenta. Se cree que los kami están "ocultos" en este mundo, y habitan en una existencia complementaria que refleja la nuestra: *shinkai* ("el mundo de los kami"). . Aun así, son móviles. Aunque uno pueda visitar sus lugares de adoración, que pueden ser varios, nunca permanecen para siempre. Esta filosofía es increíblemente similar a la del pensamiento celta, previamente mencionado, y aunque se parezcan, creo que los desarrolladores de Zelda, al ser japoneses, se inspiraban intencionadamente de su propia cultura, más que estudiar la celta, que resulta ser muy parecida.



Similar al comportamiento de las hadas celtas, los kami tienen una personalidad bastante marcada. Pueden nutrir y amar si son respetados, pero pueden causar el caos y traer la destrucción si no lo son, de tal manera que se ha de trabajar para evitar su ira. Pero, todos los kami tienen una custodia o deber hacia las personas que los rodean. Así como las personas tienen la obligación de mantener contentos a los kami, los kami tienen que realizar la función específica del objeto, lugar o idea que habitan. Los kami, además, poseen de espíritu (mitama, significando espíritu honorable). De acuerdo con el pensamiento de Motoori Norinaga, un escolar japonés del período Edo, se dice que el mitama consiste de varios espíritus relativamente independiente el uno del otro; una teoría Shinto que afirma que tanto los kami como el espíritu humano constan de un espíritu "entero" y cuatro sub-espíritus: el ara-mitama (el Espíritu Salvaje, la dinámica más violenta del espíritu), el nigi-mitama (el Espíritu Gentil, es el estado normal de un kami, es su parte estática, mientras que el ara-mitama aparece en tiempos de peligro, aunque las primeras apariciones de los kami suelen ser un ara-mitama, un espíritu quien ha de ser calmado para dar paso al nigi-mitama, en un ritual que se llamaba chinkon. Sea un ara-mitama que era incapaz de transformarse en nigi-mitama, incluso por motivos como una falta de veración, se transformaría en un yokai). Estos dos sub-espíritus han sido considerados contrarios en su mayoría, mas Motoori Norinaga creía que los dos son aspectos del nigi-mitama, pero actúan en mayoría como agentes independientes; el saki-mitama (el Espíritu pleno, es el lado feliz y amante de algo, es el espíritu de la prosperidad.

Moori Norinaga cree que este forma parte del nigi-mitama) y kushi-mitama (el espíritu maravilloso, es el lado sabio y experimentado de alguien y aparece junto al saki-mitama, y se dice que consta de poderes místicos). De acuerdo con esta teoría, cada sub-espíritu tiene carácter y una función propia, pero existen al mismo tiempo, complementándose el uno al otro.

En esencia, los kami son los dioses y espíritus dentro del Shinto, pero su concepto difiere de cómo la sociedad occidental percibe dioses y espíritus. En la serie Zelda, donde hay varios dioses y espíritus, es apropiado verlos como kami y así podremos entender mejor la filosofía del juego. “Es crucial entender que los kami no son exclusivamente buenos ni malos, sino que poseen ambas características”.

Además de kamis, yokais y onis, existe un concepto aún más antiguo: mononoke. Es una palabra que actualmente se usa de manera intercambiable con yokai o *henge* (seres cambiados). Son espíritus vengativos (onryo) o muertos (shiryō) o vivos (ikiryo), o simples espíritus de la literatura clásica japonesa que se decía que poseían a individuos para hacerlos sufrir, enfermárlos o incluso matarlos. En el lenguaje antiguo, sobre los años 790-830, la palabra “mono” se empleaba para referirse a los onis, espíritus o bien sean los ara-mitama, o cosas que no se sentían reales. En el código Taiho, (una reorganización administrativa del 703) se le refiere a las epidemias como “toki **no ke**”, “ke” significando enfermedad. Entonces, “mono no ke” significaba a las enfermedades causadas por el “mono”.



El título de Princesa Mononoke (1997) de Studio Ghibli, proviene de dicha palabra. El “ke” siendo el parásito que nace sobre diversos kami del bosque, y el “mono” siendo un espíritu de un oni que porta tal enfermedad. En Zelda, el “ke” sería la malicia que se expande por Hyrule, también en forma de parásito, y el “mono” el oni quien lo promulga, en este caso Ganondorf.

Intenemos aclarar el asunto. “Los Yōkai (妖怪, "aparición extraña") son una clase de entidades sobrenaturales y espíritus en la folclore japonés. La palabra yōkai está compuesta por dos caracteres kanji que significan ambos "sospechoso, dudoso", y aunque pueda considerarse un préstamo del

término chino yaoguai, la palabra yōkai ha adquirido múltiples significados distintos, peculiares en el contexto japonés”. También “son referidos como ayakashi (あやかし), mononoke (物の怪) o mamono (魔物). Aunque a menudo se traducen como tales, los yōkai no son literalmente demonios en el sentido occidental de la palabra, sino más bien espíritus y entidades, y pueden ser vistos como kami (...) Su comportamiento puede variar desde malévolos o travieso hasta benévolo hacia los humanos.”

Entonces, ¿cómo podemos definir quiénes son los buenos y quiénes son los malos? ¿Son los yōkai espíritus inherentemente malévolos o no? Insisto en que la respuesta va mucho más allá de la simple dicotomía occidental del bien y el mal. Para los japoneses, la naturaleza de un espíritu no es eminentemente malvada o inherentemente buena como un estado permanente; estas características pueden cambiar, ya sea por las acciones que realizaron en vida o después de la muerte, así como por la participación en rituales, entre una infinidad de motivos.



*Yokais y bokoblins, imágenes a comparación.*

- **El *Breath of the Wild* como epítome de la libertad y la liberación natural: el aire.**

En el núcleo del diseño de la narrativa y del videojuego se encuentra el concepto de libertad, expresado a través de los paisajes expansivos y su narrativa no lineal, además de también a través del énfasis del juego y su tratamiento del elemento del aire.

Siendo breves sobre conceptos ya tratados, el jugador, encarnando al héroe Link, es liberado en el reino de Hyrule con una orientación prácticamente mínima, permitiendo así que cada partida sea única y personal; cada jugador es libre de decidir el siguiente paso, la siguiente zona y la siguiente misión. Mas la libertad proporcionada en *Breath of the Wild* se extiende más allá del simple movimiento físico, reflejando una narrativa alejada de las convenciones del diseño tradicional de juegos. Los jugadores no están atados a una historia lineal ni se ven obligados a seguir una secuencia

predeterminada de eventos. En cambio, pueden elegir su propio camino, abordar desafíos en cualquier orden y sumergirse en la rica tradición del juego a su propio ritmo.

Este sentido de libertad está, también, presente mediante toda una serie de iconos, alegorías y metáforas, entrelazado este sentimiento con la historia artística. Primeramente, el elemento del aire está presente constantemente a lo largo del juego. El cielo abierto, los paisajes expansivos y las montañas imponentes contribuyen todos a la sensación de exploración ilimitada. La paravela, una herramienta clave en el arsenal de Link, encarna la sensación aérea, permitiendo a los jugadores planear con gracia sobre los vastos paisajes de Hyrule. Esta mecánica no solo mejora la movilidad sino que también refuerza el mensaje subyacente del juego de libre exploración, con toda la sentimentalidad que lleva consigo. Además, la posibilidad de interactuar con los elementos, ya sea navegando por un aguacero torrencial o aprovechando el viento para llegar a puntos elevados, el aire se convierte en una fuerza tangible que influye en el juego y añade profundidad a la sensibilidad.



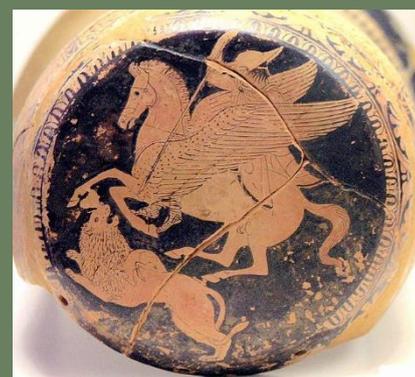
*El Romanticismo, fiel y fuertemente arraigado dentro del diseño en Breath of the Wild encapsula las sensaciones de libertad y exploración mejor que nadie.*

Más allá del plano físico, la narrativa del juego explora temas de liberación y recuperación de diferentes maneras. En *Breath of the Wild* específicamente exploramos el tema de recuperar recuerdos perdidos. Link despierta en un mundo en ruinas, y la atmósfera de misterio que envuelve su pasado olvidado añade una capa emocional al tema general de la libertad. A medida que los jugadores reconstruyen los recuerdos fragmentados, emprenden en un viaje no solo para derrotar al antiguo mal que amenaza a Hyrule, sino también para redescubrir la identidad y el propósito de Link. En su secuela, *Tears of the Kingdom*, Link recopila toda una serie de recuerdos a través de los jeroglifos,



unos grabados o líneas en el suelo, las cuales son una referencia casi que directa a las líneas Nazca de Perú. Al igual que en las líneas Nazca, son unos dibujos que solo pueden ser realmente admirados desde las alturas, es decir, desde el aire. Su propósito, para los nativos peruanos, se basaba en el concepto de la mirada de los dioses y lo que podía ser observado desde arriba.

Entre los simbolismos más importantes encontramos a la figura de nuestro protagonista, Link. Link en sí mismo es un símbolo de libertad. Como el héroe elegido por el destino, Link representa la encarnación del valor y la libertad para enfrentarse a las fuerzas del mal. Su icónica túnica verde y espada son símbolos reconocidos de esperanza y resistencia. Es que, realmente, absolutamente todo de él irradia libertad. Como ya hemos visto anteriormente: la espada divina del elegido, destinada para salvar al pueblo y liberarlo de la maldad, sus orejas y túnicas de elfo, el protector del bosque, de la naturaleza. ¿Qué puede ser más liberador que el propio entorno en su estado natural? Link en *Breath of the Wild* no se opone a la nueva manera de la naturaleza; entiende y respeta que el nuevo Rey de Hyrule es su propio entorno. No está bajo su poder cambiar la constancia del paso del tiempo y la naturaleza, sino que se identifica como su súbdito y protector. El deber de Link siempre ha sido restaurar la paz en Hyrule y liberarlo del mal. No es un héroe moderno, ni tecnológico e incapaz, es el elegido: no hay nadie que lo pueda hacer excepto él. Es la figura heroica clásica, y pese que a veces no se sienta listo (como en *Twilight Princess*, por ejemplo) al ser el proveedor de la Trifuerza del Coraje, su destino siempre será cumplido. Cada entrega parece una profecía del oráculo siendo cumplida. Los arquetipos del héroe están incrustados en la figura de Link.



*Las figuras heroicas suelen estar acompañadas de un caballo: véase Pegaso y Hércules.*



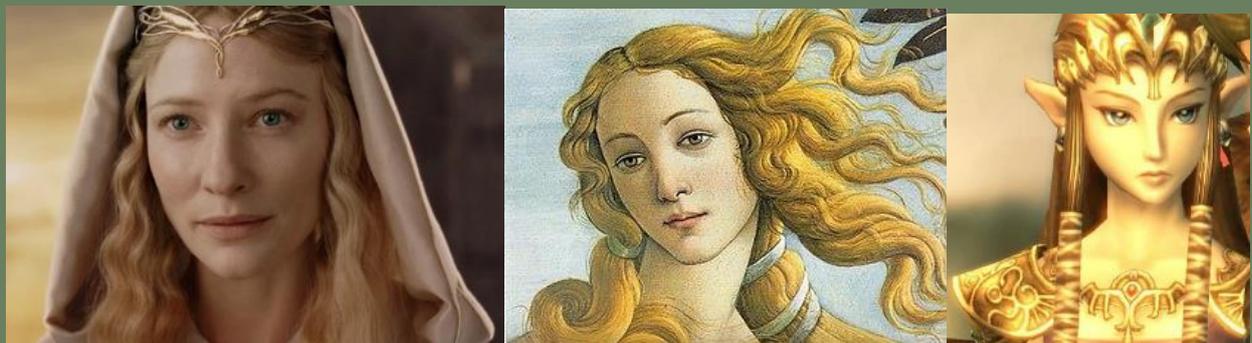
Además de su espada, consta de una acompañante fiel en muchas de las entregas: Epona, su yegua. El nombre Epona proviene de la diosa celta de los caballos, de la fertilidad y de la naturaleza, comparable con Cibeles en la mitología grecoromana. Es originaria de la mitología gala, aunque en Irlanda se le conoce como Edain. El hecho de que se trate de una yegua y no un caballo proviene de este mito: Rhiannon (su equivalente galés) es obligada a llevar a las visitas de su marido Pwyll en forma de yegua hasta el interior del palacio. Adicionalmente es considerada como diosa de la Muerte puesto a que existía una antigua creencia celta de que los caballos eran las guías de las almas o las guías hacia el otro mundo. En

*Breath of the Wild* no se separa a los caballos de la muerte- existiendo una zona santuario dedicado especialmente para revivir a los caballos caídos en tu partida gracias al dios de los caballos, Malanya. Se puede asumir que Malanya es una representación de Epona (la diosa celta).



*El dios Malanya parece llevar en su rostro una máscara similar a distintas máscaras africanas. Todas las máscaras africanas caen dentro de cinco categorías: espíritus del antepasado (lo cual se asume que es este Dios), héroes mitológicos, la combinación del antepasado, el héroe y, nuevamente para nuestro caso, los espíritus animales. Es un objeto de madera tallada donde habita un espíritu o genio. Se trata de un "ser sagrado".*

En respecto con figura de Link, nos podemos centrar en la mitología nórdica y germánica en cuanto a los elfos, nuevamente. Según la mitología, además de sus atributos humanos, los elfos son descritos como seres semi-divinos asociados con la fertilidad y el culto a los ancestros. Pese a que la fertilidad no sea un tema directamente plasmado sobre la narrativa en Zelda, decir que se centran en aspectos como el crecimiento personal y nacional es más acertado. El culto al agua, por otra parte, símbolo fértil, sí que está muy presente de diversas maneras, donde en casi todas las entregas incluye un aspecto divino o curatorio.



Retornando a los elfos, la noción de la civilización élfica se aproxima con las creencias animista en espíritus de la naturaleza y de los difuntos, presente en la mayoría de religiones humanas y, claro está, en nuestro producto. Similar a los espíritus, los elfos no estaban constreñidos por limitaciones físicas, permitiéndoles atravesar paredes y puertas, como se ilustra en Norna-Gests pátrr. En la obra del historiador islandés Snorri Sturluson menciona a otros elfos como "elfos de la luz" (ljósálfar), lo cual se ha relacionado con la conexión de los elfos con Frey, el dios del sol. Por ende, la identidad de los elfos es muy próxima a la del Hombre, en el sentido que es también asociada con ser entes

‘solares’ (alegórica y simbólicamente hablando). Suelen ser seres bellos y agraciados, sumamente ágiles e inteligentes. Llenos de valor y certeza, de vida lóngeva y plenos de sabiduría. Se les describe de la siguiente manera en la obra de Snorri Sturluson: "Allí [en el cielo] hay un lugar llamado Hogar de los elfos (Álfheimr). Las personas que viven allí son conocidas como elfos de la luz (Ljósálfar). Sin embargo, los elfos oscuros (Dökkálfar) residen bajo la tierra, y no solo difieren en apariencia, sino también en realidad. Los elfos de la luz son más brillantes que la propia apariencia del sol, mientras que los elfos oscuros son más oscuros que la propia oscuridad." (Snorri, *Gylfaginning* 17, *Edda prosaica*)" Aunque realmente el autor se refiere a los enanos como los nominados elfos oscuros, está claro que persiste y reafirma el concepto de dualidad visto de mil y un maneras dentro de la tradición artística y sobre nuestro producto.



*Freyr, dios del sol y de los elfos e Hylia.*

Por otro lado, los elfos germanos eran “ligeras criaturas que vivían en el cielo durante la era del paganismo germánico, y puede que haya incluido elfos oscuros o enanos subterráneos (ya que se entendía que eran similares a los elfos de la antigua mitología nórdica)”. Si entendemos que los hylianos se tratan de una población de elfos, en la entrega *Skyward Sword* también encontramos una similitud con, en este caso, dicha mitología germánica. Según la trama del juego y siglos previos a los eventos de este, la Diosa Hylia, guardiana de la Trifuerza, enfrentó una gran amenaza que ponía en peligro la destrucción del mundo, luchando contra las fuerzas oscuras y sellando el poder maligno. Para salvar a los seres humanos, los elevó por encima de las nubes y levantó la tierra. Se creó, entonces, el lugar denominado Altárea (Skyloft en inglés), el epicentro de la civilización hyliana en el cielo. Los hylianos, como he dicho anteriormente, son el pueblo elegido por la Diosa Hylia; la cual, indiscutiblemente, proviene de los cielos. Por lo tanto, podríamos asumir que, aunque a veces varíe de entrega a entrega, el origen de los hylianos suele ser el cielo.



No obstante, esta se trata de las concepciones más serias y divinas de los elfos que conocemos. Link y la mayoría de hylianos encapsulan más de una descripción de estas criaturas. En la fantasía y folklore, son descritos ya con las míticas orejas puntiagudas y personalidades mayoritariamente jugetonas, residentes de los bosques y lugares más apartados, sumergidos en la naturaleza. Más que los hylianos, los Kokiri se asemejan más a esta descripción más traviesa de los elfos. En *Ocarina of Time* (1998) Link, pese a ser un hyliano, habita con los Kokiri en el Bosque Kokiri. Los kokiri, pese a parecerse a los niños, son una raza que vive eternamente. Son conocidos como “los espíritus del bosque”, descripción la cual utilizaron sobre los elfos nórdicos. Tal es así, que se dice que los kokiri son los precesores de los kolog y, de acuerdo con la Guía de Nintendo, fueron originalmente niños hylianos que se aventuraron en el bosque y fueron cambiados por la raza kokiri por los poderes del árbol Deku. No obstante, muchas veces se da a entender que es el Gran Árbol Deku quien crea y diseña a cada kokiri. No crecen nunca físicamente, por lo cual siempre tendrán una apariencia joven. Su diseño, también, se asemeja a la de Peter Pan para destacar la juventud.

Retomando hacia el tema de la libertad, el mítico gorro de Link ressemble a una cornucopia. Del latín cornu (cuerno) y copia (abundancia), es un símbolo de, sobre todo y como bien dice el nombre, abundancia. Pero emana toda una gama de valores, bien sea la prosperidad, la fortuna, la ocasión, la alegría y la liberalidad.



Existe otra capa de simbología en Zelda acerca de la libertad, un significado más o menos tácito. En primer lugar, las alas de Hylia (que ya se asemejan a las alas egipcias mencionadas con anterioridad, que reflejan a un dios eminentemente solar) sino que también a las de la Diosa griega de la Victoria, Nike. Se trata de la victoria en cualquier campo, bien sea en las artes, la música, la guerra y el deporte. En el arte griego, suele estar representada como en la Victoria Alada de Samotracia en moción de vuelo. En esta escultura, todo gira en torno hacia el dinamismo, la liberación y el movimiento. Las ropas agitadas por el viento configuran estas sensaciones, que

decantan por un sentimiento gozoso. Las alas de la diosa Hylia, sobre todo en escultura hyliana, parecen gráficamente las alas de Nike, además de una sensación de liberación y gozo. En cuanto a significado, este también está muy presente, ya que se suele colocar no solo para simbolizar la liberación del pueblo hyliano y un culto hacia la diosa, sino que se incluye en la heráldica hyliana, sobre el escudo hyliano, para reafirmar un canto hacia la victoria y protección del pueblo hyliano ante cualquier mal.



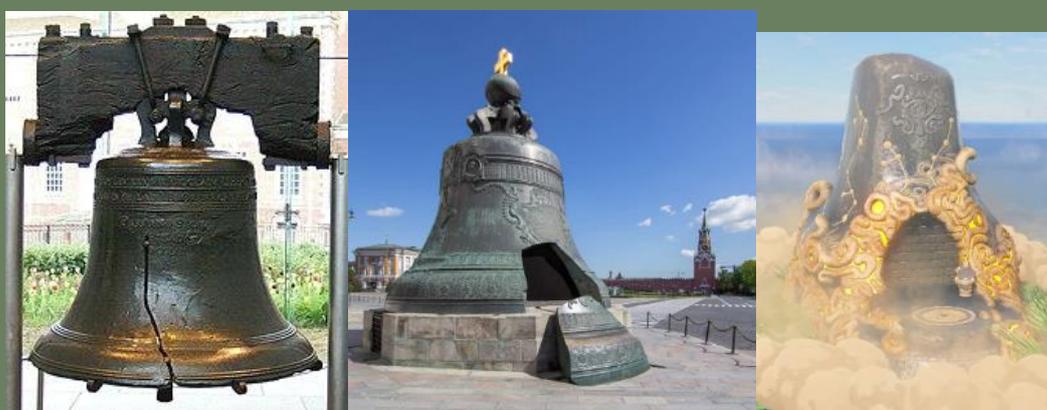
Adicionalmente, encontramos la Estatua de la Libertad, sobre Nueva York y la Columna de la Victoria en Berlín. La estatua de la Libertad fue un regalo del pueblo francés al pueblo americano en el año 1886 en modo de celebración del centenario de la Declaración de la Independencia de los Estados Unidos, relacionando los conceptos de la victoria con la liberación, aunque no se trate de la diosa Nike. Similarmente, en *Breath of the Wild*, la princesa Zelda (vestida casi que idénticamente que la Estatua de la Libertad) posa de la misma manera, simbolizando el gran acto final del videojuego y la derrota de la maldad, la llegada de la luz y una nueva era de la paz hacia Hyrule. Similarmente, la Columna de la Victoria (que sí encapsula a Nike) posa muy similar a Zelda y consta adicionalmente del símbolo alado.



La Estatua de la Libertad, Zelda y la Estatua de la Columna de la Victoria, en Berlín.



Una torre en *Breath of the Wild*, la cual culmina en una similitud fascinante con la de la antorcha en la estatua de la libertad, y las alas de Hylia con las de las gárgolas del rascacielos art decó Chrysler, también en Nueva York. Son un guiño hacia el animal nacional, el águila calva, que encapsula una sensación de libertad.



En cuanto a aspectos musicales, podríamos comparar los diseños de los Santuarios con la de varias campanas de nuestro mundo, bien sea la Tsar Kólokól, la campana Zar, es de las campanas más grandes del mundo exhibida en Kremlin de Moscú, como la Campana de la Libertad en Filadelfia, Estados Unidos, que es considerado un símbolo internacional de libertad y de los mejores representativos del movimiento independentista de los Estados Unidos. La similitud de las campanas con los santuarios en *Breath of the Wild* no se alejan mucho más de lo visual, además del simbolismo que se le atribuye a dicho objeto. “Las campanas a menudo simbolizan la alegría y la libertad, como ejemplifica la Campana de la Libertad estadounidense. El movimiento pendular de una campana puede representar los extremos del bien y del mal, la muerte y la inmortalidad. Además de ser fundamentales en rituales de exorcismo y excomunión, las campanas son un mecanismo ampliamente utilizado para convocar, a veces incluso en llamados cristianos. Su sonido no solo es un símbolo de poder creativo, sino también un llamado a la acción. En ciertos aspectos, la campana puede tener connotaciones fálicas, donde la campana y su asa se asocian con una vulva y un falo, lo mismo ocurre con una campana y su lengua. Esto también se relaciona con la encarnación de la virginidad, ya que las mujeres solteras suelen adornarse con campanas”. Por último, la relevancia de la ocarina y la música mediante instrumentos musicales. En *Ocarina of Time*, Link aprende **doce** melodías que le permiten resolver



acertijos basados en la música y teleportarse a ubicaciones visitadas previamente. La Ocarina del Tiempo también se utiliza para reclamar la Espada Maestra en el Templo del Tiempo, lo que provoca que Link sea transportado **siete** años hacia el futuro y se convierta en adulto.



*Las Diosas Doradas soplando y los cuatro vientos representados.*

Finalmente, sobre este cuadro observamos la creación de Hyrule gracias a las Tres Diosas. Es un paraíso en cuanto a referencias artísticas, pero nos centraremos en el uso del viento como símbolo libertario. Su semejanza principal sería con los dioses del viento griego, los ánemi, que correspondían a los puntos cardinales desde donde venían los vientos, respectivamente. Muchas veces, eran simplemente representados como el viento. Se puede observar en este arte oficial que se hace uso de este detalle, además de que la ráfaga termina en forma de espiral, simbolizando el inicio de un origen: la civilización, además de que sopla a lo que parecen un Adán y Eva Hylianos. En el fondo se rige una “torre” que culmina con la trifuerza, un símbolo fálico que declara la prosperidad y fertilidad que seguirá a dicho pueblo. Además, junto a ellos yace un pequeño árbol, que podemos deducir, también, que se trata del árbol de la vida. Otras veces, los anemoi eran representados como hombres (en este caso mujeres) alados.

En esencia, la saga de Zelda recurre al elemento del viento como alegoría definitiva de la libertad, permitiendo a los jugadores explorar vastos paisajes y sobre todo experimentar la liberación que supone el vuelo. Los juegos aprovechan la conexión temática entre el viento y la libertad para mejorar la sensación de aventura y exploración en el universo de Zelda.

- **Otros símbolos y sus representantes.**
  - **Hylia y Amaterasu: las madres de una nación.**

Amaterasu Okami es el nombre por el cual se conoce a la diosa del sol en la mitología japonesa, siendo una de las principales kami (deidades) de la religión sintoísta. Es considerada gobernante del reino celestial Takamagahara y el antepasado mítico de la familia imperial japonesa. Tiene dos hermanos: Tsukuyomi, una deidad lunar, y el dios de la tormenta, Susano; juntos son denominados como los “Tres Niños Preciosos”, además de ser los descendientes más importantes del dios creador Izanagi. La diosa nació del ojo izquierdo de Izanagi, y se describe en el Kojiki (el libro histórico más antiguo sobre la historia japonesa) que es “la Diosa de la que emana toda la luz” y se refieren a ella como la Diosa del Sol por su compasión. Por este motivo, es considerada una diosa amable y compasiva hacia quienes la veneran, una actitud maternal que se debe a ser la ancestrala, la madre primera, de todos los emperadores de Japón- es la madre del imperio y, por ende, la deidad suprema.

El paralelismo con la diosa Hylia es, prácticamente, explícito. El papel de Hylia como antepasado de la Familia Real de Hyrule es similar a cómo tradicionalmente se afirma que la familia imperial de Japón desciende de la diosa del sol japonesa Amaterasu, además de que ambas son consideradas diosas solares, compasivas y con una luz cegadora- protectora y creadora de una nación.



Adentrándonos en textos mitológicos, una gran parte de estos giran en torno a un incidente: Megami se queda encerrada en una cueva por la culpa de su hermano Susano (el cual entendemos que, dentro del mundo de Zelda, nos referimos a Ganondorf o a Demise). Este, borracho, destruyó los campos de arroz de Amaterasu, arrojó excrementos en su palacio y templos, aunque también se dice que reaccionó en descontento a la distribución de cielo, noche y océanos entre los tres hermanos. Su caballo celestial fue asesinado, y su cadáver arrojado a las doncellas de la diosa, quienes también murieron. Furiosa, Amaterasu se encierra en la Cueva Celestial y la selló con una roca. Consecuentemente, el mundo sucumbió hacia las tinieblas, marchitándose y ahogándose de espíritus malignos. Varios dioses se reunieron en frente de dicha cueva, con intención de crear un plan para sacarla. Finalmente, logran captar su atención con bailes y cantos y ella, curiosa, decide salir para ver qué causaba tal alboroto- le comentan que hay una nueva Diosa, y Amaterasu pregunta

quién es. El resto de dioses simplemente le entregan un espejo, y Amaterasu, quien jamás se había visto a si misma, inocentemente exclama: “Omo-shiroi” que significa tanto como blanca tez y fascinante. En su trance, los dioses cierran la cueva tras ella y la convencen para regresar al Plano Celestial. Aunque carece de iconografía, se le relaciona con este Divino Espejo. Profundizando más, cuando mandó a su nieto Ninigo-go-mikoto a pacificar Japón (su bisnieto, Jinmu, se convertirá en el primer emperador de Japón) le dio una espada, Kusanagi, la cual ella había recibido de Susano para volver al cielo; el Espejo Divino y las joyas de la Familia Imperial. Se cree que su espejo sagrado, el Yata no Kagami, se guardia en un santuario como uno de los tesoros imperiales.

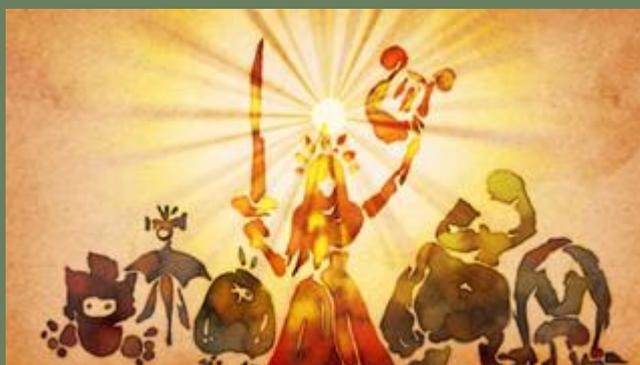
Entre otros objetos relevantes, las magatamas son abalorios japoneses (que en Zelda, entendemos que no tiene nada que ver con un abalorio...), específicamente de la época Jomon. Se pueden encontrar enterrados en los túmulos mortuorios como ofrendas a las deidades. Pero hay una magatama que destaca frente a los demás: el Yasakani no Magatama, uno de los Tres Tesoros Imperiales de los que hemos hablado con anterioridad, acompañando a la espada y al espejo. En la leyenda se dice que los tesoros fueron regalos provenientes de los dioses, de los tres dioses de Izanagi, Amaterasu (quien otorga el espejo), Susano (quien otorga la espada) y Tsukoyomi quien otorga el magatama.

En Zelda, decir que es un objeto recurrente se nos quedaría corto. Este elemento hace diversas apariciones, desde Skyward Sword hasta algo similar en Ocarina of Time, pero consta de funciones que varían de significado. En *Tears of the Kingdom*, se les denomina como Piedras Secretas. Son artefactos que se dice son tesoros de los dioses, que los Zonai trajeron consigo a Hyrule. Tienen la capacidad de amplificar los poderes inherentes de sus usuarios. De lo contrario, no se conocen poderes propios de estos artefactos. Cuando son poseídos por individuos con habilidades especiales, las Piedras Secretas adquieren un atributo y una correspondiente inscripción Zonai. Existen siete y son repartidas entre los Siete Sabios, ya que originalmente había un total de siete Piedras Secretas traídas por los Zonai a la superficie.



Los pequeños Magatamas y los que están presentes en Zelda.

Siguiendo con la comparativa, Demise anhela con gobernar Hyrule y proclamar el fin de la bondad de la diosa solar Hylia. En *Breath of the Wild*, Zelda se queda atrapada dentro del castillo de Hyrule, sellando a Ganondorf y evitar que el mundo sucumba a las tinieblas, como casi sucedió hace 100 años tras la Gran Calamidad. Además, la existencia de un objeto sagrado y celestial, como sea el espejo, se aproxima al elemento de la Trifuerza (objeto que es otorgado específicamente a Hylia), además de la existencia de una espada sagrada. Lo único que me parece discrepante, es que es Susanoo quien porta esta espada- de tal manera que es complicado relacionar la figura de Link, el héroe, con su antagonista principal. El papel de Hylia como diosa madre se mezcla con los de las tres Diosas Doradas hylianas, la cual ella no forma parte; pero Amaterasu sí forma parte de los Tres Niños Preciosos.



*A comparación, tres objetos divinos: los de los dioses japoneses y los de Hylia.*

### ○ **Hyrule y el Mito Fundador japonés.**

Dentro de la mitología japonesa, existe el Tenchi-kaibyaku, literalmente “La Creación del Cielo y la Tierra”, lo que se conoce como su mito fundador. Es la historia que describe el legendario nacimiento del mundo celestial y el mundo crativo, el nacimiento de los primeros dioses y del archipiélago japonés. Se describe en el inicio del Kojiki, el primer libro en la historia de Japón, sobre el año 712, el cual cubre tanto las bases de la mitología japonesa como las del Shinto.

El mito narra lo siguiente: “en el principio, el universo estaba inmerso en una especie de materia batida e informe (caos), sumida en el silencio. Más tarde, se escucharon sonidos que indicaban el movimiento de partículas. Con este movimiento, la luz y las partículas más livianas se elevaron, pero las partículas no eran tan rápidas como la luz y no pudieron ascender más. Así, la luz estaba en la parte superior del Universo, y debajo de ellas, las partículas formaron primero las nubes y luego el Cielo, que se llamaría Takamagahara (高天原, “Alto Llano del Cielo”). El resto de las partículas que no habían ascendido formaron una masa enorme, densa y oscura, que se llamaría Tierra.

Cuando se formó Takamagahara, aparecieron los primeros tres dioses: Amenominakanushi, Takamimusubi y Kamimusubi, sin ningún tipo de procreación, y son considerados los primeros Dioses. Llegaron, posteriormente, otra serie de Dioses, formando el Kotoamatsukami, el conjunto de estos primeros dioses. No tenían progenitores, ni parejas (hitorigami, los dioses que llegan solos a contrario de los que vienen en pareja) y se escondieron tras su nacimiento. Siguió naciendo Dioses, hasta la llegada de Izanagi e Izanami, quienes crearon el archipiélago de Japón y dieron a luz a una serie de Dioses, incluida Amaterasu.

De manera similar, en la saga de Zelda, hacen su aparición las Tres Diosas doradas, de las cuales también se presume que surgen de la nada, y crean el cielo, donde reside toda la luz y la Trifuerza. Este reino divino es esencialmente un estado perfecto e incluso intangible de todas las cosas, del cual se tiene acceso limitado y pocas representaciones visuales. En mi opinión, representa la perfección y la esencia misma de la divinidad. Con la llegada de Demise, y por consiguiente, la oscuridad, surge la raza Hyliana destinada a enfrentarse a él, desencadenando así la creación de la tierra y Hyrule.

- **Riju y el Sol.**



Otra entidad de carácter solar sería la figura de Riju. Es la descendiente de la familia real y la líder actual de la tribu Gerudo. Tras el trágico y repentino fallecimiento de su madre, es obligada a ejercer el puesto de matriarca y ha de gobernar al pueblo gerudo. Pese a su edad, es bastante seria, sabia y se ocupa con preocupación del bienestar de su pueblo. Al igual que sus ancestros, controla fácilmente el poder del Casco del Trueno al usarlo por primera vez.

Existen múltiples diosas consideradas las diosas del Sol, es decir, este “fenómeno” no se restringe a Amaterasu. No obstante, es Hylia quien se compara rigidamente con dicha diosa. Pero encontramos, a lo largo de la historia, todo un abanico de entidades femeninas relacionadas con el sol: Saule, una diosa lituana que atravesó el cielo sobre un carro empujado por dos hermosos caballos blancos, luchando contra los poderes de la oscuridad; Sunna, la diosa nórdica del Sol (literalmente se le refiere como Sol) Eos, que aunque su hermano fuera el sol, a ella se le identificaba como el aurora, por ende siendo una diosa solar; en la cultura báltica tradicional, celebraban a la diosa del Sol y patrona de los huérfanos, encendiendo una hoguera y danzando alrededor (actualmente la fiesta de San Juan); en la mitología vasca, el Sol (Ekhi) es la hija de la tierra; Uadyet, la diosa de los rayos del Sol (no del Sol), por nombrar algunos.

Como bien sabemos, en varias culturas, las deidades solares son más comunmente percibidas como masculinas, mientras que las femeninas se ligan con la luna. Pero, como estamos comprobando, dichas deidades también pueden ser femeninas. En la mitología germánica, nuevamente, es la Luna quien es masculina. Además de los ejemplos anteriores, también sucede en culturas sobre Australia, India, Egipto, Canarias, América del Norte y Asia. Los celtas, interesantemente, también constaban de distintas diosas solares. Una diosa solar, en diversas mitologías y creencias, es una entidad divina asociada con atributos como la luz, la fertilidad y sobre todo la creación. También puede representar el poder, la sabiduría y la regeneración (todos atributos que coinciden con nuestras diosas solares en el producto: Zelda, Hylia y Riju)



*Dios Solar egipcio Helios.*

En Egipto, la cobra (de Faraón, hijo de Ra), la leona (hija de Ra) y la vaca (hija de Ra) son símbolos dominantes de las deidades más antiguas de Egipto. Eran femeninas y llevaban su relación con el sol sobre sus cabezas, y sus cultos permanecieron activos a lo largo de la historia de la cultura. Más tarde, otro dios solar (Aten) se estableció en la decimoctava dinastía sobre las otras deidades solares, antes de que la "aberración" fuera eliminada y se restableciera el antiguo panteón. Cuando las deidades masculinas se asociaron con el sol en esa cultura, comenzaron como descendientes de una madre (excepto Ra, Rey de los Dioses, que se dio a luz a sí mismo). Como bien sabemos, la adoración al sol era de gran importancia para los egipcios; y curiosamente las deidades más antiguas asociadas con el sol son todas diosas: Wadjet, Sekhmet, Hathor, Nut, Bastet, Bat y Menhit. Primero Hathor y luego Isis, dan a luz (una curiosa manera de decir que han tenido un hijo...) y amamantan a Horus y Ra, respectivamente. De lo más interesante, previamente hemos mencionado y comparado a las Amazonas de Dahomey con la civilización Gerudo. En la mitología de Dahomey, encontramos a Mawu, la diosa creadora asociada con el Sol y la Luna a su vez.

A menudo, estas diosas encarnan características maternas y nutricias, representando el ciclo de vida que se asemeja al viaje del sol a lo largo del día, desde el amanecer hasta el anochecer. En contraste, dichos dioses masculinos solares, como Ra en la mitología egipcia o Apolo en la mitología griega, tienden a personificar aspectos más 'masculinos' del sol, como su fuerza y energía ardiente. En esencia, están más relacionados con el dominio y la autoridad, además de ser símbolos de la luz y el calor, mientras que las diosas son más compasivas, aunque equitativamente poderosas y guerreras. Son mujeres iluminadas, raras veces controladas por sus pasiones (a contrario de entidades masculinas, como Apolo, quien se deja llevar por sentimientos como la lujuria, la envidia o la ira). Los dioses solares hombres encarnan a una sentimentalidad como la de un león, rugen y se alzan y pretenden enseñar a todo el mundo su poder. Mientras que las diosas solares se centran en entrenar dicho poder y saber gestionar todas sus pasiones.

Las Amazonas, por ejemplo, o las cazadoras de Artemisa son partidarias de este modelo. Las Amazonas, según la mitología griega, eran guerreras valientes y habilidosas, conocidas por su destreza en el combate y su independencia. Artemisa, por otro lado, era la diosa griega de la caza y la naturaleza, a menudo representada con arco y flechas. Sus seguidoras, las cazadoras de Artemisa, eran mujeres dedicadas a la caza y la virginidad, exhibiendo habilidades excepcionales en la arquería.

- **Ganon presencia constante: la mano de Saruman en El Señor de los Anillos**

*"I wanted players to feel to feel Ganon's presence at all times. I believe that having manifestations of Ganon appear in each of the Divine Beasts creates a sense that Ganon is always right there next to Link at every step. They were born out of Ganon's obsessive hatred and fixation on revival..."*

*“Quería que el jugador sintiese la presencia de Ganon en cada momento. Creo que tener manifestaciones de Ganon en cada una de las Bestias Divinas crea un sentido de que Ganon siempre está junto a Link en cada paso que este da. Ellos nacieron del odio obsesivo de Ganon con el renacer...”*

Fragmento de *Creating a Champion*.

La leyenda cuenta que Ganon alguna vez fue un Gerudo nacido en un pasado lejano. Aunque quizás alguna vez fue un hombre, la única manera de describir su forma actual es como una calamidad. Calamity Ganon adopta las formas retorcidas de bestias como arañas y jabalíes, pero las cuatro manifestaciones de Ganon se asemejan más a una forma distorsionada de los Hylianos.

Las cuatro Bestias Divinas, al caer bajo la posesión de Ganon, despliegan su presencia por todo el vasto mapa de Hyrule, marcando de manera simbólica su influencia constante en el reino. Este fenómeno guarda paralelismo con la manera en que los ogros se someten al control de Sauron en *El Señor de los Anillos*, por ejemplo. En este contexto, Ganon imprime su sello sobre estas criaturas, ejerciendo dominio sobre ellas, al igual que las manos de Saruman sobre los ogros. Este simbolismo arraiga sus raíces en la prehistoria humana, aunque la naturaleza exacta de estas marcas abre debate, se consideraba como un medio de marcar territorio o una práctica chamánica. De esta manera, este gesto de control mediante las manos es comparable a cómo los estampados de manos servían como símbolos identitarios y de advertencia en otras culturas.





Seguidamente en la época prehistórica también nos encontramos con el totemismo, un conjunto de creencias y manifestaciones espirituales y sociales vinculadas a un tótem. En este contexto, un tótem se erige como un ser espiritual, objeto sagrado o símbolo que funciona como emblema para grupos sociales como familias, clanes o tribus. Este fenómeno encuentra las Bestias Divinas en Breath of the Wild, todas ellas protectoras y simbólicamente asociadas con animales, como se ha explicado en la primera entrega. El totem, como símbolo benevolente, se convierte en un signo positivo de identificación, mientras que el tabú, personificado por Ganon, representa un signo animista de carácter negativo del cual se busca evitar y, en el caso de Link, vencer.

- **La custodia de la naturaleza, Osiris y Link.**

La mitología, arraigada profundamente en la esencia del mundo natural, teje narrativas que reflejan la interconexión entre la humanidad y el entorno. En este complejo mundo mitológico, los elementos naturales asumen roles protagónicos, transformándose en dioses, diosas, criaturas místicas y paisajes mágicos. Los ciclos estacionales se entrelazan con narrativas de nacimientos, muertes y renacimientos divinos, reflejando la eterna danza de la vida y la naturaleza. Los ríos, mares, montañas y bosques se convierten en escenarios sagrados, habitados por deidades que personifican el poder y la esencia misma de esos elementos.

Entre las representaciones del mundo natural, nos adentramos, esta vez, en Egipto. Es un dios y rey del Antiguo Egipto, y según la mitología, fue el inventor de la agricultura y la religión. Tanto Link como Osiris asumen roles como guardianes de la naturaleza, subrayando la conexión profunda entre el heroísmo y la administración ambiental. Link protege la tierra de Hyrule del avance de las fuerzas malignas, encarnando la armonía entre el heroísmo y la preservación de la naturaleza. Osiris, en su papel de guardián de la vida después de la muerte, asegura que el ciclo eterno de la vida

y la muerte permanezca en equilibrio. Sus actos de sacrificio por el bien mayor se alinean con la ética de mantener la delicada armonía del mundo natural.



La naturaleza, para ambas figuras, emerge como un personaje central, dando forma a las travesías de los héroes y encarnando los patrones cíclicos de la vida. La integración perfecta de la narrativa del héroe con el mundo natural enfatiza la conexión eterna entre la humanidad y el entorno. A medida que los jugadores y los entusiastas de los mitos se sumergen en las aventuras de Link y en los relatos de Osiris, se les invita a contemplar la profunda sabiduría insertada en el mundo natural, trascendiendo las fronteras culturales y temporales. En la danza de la vida y la naturaleza, estos héroes encuentran su lugar como guardianes de la eterna historia de la Tierra.

○ **La purefacción del agua: Mipha y los Zora.**



El agua, fuente de vida y arquetipo de pureza, ha desempeñado un papel significativo en la literatura fantástica como un elemento curativo, un símbolo mágico de renovación y sanación. Este líquido vital, presente en incontables mitos y leyendas, se erige como una fuerza poderosa y transformadora, capaz de conferir propiedades extraordinarias a aquellos que entran en contacto con él en el mundo de la fantasía literaria.

En la fantasía literaria, el agua no solo cumple una función física de purificación, sino que adquiere un carácter mágico que va más allá de sus propiedades terrenales. A menudo, se le

atribuyen propiedades curativas extraordinarias, capaces de restaurar la salud y renovar la vitalidad de aquellos que buscan sus beneficios. Asimismo, el agua se convierte en un portal hacia lo sobrenatural, conectando mundos y otorgando dones místicos a aquellos que lo buscan.

De manera intrigante, la figura de la mujer se asocia frecuentemente con el agua en la literatura fantástica, manifestándose como una encarnación de la dualidad entre la fuerza y la serenidad. La imagen de la mujer y el agua entrelazadas en narrativas mágicas se convierte en un símbolo poderoso de la feminidad, la fertilidad y, a veces, de la capacidad de otorgar o negar bendiciones sobrenaturales. Este vínculo simbólico trasciende lo físico para abrazar lo espiritual, ofreciendo una rica amalgama de metáforas y significados que enriquecen las tramas y personajes de la literatura fantástica. Entre la infinidad de ejemplos (ninfas, sirenas...) encontramos a las alojas, un personaje de la mitología catalana (en catalán, su nombre es dona d'aigua, que significa mujer del agua). Son genios que “favorecen los nacimientos y la fertilidad, dadoras de vida y regeneradoras constantes de la naturaleza” y son general benévolas, aunque debe teerse prudencia si uno se las encuentra. Son una “adaptación local de las ninfas como representaciones de las fuerzas (femeninas) de la naturaleza...

Entre sus costumbres, encontramos salir en las noches de la luna llena y organizan bailes circulares. Salen de noche a lavar su ropa, para después tenderla sobre la luz de la luna. El que consiga traerles una de sus piezas de ropa, tendrá suerte toda lavada y conseguirá sus deseos. Además, son logevas y están muy atentas a la fase de la luna.

En el universo de Zelda, Mipha se distingue por sus habilidades curativas, las cuales están intrínsecamente vinculadas al elemento del agua. Su longevidad es notable, y se la describe como una figura hermosa, vistiendo aparentemente de manera desnuda al igual que los miembros de su especie. Además, Mipha guarda una conexión significativa con la luna, evidenciada por la tiara que ostenta, la cual encapsula el símbolo de su raza representado en tres fases de la luna.

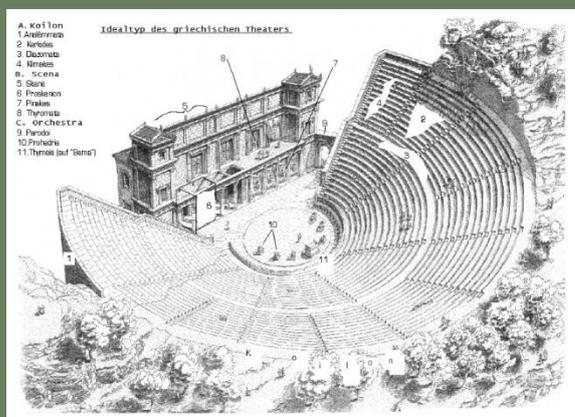
Según la tradición zora, se forja un conjunto de armadura destinado al futuro esposo de la princesa. Este detalle añade un matiz cultural intrigante, revelando la importancia de la unión matrimonial en la sociedad zora y la manera en que las costumbres y la vestimenta reflejan no solo la identidad de Mipha, sino también la rica tradición de su especie en el universo de Zelda.

Sin embargo la purefacción del agua no solo se rige a los marcos de la ficción literaria fantástica, sino que es considerada un agente purificador en la mayoría de religiones: el agua bendita en el cristianismo, el amrita en el hinduismo y sikhismo...) o rituales purificadores,

practicantes incluyen a los cristianos, hindúes, budistas, judíos, musulmanes, sintoístas, taoístas, etc. La inmersión, aspersion o afusión con el agua es un sacramento central en múltiples religiones (el bautismo en el cristianismo, el misogi en el shinto o el mikvah en el judaísmo), entre otras prácticas. También existen deidades acuáticas, las cuales se suelen venerar junto a grandes cuerpos de agua o aguas consideradas sagradas.

- **Cánones y cultura griega.**

En la antigua Grecia, la esencia misma de la existencia se construía en función del ser humano. De repente, el hombre emergió como el epicentro de todas las cosas. El hombre se volvió el principal protagonista de las obras artísticas, la motivación tras sus construcciones y el propulsor de la filosofía y el pensamiento crítico. Este cambio marcó una ruptura con la prehistoria, donde la adoración al sol, la veneración de la naturaleza y la contemplación del cosmos se priorizaban sobre el mismo individuo. En el universo de *Breath of the Wild*, no percibo que se destaque esta misma motivación, ya que Link se presenta de manera significativamente pequeña. La intención aquí parece ser la de minimizar su presencia para resaltar la majestuosidad del paisaje.



Pero los griegos tampoco aborrecían la naturaleza, ni mucho menos. Crearon manifestaciones como los teatros, estructuras al aire libre y abiertas, diseñadas para permitir la observación del paisaje circundante. Estos teatros, tallados en piedra con sus gradas, no solo proporcionaban un espacio para el espectáculo, sino que también eran una cuidada disposición para que el espectador pudiera contemplar y absorber el entorno. La forma de estos teatros, con su semejanza a un ojo, se convertía en un símbolo solar inconfundible.

La evolución en el mundo de Hyrule, al menos la reflejada en *Breath of the Wild*, presenta una interesante analogía con la antigüedad griega. Desde los kolog/kokiri que optan por permanecer en el bosque con su axis mundi, el árbol Deku, hasta los hylianos que se aventuran fuera, encontramos una transición de estructuras que representan al nuevo axis mundi hyliano, el Castillo de Hyrule, donde antes reinaban las formas más orgánicas y naturales, ahora se transforman hacia formas de piedra. Aunque la esencia pueda ser la misma (como una columna con detalles semejantes a hojas), ahora se han solidificado en piedra, son obra humana.

También, sobre este contexto, el arco narrativo del gran viaje del héroe, tan fundamental en *Breath of the Wild*, encuentra sus raíces en los mitos griegos. Héroe legendarios como Hércules, Aquiles y Jasón sirven como arquetipos de aquellos que se aventuran en búsqueda de algo, ya sea tangible o una exploración hacia los caminos de la sabiduría.

En cuanto a figuras y elementos, *Breath of the Wild* no es el primero en introducir el concepto de maquinaria robótica que cobra vida por sí misma; de hecho, podemos remontarnos mucho más atrás en el tiempo con figuras como Talos en la antigua Grecia. En la mitología griega, Talos, era un autómatas gigante hecho de bronce cuya función era proteger la isla minoica de Creta de piratas e invasores. En diferentes versiones del mito, se le describe como un autómatas forjado por el dios Hefesto con la ayuda de los cíclopes, o como el último de una malvada raza de gigantes de bronce. En cualquier caso, Talos se presentaba como el incansable guardián de Creta, y su tarea principal era dar tres vueltas diarias a la isla, bloqueando la entrada a los forasteros mediante la destrucción de sus barcos y evitando que los habitantes salieran sin el permiso del rey. Se decía que cuando Talos sorprendía a algún extranjero, se sumergía en el fuego hasta alcanzar un calor ardiente y luego abrazaba a sus víctimas hasta causarles la muerte.



El juego también hace referencia a los tres hermanos cíclopes de la obra de Hesíodo: Brontes, Steropes y Arges, hijos de Urano y Gea, hermanos de los Titanes y los Cien-Manos, y tenían un solo ojo en el centro de sus frentes. Fueron quienes fabricaron para Zeus su característica arma, el rayo. Los nombres que Hesíodo les dio, Arges (Brillante), Brontes (Trueno) y Steropes (Relámpago), reflejan su papel fundamental como fabricantes de rayos. Ya a fines del siglo VII a.C., los cíclopes podían ser utilizados por el poeta espartano Tirteo para simbolizar un tamaño y fuerza extraordinarios.



Por otro lado, los antiguos griegos desarrollaron una cultura filosófica y científica sofisticada, siendo uno de los puntos clave de la filosofía de la antigua Grecia era el papel de la razón y la investigación. Se defendía la lógica, la idea de una observación imparcial y racional del mundo natural. Los griegos realizaron contribuciones importantes a las matemáticas y la ciencia: “algunos de los primeros modelos astronómicos fueron desarrollados por los antiguos griegos en un intento por describir el movimiento planetario, el eje de la Tierra y el sistema heliocéntrico, un modelo que coloca al Sol en el centro del sistema solar”.



*El estudio de Zelda. De esta manera, se sabe que en Hyrule (a contrario de la verdadera época medieval) no solo se estudiaba el entorno, la cosmovisión, biología y matemáticas, como se inició en la antigua Grecia, sino que las mujeres lo tenían permitido y era, además, una obligación.*



En cuanto a su vestimenta, Zelda luce un vestido blanco que le permite establecer una conexión más profunda con los poderes de su pasado y sus ancestros. Este atuendo presenta

notables similitudes con los vestuarios de la antigua Grecia, como el peplo y el quitón. Los peplos eran prendas usadas principalmente por mujeres, destacando en las cariátides, y consistían en una pieza rectangular de tela con pliegues amplios, doblada en dos para envolver el cuerpo y luego cosida para formar un tubo cilíndrico. La parte superior descendía sobre el pecho y, a veces, sobre los hombros. Las dos mitades de la tela se unían por un alfiler sobre cada hombro, junto con la adición de un cinturón en el centro. A medida que el lino reemplazaba al peplo, permitiendo la confección de prendas más amplias y flexibles, surgió el quitón.

El quitón, una pieza rectangular de tela, se colocaba alrededor del cuerpo, con una abertura para permitir que el brazo derecho saliera por el lado cerrado. Se ataban los extremos del lado abierto sobre el hombro izquierdo mediante fíbulas. La abertura en el lado izquierdo dejaba al descubierto parte del muslo, y debajo de este se sujetaba el quitón con un alfiler o cosiendo las puntas. Inicialmente más corto y confeccionado en lana, conocido como quitón dórico y sin mangas, evolucionó en la antigua Atenas al quitón jónico, más largo y elegante, fabricado en lino. Este último se llevaba con un cinturón o cinta alrededor de las caderas, y su parte inferior podía alargarse o acortarse según la moda de la época. En la época de Pericles, los atenienses volvieron a adoptar el quitón corto dórico.

El uso de dicha vestimenta hacia Zelda simboliza la pureza y la virginidad, dicha túnica, de color blanco, reflejando la simple vestimenta que se portaba en la Antigua Grecia, visto en las obras de artes sobre diosas y mujeres preciosas. Significaba, además, esa preocupación por la sabiduría y filosofía que bien sentían los griegos. Zelda, al portar esta túnica en específico, se supone que le ayudaría a despertar esta sabiduría divina y pasada.



○ ***El Fedro, el diálogo platónico: la alegoría del caballo.***

La obra Fedro es un diálogo platónico que reportan temas como el amor, el sexo y la contemplación erótica, es decir, la pasión carnal, escrito alrededor del año 370 a.C. *Fedro* también aporta el tema de la retórica, la muerte, la naturaleza, el destino de las almas y la Belleza en su primera mitad, y en su segunda la ética y la comunicación.

Dentro de unas de las secciones del diálogo, encontramos la alegoría del carro alado, y nos adentramos en su visión del alma humana, en específico su afinidad por saber, la búsqueda del conocimiento del ser y de la verdad. Platón explica su comprensión de la coexistencia conflictiva del bien y el mal dentro del alma humana mediante una alegoría:

Una auriga, conduce un carro tirado por dos caballos alados y forman así una unidad. Uno de los caballos es bello y bueno, mientras que el otro es contrario en ambos aspectos, y por lo tanto, su manejo es difícil y problemática. Afirma, además, que “los caballos y aurigas de las almas de los dioses son todos buenos y de excelente linaje”.

De tal manera, los caballos y el auriga representan el *epithimetikón* (el apetito, el caballo malo), el *thimoeides* (el coraje, el caballo bueno), y finalmente el *logistikón* (el intelecto, la razón, la pertinencia al logos, el auriga). Estas, así, forman las tres almas: la apetitiva, la anímica y la racional.

Estas palabras (coraje, apetito...) provienen directamente de la fuente y resulta verdaderamente asombroso descubrir tal núcleo inspiración. Si bien podría considerarse una coincidencia, resulta una notable. Es redundante destacar cómo literalmente coincide con la explicación: Link personificando el coraje, Ganon representando el apetito de poder a través del caballo oscuro, y Zelda encarnando el logos y el auriga. Además, se destaca que Zelda es princesa y diosa, y que también, junto con el caballo blanco, posee un alma noble y un linaje excelente, como se menciona en la fuente. Parece ser más que una simple coincidencia, sino más bien una referencia directa, ya

que los tres representantes de la Trifuerza se asemejan a tres caballos específicos: Ganon tiene uno negro, Zelda posee uno blanco, y Link está acompañado por Epona, un caballo de tono marrón.

Similar a que la Trifuerza se fragmenta si no se respeta su poder equitativo, el auriga como la parte racional del alma debe guiar esta hacia la verdad con los dos caballos, pero estos quieren ir en direcciones opuestas debido a su naturaleza. Ambos caballos se necesitan los unos a los otros, y cuando el carro/alma no es bien dirigido, el alma cae en el mundo material y encarna en un cuerpo, (como la reencarnación infinita en Zelda, el ciclo sin fin de la maldad) pero si es controlado correctamente, el alma retorna al mundo de las ideas (el mundo idílico, el Reino Sagrado, donde la Trifuerza existe pacíficamente).



- **Zelda y la cultura mesoamericana.**

*The Legend of Zelda* nos introduce constante y sutilmente a la cultura de Mesoamerica, con una cierta tendencia sobre los pueblos aztecas y mayas. Su aparición es definitiva y sin duda la más explícita en *Tears of the Kingdom*, pero no es más que el grito definitivo de Nintendo para demostrarnos que su estudio hacia sobre estas culturas está en su clímax. En este apartado, se analizará aspectos de la cultura azteca y maya, sobre todo presente en *Breath of the Wild*, incluyendo, inevitablemente, a títulos anteriores que embarcan más secretivamente estas culturas.



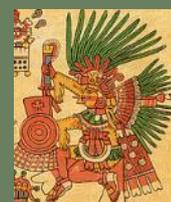
Entre los elementos aztecas incluídos en la saga, encontramos a las calaveras aztecas. Esta sociedad indígena sentía una verdadera fascinación con los cráneos humanos, almacenándolos de distintas maneras, muchas veces sirviendo una función sacrilégica o ritualia hacia los dioses. Se puede observar esta tendencia desde tan temprano como en la cultura pre-azteca como hasta los toltecas, que existían bien ya sobre la edad Media europea, desde el siglo IX y XIII. En este caso, estamos hablando de prácticas más específicas donde se colocaban, literalmente, cráneos sobre palos, o bien se hacían los denominados “tzompantli”, que en el idioma náhuatl se traduce a algo como “cuero cabelludo” y “pared”, una pared repleta y hecha completamente de calaveras. Se sospecha colocación de los cráneos sobre palos, por ejemplo,

origina tras la victoria y, consecuentemente, la derrota del equipo rival en juegos. Dicha derrota sería tomada como sacrificio y sus cráneos se expondrían en los estantes o palos. De la misma manera los diversos guerreros cautivos eran sacrificados y sus cabezas eran utilizadas nuevamente. Así, estos rituales servían una doble función: para los locales, significaba un ritual o tributo hacia los dioses aztecas, mientras que para los rivales visitantes, indulcaba el miedo y respeto. También era común observar como transformaban dichas calaveras en máscaras, aprovechando sus formas o modificándola a su criterio.



*Calavera mesoamericana modificada del Templo Mayor en Tenochtitlan, Mexico, calavera astada en el Pantano Abismal, Breath of the Wild, el casco barbárico en Breath of the Wild y la figura maligna conocida como Phantom Ganon.*

Los sacrificios aztecas con frecuencia eran rituales fuertemente violentos o rudos, incluyéndolo el abrir cuerpos por la mitad, tirarlos desde las alturas de los templos y sacarles el corazón. Mas la concepción de los aztecas de la muerte era bastante distinta a la del colonizador europeo, dando a cabo su concepción de que estaban delante de una civilización barbárica. Además de funciones rituales, eran usados para honrar a los muertos, quienes los aztecas creían que regresaban durante rituales más largos como visitantes, como en uno de sus rituales más emblemáticos que perdura, después de duras batallas contra los colonos, hasta el día de hoy: el Día de los Muertos. A contraste de los españoles, que veían la muerte como el fin de la vida y de todo lo que conlleva, sea el psique como todo lo carnal y corpóreo, los nativos mesoamericanos tenían una concepción de la muerte como una etapa más del ciclo de la vida, una continuación de esta. No le temían a la muerte, sino más bien la abrazaban. Para ellos, “la vida era un sueño y solo en muerte ellos se despertarían realmente”.



*Fanart de Link y el Tlacaxipehualiztli, o “desolladura de hombres”, en la mitología azteca. Sacrificaban y desollaban a los cautivos y esclavos de guerra, les quitaban la piel y los desmembraban.*



La cultura mesoamericana está muy presente en la saga, muchas veces siendo más obvio de lo que creemos. Además de las infraestructuras ya analizadas, como la similitud con el calendario solar o los relieves y detalles aztecas y mayas incorporados en la arquitectura, encontramos directamente edificaciones que son referentes directos hacia esta cultura maya en títulos más anteriores que el *Breath of the Wild*, como por ejemplo el Templo de Palenque.



Textos oficiales, junto a la cantidad masiva de ruinas Zonai, sobre todo sobre la región Faron, nos confirman esta influencia: “La misteriosa raza y sitios históricos conocida como los Zonai, se dice que fue una tribu salvaje (*savage*, una palabra en inglés con la que se suele describir a tribus indígenas, aunque tiene unas connotaciones despectivas) que iniciaron su base en Faron (...) construían enormes edificaciones y numerosas señales que nos dejan entender la existencia de Templos o lugares de pruebas y retos. Portadores de un poder místico, se rumorea que la tribu desapareció repentinamente hace cientos de miles de años...” En *Breath of the Wild*, la civilización no abre las puertas a cualquier teoría que no sea especulativa. Adicionalmente, en relación a la palabra salvaje, el set barbárico podría tener una traducción más semenajete a su título japonés, sería “El casco de la tribu salvaje” (The Savage Tribe). Se cita en su descripción que “atuendo de una tribu guerrera (*war-like tribe*) que habitaba en Faron”.



En cuanto a títulos predecesores, una de las referencias más inquietantes la encontramos, también dentro de la trama principal en *Majora's Mask*, en relación con el mito de Coatlicue. Según este mito prehispánico, Coatlicue es la madre de cuatrocientos varones y de Coyolcauhqui, su hija. Un día, mientras la diosa limpiaba el Coatpec (cerro de la serpiente) encuentra una pluma. La Diosa decide guardarse el plumaje, y milagrosamente es fecundada. Inmediatamente tras enterarse Coyolcauhqui y sus hermanos de este suceso, se organizaron entre ellos un plan para asesinarla. Los



hermanos lograron decapitar a Coatlicue, pero de su cabeza salieron dos cabezas de serpientes, y de su vientre el denominado dios guerrero Huitzilopochtli, quien defendió a su madre y asesinó a sus hermanos. Al decapitar también a su hermana Coyolcauhqui, lanzó su cabeza al cielo. Dependiendo de la versión del mito, la cabeza de Coyolcauhqui o Coatlicue se convierte en la luna, mientras que los cuatrocientos hermanos, las estrellas. Se dice que en algún momento Coyolcauhqui y sus hermanos regresen y consuman el mundo. Interesantemente, el evento principal en Majora's Mask, es la tarea de Link de detener el estrello de la Luna contra la tierra. Gracias a su esfuerzo, este suceso, o el del retorno de Coyolcauhqui, es detenido. Es casi imposible no ver el paralelismo, la misma luna es una cara gigante que quiere consumir el mundo, además del diseño de algunos templos y bosses.



La Torre del Reloj, en Majora's Mask, se trata de otro objeto más que se asemeja al calendario Azteca.



Los tres laberintos, previamente mencionados en la segunda entrega, también son obra de los Zonai.



Esta serpiente/dragón tan representada en *Breath of the Wild* se trata de la cabeza de Quetzalcóatl (traducido como serpiente de plumas preciosas). Es uno de los dioses más importantes para la cultura mesoamericana en general, considerado incluso la figura principal del panteón mexicano (que incluye al mencionado dios Solar y guerrero, Huitzilopochtli, quien tras enfrentarse con su hermana, la luna, este ha de vencerla todos los días en el amanecer y atardecer). Quetzalcóatl es el dios de la vida, la luz, la fertilidad, la civilización y el conocimiento. En ocasiones, también como señor de los vientos y se asocia con el color blanco. Paralelamente, en *Tears of the Kingdom* encontramos la figura del Rey Sauru, el primer Zonai que conocemos cara a cara en la saga.

Rauru aparece en entregas anteriores, como en *Ocarina of Time* (1998) y se le conoce principalmente por ser el Sabio de la Luz, igual que Quetzalcóatl, y en *Tears of the Kingdom* como el rey de la luz. Fue también el fundador del reino de Hyrule (no confundirse con la tierra en sí) Rauru y los Zonai se dice que solían venir de los cielos, relacionandolo así con el viento nuevamente. Pese a sus discrepancias visuales, Rauru encapsula un estudio posterior de la cultura mesoamericana, su color principal imitando el uso del jade tan prominente en dichas culturas. Sus cabellos son blancos y parece incluso un plumaje. A Quetzalcóatl se le representa, en gran parte, como la denominada Serpiente Plumada. También se le llama como el Tezcatlipoca blanco, a quien presentamos ahora.



En contraste a Quetzalcóatl, encontramos a Tezcatlipoca, "una deidad omnipotente, omnipresente, viril, con una personalidad conflictiva y compleja, caprichosa y voluble, poco predecible; siendo el dios de la providencia, lo invisible, la oscuridad, el cielo y la tierra y señor de todas las cosas" considerado la contraparte de la dualidad y antagonía cosmogónica entre Quetzalcóatl y este.

Quetzalcóatl es llamado el Tezcatlipoca blanco puesto a que el color de Tezcatlipoca es el negro. Esta figura la podemos asociar con Ganon, un hombre que en su pasado era Gerudo, que se dejó llevar por la corrupción. Podemos entender, entonces, que también consta de una identidad conflictiva, compleja, siendo también el dios de la oscuridad y lo invisible. En cuanto a lo que parecen discrepancias, como por ejemplo, Ganon no es ni el dios del cielo ni el señor de todas las cosas,



pero desea serlo. Su capricho y lucha constante con todo lo establecido es justamente para obtener este gran poder.

Los aztecas, al igual que los hylianos, se consideraban como el pueblo elegido por el Sol. Los aztecas, por un lado, los elegidos de Huitzlopochtli, y los hylianos en Zelda el pueblo elegido por la diosa Sol, Hylia.

Finalmente, en una de las Ruinas Zonai en Faron, encontramos un recinto que es descrito como “el centro principal de los Zonai, la Fe en el dragón del agua se considera que comienza aquí, con muchas estatuas en piedra rodeando la Fuente del Coraje modelada tras un dargón. Más trabajos en piedra se unen formando una imagenería de un dragón, todo esto siendo considerado como tierra sagrada de los Zonai”. En la cultura mesoamericana también encontramos a un dios de la lluvia, a Tláloc (el que está cubierto de tierra) o formalmente del agua celeste. Lo consideran el responsable de la lluvia y las épocas del año donde este fenómeno abunda, además de asociarlo con el rayo y los terremotos. De esta manera, presenta una dualidad: es una fuerza que otorga vida (“fecunda” a la tierra y permite los cultivos nacer) también envía el mal (“relámpagos y rayos, tempestades del agua y los peligros de los ríos y del mar”). La única figura que se asemeja a este es el dragón de Farosh, que se sumerge y sale del agua y encapsula el poder del rayo. Adicionalmente, existe un dragón exclusivamente acuático en Skyward Sword, denominado Faron.



Skyward Sword presenta una variedad cultural incluso mayor que *Breath of the Wild*, pero igual de interesante. Encontramos pequeños robots, que aunque en apariencia se asemejen más a las figuras de la tan mencionada era prehistórica Jomon, que *Breath of the Wild* menciona directamente, sobre sus cabezas podemos observar claramente el uso de las almenas lunares aztecas.



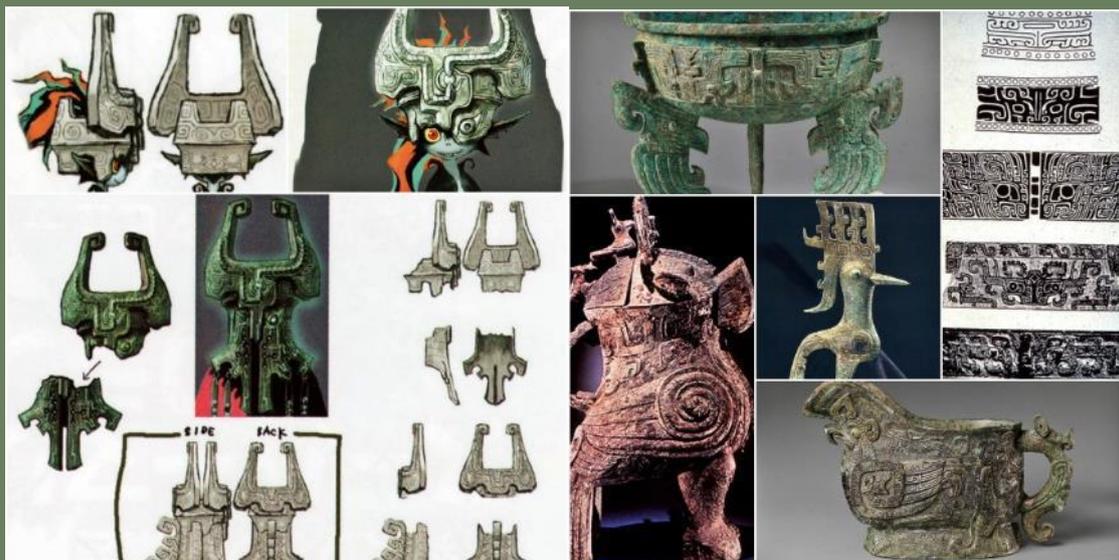
Estos pequeños robots, además de denominarse Ancient Robots, no solo presentan una serie de características que, pese a ser robots, rememoran a comportamiento primitivo (las manos como los estampados de las manos como arte rupestre en las cavernas y el círculo/espiral dentro de este, además de ese gorro que lleva sobre su cabeza) sino que inevitablemente me recuerdan a los robots constructores de *Tears of the Kingdom*, los cuales referencian mucho más directamente a las culturas mesoamericanas, sobre todo por el uso del jade.



Separándonos brevemente de la cultura mesoamericana, hay un motivo recurrente en las paredes Zonai que no se parece a ninguna estructura mesoamericana. Esto se debe a que es un decorativo exclusivo de culturas del sudeste de Asia. Es un patrón casi idéntico a uno encontrado en el Templo de Angkor, sobre Camboya, lo que le conocía como la capital del imperio angkoriano. La zona en sí, Farone, está repleta de plantas tanto locales de mesoamerica como en el sudeste de Asia.



No obstante, es la influencia mesoamericana la que brilla sobre todas las demás. No es una inclusión nueva, aunque a lo mejor la más trabajada y clara. En *Twilight Princess* (2006) en el diseño de Midna, y en general del Reino del Crepúsculo, encontramos nuevamente motivos y relieve de estilo mesoamericano. Se trata de un diseño intensamente meticuloso, que se sospecha que mantiene relación con los Zonai al incluir su mítico símbolo de la espiral con cola, entre otros detalles.



Esta escultura de arte olmeca es conocida como La Abuela, y abarca el período preclásico mesoamericano desde el 2500 a.C. El arte olmeca culmina aspectos culturales que son considerados iniciadores de creencias comunes en Mesoamerica, como el culto a las montañas, los lugares elevados, la figuras de la Serpiente Emplumada, el dios Jaguar, o el uso del jade. Se le conoce como la Madre de todas las civilizaciones en mesoamerica. Fue la cultura olmeca quien inventó la escritura y el calendario, reflejándose y dejando así un legado para culturas posteriores como en la azteca y maya. Su arte se caracteriza por un dominio del tallado en la escultura, considerandoles

frecuentemente como los mejores en el oficio, una artesanía tan rica y trabajada jamás vista en ninguna otra civilización precolombina. Aunque en su mayor parte es un arte naturalista, no se puede separar de sus simbolismos y significados religiosos, comunemente representando criaturas antropomórficas y fantásticas, altamente estilizadas. Como bien he mencionado anteriormente, muchas de las esculturas en *Breath of the Wild* tienen un carácter primitivo, y las similitudes visuales entre estas estatuillas olmecas y las encontradas en *Breath of the Wild* son fascinantes.

- **Inciso en *Tears of the Kingdom*.**

En esta sección, que intentaré que se mantenga lo más breve posible, exploraremos la iconología presente en el videojuego procedente a *Breath of the Wild, Tears of the Kingdom*. Es importante destacar que, por diversas razones, la extensión y profundidad de este análisis se ven limitadas. Primeramente, la novedad del título ha generado lagunas sustanciales en la trama, lo cual complica la comprensión de los elementos presentados. Además, gran parte de la información disponible se encuentra incompleta o es inaccesible, ya que parte de la documentación está en japonés.

Analizar el producto sin comprender completamente su narrativa podría resultar en un trabajo disperso. A pesar de estas limitaciones, destaco algunos elementos fascinantes, especialmente presentes en los trailers. La iconología dentro de estos videos es una mezcla de lo que Nintendo considera más icónico del juego, ofreciendo una idea genérica del estilo del videojuego. Sin embargo, es crucial notar la dificultad para relacionar estos elementos con la trama más allá de lo narrativamente visible. Me enfocaré en resaltar las particularidades más notables, reconociendo las limitaciones por la falta de acceso completo a la información y contexto del juego.

- **Símbolos e iconografía.**

*Tears of the Kingdom* presenta toda una nueva perspectiva iconográfica en la saga de Zelda, sobretodo presentada por la 'nueva' tribu Zonai. Su influencia, sobretodo basada en la cultura mesoamericana, también presenta toda un nuevo abanico de culturas, apoyadas sobretodo en temas del yo interior y la espiritualidad.



Las Sefirot (en hebreo, emanaciones) son los diez atributos y las dias emanaciones de la Cábala, la disciplina y escuela de pensamiento esotérico del judaísmo jasídico u ortodoxo, utilizando distintos métodos para analizar el sentido del Torá. Se refiere, así, a “una serie de enseñanzas esotéricas que intentan explicar la relación entre Dios, ein sof (el infinito), un ser infinito, inmutable, eterno y misterioso”, y su creación, el Universo finito. Es la base de interpretaciones místicas judías más que un subgrupo religioso, “busca definir la naturaleza del Universo y del hombre, la base y propósitos de su existencia y otras cuestiones metafísicas”, además

de métodos que facilitan su comprensión y, “por tanto, lograr un crecimiento espiritual”. De aquí surgen las diez Sefirot del Árbol de la Vida, los diez atributos a través de las cuales el Ein Sof (El Dios, el Infinito) se revela a sí mismo y crea continuamente tanto el reino físico como la cadena de los reinos metafísicos superiores. “Se describen como los canales de la fuerza divina y creadora de la vida, a través de los cuales la esencia divina se revela a la humanidad”. Entre los diez Sefirót, encontramos a Kéter (“corona”, la primera sefirá, representa la propia esencia, atemporal y libre, es la luz superior y generadora de todo el movimiento de la Creación, es la voluntad) el Jojmá (sabiduría, es la segunda sefirá, comienzo del pensamiento, la idea ilimitada, es el lado derecho del cerebro, donde fluye la creatividad y el mundo de las ideas, posee la energía del fuego, asociada a la masculinidad..) etc. Los sefirá, entonces, encapsulan una visión solar de la filosofía, presentando simbologías que capturan significados de este tipo: (reino, fundación, majestad, victoria, eternidad...)

En *Tears of the Kingdom*, este símbolo se encuentra en las puertas del Templo del Tiempo, el original y el primero de todos, creado por los Zonai. Estos no solo están vinculados con la divinidad, siendo considerados una especie increíblemente religiosa y sagrada, sino que también están intrínsecamente conectados con la historia fundadora del Reino de Hyrule. Así, encapsulan todos los motivos y significados que se intentan reflejar a través del Sefirot. Sin embargo, falta el último Sefirot que significa “reino”, el cual se considera receptora de todos los atributos que están por encima de ella. No obstante, dado que Rauru y Sonia son los fundadores de dicho reino, que aún no ha sido creado, este no forma parte del símbolo, ya que está por existir, y el icono se detiene en el sefirá que representa la “fundación”...

La entrega también referencia directamente al uróboro (del griego, ‘serpiente que se come la cola’) un símbolo que muestra a una serpiente o dragón engullendo su propia cola y formando así un círculo. Simboliza el ciclo eterno de las cosas, el esfuerzo eterno, la lucha eterna o bien el esfuerzo inútil, ya que el ciclo vuelve a comenzar a pesar de las acciones para impedirlo. No obstante, a diferencia del uroboro original que presenta a un solo dragón, aquí vemos a dos dragones devorándose mutuamente. Entrando en la especulación, creo que esto encapsula el significado de la saga en sí: en lugar de ser un ciclo sin fin inútil, es un ciclo perpetuo generado por dos facetas, dos entidades que no se percatan de que continuarán girando interminablemente (la malicia contra Zelda y Link).



Los elementos presentados en la saga también rememoran a kanjis reales japoneses, como el elemento que permite rebobinar en el tiempo recuerda al kanji que significa “tiempo”.

○ **La invención del dragón interior.**

En el hinduismo, los chakras, que significan "círculo" o "disco", son seirs o siete centros de energía no medible ubicados en el cuerpo humano. Se habla de ellos como visualizaciones meditativas que combinan flores y mantras y entedides físicas del cuerpo. Dentro del yoga, ejercicios de respiración, visualizaciones, poses específicas (mudras, bandhas) y los mantas, uno es capaz de concentrarse y manipular el fluído de la energía sutil a través de los chakras. Más que una práctica directa y exacta en la saga, la influencia de los chakras y la energía vital es algo que se deduce o asume que existe dentro ante cualquier entidad divina en la saga. Mientras sí es cierto que observamos a distintos personajes meditando para despertar poderes dentro de ellos, llamar a los dioses o más bien,

controlar sus poderes dentro, las poses no tienden a ser exactas, pero el concepto prevalece. Las divinidades o sus practicantes más fieles han de meditar y concentrarse para llegar a un estado idílico meditativo, donde se pueda controlar toda la energía corpórea.



También existe el kundalini, la energía vital intangible, representada como una serpiente o dragón, que yace dormida enroscada en el chakra muladhara, el primero de los chakras o círculos energéticos. Cuando la kundalini se despierta, la consciencia del mundo emerge. Es la energía primordial que llega a desarrollarse al reunirse con la consciencia y el alma con el Brahman (el Universo supremo). Es el Nirvana, la anábasis, llegada al paraíso entendido como un estado mental y no un lugar físico.



El culto a los dragones en Tears of the Kingdom, igual que en Breath of the Wild, se nutre de un rico pozo de mitología y folclore oriental, indicando que Tears of the Kingdom está tan inmerso en las nociones japonesas específicas de espiritualidad y divinidad como su predecesor. El kundalini, como los chakras, se manifiesta en el juego de manera directa con la presencia de estados meditativos y dragones divinos y sagrados, donde también se asume que los personajes más divinos son capaces de transformarse en estos. Como bien dice en la filosofía del kundalini, es un estado mental más que uno físico. Siento que esta perspectiva también se traduce hacia el logos del juego, es decir, la manera que los jugadores se acercan al producto y lo juegan. No hay una manera correcta per se, pero al ser un juego tan vasto y a veces abrumador, la mejor manera es teniendo paciencia, ir paso por paso, y apreciar lo que el entorno ofrece.



Los elementos del Tears of The Kingdom visualmente parecen a los Chakras, mientras que en el Spin-off the Breath of the Wild, Age of Calamity (2020), el personaje de Impa se observa haciendo ataques mediante posiciones de manos casi idénticas a los chakras.

• **El Budismo en Zelda.**

Nos hemos acercado hacia la influencia budista en *Breath of the Wild*, mas en esta sección nos sumergiremos en esta. Proveniendo de India, y siendo de una de las religiones más practicadas del mundo, los budistas creen en el concepto del renacimiento y el carácter cíclico de la vida, materia y existencia, también conocido como el samsara. Se refiere esencialmente a un ciclo sinfín de muerte y renacimiento, y el fin de dicho ciclo se consigue tras realizar el moksha, una especie de tradición ritual hinduista, y para los budistas, el nirvana, que sería la liberación final.



La serie de Zelda se inspira en esta creencia constantemente, siendo la temática de muchos de los títulos detener a Ganon, o al menos la maldad que este conlleva. En *Skyward Sword*, al hablar de la maldición de Demise, la traducción japonesa nos da otro significado a lo que se dice de éste: “Mi odio... la maldición de la tribu demoníaca... Imagina un ciclo sinfín de muerte y renacimiento hasta el fin de los tiempos, para siempre...” (*My hatred... the demon tribe’s curse... picture an endless cycle of death and rebirth til the end of time, forever*).

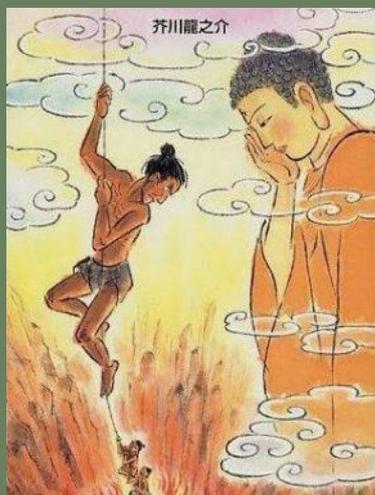


Es la razón por la que Ganon continúa renaciendo, sin importar la cantidad de veces que sea sellado y derrotado. El odio de Demise nunca desvanece, más bien este solo crece con el paso del tiempo, como bien demuestra la secuela de *Breath of the Wild*, donde observamos a un Ganon bajo tierra alimentándose de una fuente de probablemente malicia, su cuerpo al borde de desvanecer. Está literalmente desbordando malicia, a unos instantes de explotar y liberar la maldad en cualquier momento. Es en esta entrega donde se admite, por primera vez, estar ante un ciclo sinfín de muerte y renacimiento, al menos de manera explícita y textual.





Es en Skyward Sword donde la mayoría de personas suelen mirar en cuanto al pensamiento budista en la saga de Zelda. Encontramos la Gran Caverna Ancestral con lo que nos resemblance a una estatua gigantesca de Buddha. El recinto entero en sí, muestra una clara influencia cultural hinduista y budista, es decir, de motivos, detalles, arquitectura, colores y filosofía india. Entre los motivos característicamente coloridos y los patrones que se asemejan a mandalas, vemos toda una serie de imágenes símiles a pescados. Esto nos resuena con el concepto de los Ashtamangala, un conjunto de símbolos endémicos de muchísimas culturas orientales, principalmente las basadas en tradición dhármica (incluyendo el budismo y el hinduismo). En el budismo, los ocho símbolos (es decir, los ashtamangalas) son un nudo infinito, una caracola, un parasol, la flor de loto, los peces dorados, un jarrón precioso, la rueda del Dharma y la bandera de la victoria. “Son herramientas de enseñanza y puntos de partida para las cualidades de iluminación mental, mente-cuerpo, corriente-mental y conciencia”. Los símbolos presentes en la mazmorra son, principalmente, pescados y la flor de loto. Los pescados simbolizan la alegría y sabiduría, longevidad y pureza de los practicantes del budismo, mientras que la flor de loto, al ser una flor que crece en lugares fangosos, representa “la verdad última, trascendente e incorruptible del dharma”



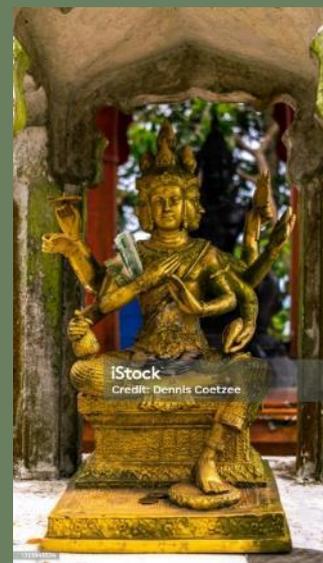
Esta mazmorra en sí está basada en el cuento "El Hilo de la Araña" de Ryūnosuke Akutagawa de 1918. El diseño refleja a la descripción contada en la historia: agua clara, lirios y una estatua dorada representando a un ser, el el libro explícitamente mencionando ser Buda en el "Paraíso". Link, similar en la historia con su protagonista, entra asombrado. No obstante, bajo el Paraíso

hay un pozo maldito, hecho que se mantiene en el videojuego. Link, adentrado en este mundo tan opuesto al que acaba de ver, debe cruzar un río púrpura y una colina de huesos, que hacen un paralelismo “río de los tres cruces” y “la montaña de agujas” bajo el paraíso del cuento original. En esta historia, Buddha ve a un ladrón, Kandata, quien “se podría en el infierno junto a otros pecadores”, una persona que había hecho muchos males, e incluso asesinado a alguien. Sin embargo, Buddha decide redimirlo y salvarlo, puesto a que un día había observado como no mató a una inofensiva araña. Para escapar, Buddha le otorga un hilo. Link debe subir un hilo similar en la mazmorra, pero los enemigos lo persiguen. Mientras,

Kandata también es atacado por otras almas del infierno que intentan escapar junto a él, pero se vuelve egoísta al intentar empujar a cualquier otro que se subiese junto a él. Por causa de su vanidad, el hilo se rompe, y Buddha observa con vergüenza lo sucedido. Pero Link, a diferencia de Kandata, no merece quedarse en el infierno. Al vencer al jefe, su espada se llena de fuego verde, simbolizando su valentía. Link no busca solo su salvación, sino la de Hyrule y Zelda. De esta manera, se destaca la redención y valentía de Link, contrastando con la tragedia de Kandata. La mazmorra, de esta manera, como el Paraíso, simboliza la fortuna para Link.



Link ha de ascender el templo, similar a la ascensión del nirvana, a través de la marca central, que es similar a una flor de loto. Link se enfrenta con un desafío final, una batalla contra Koloktos, un enemigo/instrumento sagrado contaminado por demonio. Se observa similar a Asura, un semidios en el budismo con seis brazos y tres caras. Koloktos porta diversos relieves de leones, un elemento importante en la fe budista que simboliza a “seres que han alcanzado un alto nivel de desarrollo espiritual”, los bodhisattvas. “Los leones son protectores del dharma, apoyando el trono de Buddha y los bodhisattvas. También son encontrados en las entradas de los monasterios y los templos”.



Retornando a *Breath of the Wild* y *Tears of the Kingdom*, en las representaciones de la llamada Rueda de la Vida que encapsula el samsara, el ciclo sinfín de muerte y reencarnación marcado por tus acciones a lo largo de tu vida, encontramos tres animales que recogen tres defectos del ser humano: moha, un cerdo que representa confusión e ignorancia; raga, la codicia, sensualidad y el deseo, dibujado como un gallo, una ave; y finalmente Dvesa, que encapsula la aversión, el odio y la hostilidad, representado por una serpiente. Es curioso como los tres animales elegidos por los Zonai, esparcidos por toda su arquitectura, son casi que idénticos: la cabeza de una serpiente/dragón, un buho, y jabalí. Además, se ha confirmado que estos tres animales también recogen el significado de la trifuerza, los dragones significando el coraje, los búhos la sabiduría y los cerdos el poder, de tal manera que el diseño daba “un sentido hacia la historia de la Trifuerza de tiempos pasados”.



Si la maldición de Demise representa el samsara, y las estatuas de animales representan tanto la trifuerza como la raíz podrida del samsara (puesto a que estos animales son considerados los que propulsan o mueven el samsara, la Rueda de la Vida), entendemos que, efectivamente, es el deseo de un poder absoluto y podrido lo que atrapa la existencia en un ciclo de muerte y renacimiento. La ansia y búsqueda del poder, causada por la Maldición demoníaca, mantendrá una avaricia grotesca de Demise. Mientras la Trifuerza exista, el sufrimiento de Ganon y de los hylianos será eterno. Y si bien esta reliquia es la fundación de un mundo, ese ciclo de renacimiento, nunca podrá terminar.

Fundamentalmente, la inclusión de filosofía budista no solo es argumental, sino visual, visto con anterioridad. En títulos más recientes, el Templo del Tiempo en *Tears of the Kingdom* presenta una construcción físicamente imposible, hermosa y fascinante, que se asemeja a templos hinduistas en India y templos budistas en Japón, con una cima que se asemeja a los tejados de dichos templos denominados techos Hyogos.



Templo Arunachaleshvara, Tiruvannamalai. El Templo del Tiempo, en *Tears of the Kingdom* (2023) y un techo hyogo.

- **Las Diosas Madre en nuestra historia.**

*O como bien dijo Merlin Stone en el título de su obra: Cuando Dios era una mujer...*

La Diosa madre es una especie de deidad/arquetipo simbólico y religioso que ha estado presente en nuestra historia artística y esotérica desde, prácticamente, el inicio de nuestros tiempos. Es una deidad femenina, caracterizada por ser vista como una madre o progenitora, que puede representar tanto la energía femenina o la fertilidad, además de presentar el rol cosmológico de una creadora (y a veces una destructora) más frecuentemente asociada con la Tierra, el cielo o cualquier entidad relacionada con el dote de la vida y, por ende, una visión maternal hacia la humanidad o con otros dioses. De tal manera, si se relaciona con la tierra o con el mundo natural, muchas veces se refieren a ella como la Madre Tierra o la Tierra Madre, una deidad importante en varias religiones animistas

o panteístas. Así, se convierte en la personificación de la Tierra y de la vida en general. Pero cabe destacar, no todas las diosas pueden considerarse diosas madre.

La Madre Tierra es arquetípicamente la esposa o la parte femenina del Padre Cielo. Mas sin embargo, en algunas culturas politeístas, como sea la egipcia, la cual narra el mito del huevo cósmico, el cielo es visto como la Madre Cielo mediante la figura de Nut y Hathor, y la de la Tierra es percivida como masculino, mediante Osiris o Geb, quienes salen del huevo cósmico materno. No obstante, la concepción de Nut, por ejemplo, sigue siendo la de una diosa Madre. Sus observaciones en el cielo se asemejaban al del cuerpo de una madre abrazando y protegiendo la tierra, y las estrellas repartidas por la noche como su leche.



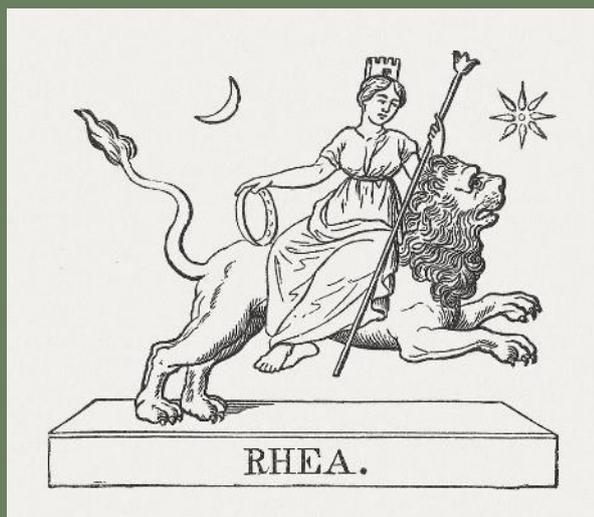
Otros ejemplos de la madre Diosa, además de Nut, las situamos sobre el Hinduismo, en donde hay más de una. Saraswati, Lakshmi, Radha, Parvati, Durga, y otras, representan tanto el aspecto femenino como el poder (shakti) del ser supremo (Brahman). Al manifestarse en varias formas, representa a su vez una fuerte creatividad que, por ende, será universal- una creatividad más allá del cosmos, una fuerza creativa universal. Se convierte, entre varias cosas, en la Madre Naturaleza (Mula Prakriti), que da a luz a todas las formas de vida y las nutre a través de su cuerpo. Pero también da origen a Maya (el mundo ilusorio) y a prakriti, la fuerza que cubre el terreno divino de la existencia como una autoproyección en forma del cosmos.

Para los shaktistas, una de las varias denominaciones hinduista monoísta, la realidad metafísica es considerada una deidad femenina y metafórica, es decir, la energía primordial

femenina creativa-preservadora-destructiva (Shakti) se considera la fuerza motriz detrás de toda acción y existencia en el cosmos fenoménico. El cosmos mismo es purusha, la realidad inmutable, infinita, inmanente y trascendente que es el terreno divino de todo ser, el "alma del mundo". Esta concepción masculina se reforma mediante el dinamismo femenino, encarnado en multitud de diosas que son esencialmente manifestaciones de la gran madre. Shakti, por sí misma, puede liberar al individuo de los demonios del ego, la ignorancia y el deseo que atan el alma en maya (ilusión). Los practicantes de la tradición tántrica se centran en Shakti para liberarse del ciclo del karma.

En el Cristianismo, no existe un término explícito o directo que haga referencia a una Madre Diosa, pese a esto, tanto en la Iglesia católica como en la Ortodoxa, se denomina a la Virgen María como la Madre de Dios, al crear a Jesucristo, y "Nuestra Madre" o Madre de la Iglesia, puesto que según los cristianos, son todos hermanos y hermanas de Cristo. Mas sin embargo, en contraste de la concepción pagana de la divinidad hacia una diosa madre, donde suelen ser diosas que se caracterizan por ser deidades de la fertilidad a su vez, María es una Virgen perpétua a su vez que madre. Además, lo más importante es que según los cristianos María nunca ha sido denominada como una Diosa en el mensaje cristiano, como bien sea el de la Anunciación. Además, se cree que María entró al Cielo viva tras su muerte y consecuente resurrección (la Asunción). Al ser también santa, algunos cristianos afirman que continúa interviniendo en el mundo tangible de manera sobrenatural mediante apariciones o devociones (Nuestra Señora del Rosario). De esta manera, tenemos que comprender que pese a que su veneración nos sugiera lo contrario, ella nunca será observada como una igual a Santísima Trinidad, es decir, a Dios, quien es "el verdadero creador". Mas, si ella fue quien dio a luz a Cristo, y por ende a Dios, alguna cualidad divina ha de tener, y por ende su culto y veneración.

En el panteón mesoamericano, encontramos la figura de Coatlicue, considerada Diosa Madre y Diosa de la Fertilidad. Coatlicue, como la Virgen María, Isis o Semírisis, logran tener un hijo sin ningún tipo de intervención. Son consideradas madres de un ser tan divino, o que ellas mismas desprenden tal divinidad, que no es necesario ningún tipo de intervención sexual para fecundarlas. Son fundadoras, son el origen religioso, y son madres tanto de sus seguidores de como el Dios que traen hacia la vida. En el caso de María, su existencia fue bendecida por el Espíritu Santo, permitiéndole embarazarse de Jesús sin la necesidad de actos sexuales.



*Rhea y Isis.*

De esta manera, en *Zelda* entendemos que el culto hacia una Madre Diosa, Madre Creadora, Madre Tierra, etc. está increíblemente presente y, así, se nos presenta una sociedad religiosa considerablemente matriarcal. Incluso en la única civilización donde no se venera a Hylia, en Gerudo, estas mismas son un pueblo casi que exclusivamente femenino, y veneran a las seis diosas en su lugar. Las figuras de Faroe, Nayru y Dun crean una triada divina, una religión triteísta basada en un mito creador, que al unirse en su objeto divino, se encapsulan en una sola unidad. A consecuencia de otorgarle dicho objeto a Hylia, se inicia un mito de fertilidad, donde Hylia elige al pueblo hyliano como guerreros y el inicio de la civilización en Hyrule. De tal manera, estas cuatro Diosas capturan todo un abanico de conceptos explorados: Madre Diosa, Madre Tierra, mito fundador, fertilidad, elemento divino y sagrado, entre varios más. Saber quienes son los padres de la triada divina hyliana queda en el misterio, por ende, asumo que tanto las Diosas Doradas como Hylia nacieron del cosmos mismo, reafirmando el significado que ellas **son** el cosmos.

Si retomamos concepciones cristianas, destacamos también la figura de Eva. Es la primera mujer, el segundo ser humano tras Adán, cuando Dios creó la Tierra con el objetivo de ser la primera pareja humana junto a Adán, sacándola de su costilla para ser la compañera de este. En hebreo, Eva es “Hawwah” y comúnmente se refiere a “fuente de vida” o “madre de los vivientes”. La aparición de Eva junto a Adán se restringe al libro de Génesis bíblico, aun así, en la mitología judía, el cual fue producto de leyendas y una reinterpretación del Génesis, se postula que en la historia del Génesis Eva no fue la primera mujer, sino Lilith (en el Apocrypha Judío, sobre todo, por ende no encontrado en el Libro de Génesis o el Torah, además que el Apocrypha es controversial en cuanto a su veracidad religiosa o sagrada, o también en el Alfabeto de Ben-Sira, donde Eva es la segunda esposa de Adán y Lilith la primera). Se sugiere que Lilith fue creada al mismo tiempo y de la misma Tierra que Adán, pero se niega a dormir con y servir a Adán. Cuando el hombre intentó forzarla a su posición “inferior”, ella se escapó de Eden hacia el aire donde copuló con demonios, conciviendo cientos cada día. Dios envió tres ángeles tras ella, pero ella se negaba a regresar. De esta manera, Dios creó a Eva.

En la serie animada japonesa, *Neon Genesis Evangelion* (Hideaki Anno, 1995-1996) existen una serie de entidades denominadas los ángeles, los principales antagonistas de esta serie, y sus nombres hacen referencias a terminaciones judeorristianas. Aunque, en japonés su nombre es *shito* (significando apóstol) y no *tenshi* (que significa ángel o mensajero del cielo), mas en inglés se les refiere como en español: ánegeles. En un inicio el término “Ángel” se usaba para referirse a la progenie de Adán, el primero de ellos.

La lista de SEELE (de las organizaciones más importantes del mundo en *Evangelion*, con las cinco naciones más poderosas, que además engloba al presidente de Japón, los auténticos villanos de la serie, queriendo llevar a la humanidad a un grado evolutivo nuevo: el espiritual) enumera a Lilith (Semilla de la Vida y contraparte de Adán) como el segundo ángel. Misato llama a la humanidad en su conjunto como el decimoctavo ángel, ya que este es descendiente de Lilith. La motivación de los ángeles, descendientes del primero, Adán, es de fusionarse con su progenitor para provoár la extinción de la humanidad. Por esto, siempre atacarán donde se halla el ángel de Lilith.

Lilith es representada en *Evangelion* como un gigantesco humanoide blanco y andrógino, con la mitad de su cuerpo tallada o arrancada a la altura de su cintura, de donde surgen varios pares de pequeñas piernas humanas. Su cara está cubierta, o su cara es, una máscara que muestra los Siete Ojos de Dios, símbolo el cual es el logotipo de SEELE. Su cuerpo, crucificado y con la lanza de Longinus atravesandole, desprende constantemente el líquido que permite el funcionamiento de los robots, denominados EVA. Lilith fue creado para ser una “Semilla de Vida” (es decir, una creadora), mientras que sus descendientes (la humanidad) poseen el “Fruto del Conocimiento”. En El Primer Impacto, Lilith tomó de Adán el puesto de progenitor de la vida y, consecuentemente, toda la vida en la Tierra descendió de Lilith (metafísica o biológicamente, es desconocido).



Menciono a Lilith en *Evangelion*, sobre todo, por su representación fuertemente simbólica, llegando a ser abrumador, y esencialmente por su diseño, más específicamente el mismo que el logotipo de SEELE, los Siete Ojos de Dios. En *Tears of the Kingdom*, encontramos la Estatua de Brujo (En inglés, Bargainer Statue, que significa algo como la estatua del comerciante) la cual mantiene una máscara similar a la de Lilith y los Siete Ojos del cordero de Dios.

Antes que nada, como mencioné anteriormente, la información que poseemos sobre *Tears of the Kingdom* está significativamente incompleta, y carecemos de muchísima base. Lo que expondré

a continuación entra en el ámbito de la especulación; es una teoría personal basada en el diseño artístico tras la interpretación de diversos simbolismos presentes en el juego.

En primer lugar, las Estatuas del Brujo en *Tears of the Kingdom* siempre se encuentran ubicadas debajo de las estatuas de Hylia, específicamente en una nueva dimensión introducida en esta entrega llamada "Depths". Este plano dimensional está considerablemente profundo bajo la tierra y se accede a través de extensos agujeros que conducen hacia la oscuridad, es decir, una especie de catábasis\*. Por lo tanto, podríamos sugerir que nos encontramos en un inframundo. Seguidamente al recordar que estas estatuas están siempre debajo de Hylia, podemos asumir que son representaciones de esta diosa o, posiblemente, una extensión de ella (similar a cómo Lilith es la costilla de Adán). En cualquier caso, Hylia es fundamental para la existencia de estas estatuas. Hylia se presenta como una diosa madre y creadora influyente, guardando similitudes significativas con Lilith en *Evangelion*, quien también es considerada la madre de la humanidad.

Adicionalmente, la Estatua del Brujo posee cuatro ojos, lo que es lo que lo vincula de manera primordial y visual con Lilith. Los siete ojos de Lilith corresponden a los Siete Ojos de la cabra mística de Dios, la cual, se dice, gracias a su visión mejorada, podía percibir con mayor claridad. Una mayor visión, en este contexto, implica ver más allá, tanto lo vivo como lo muerto. En consecuencia, la estatua del brujo en *Tears of the Kingdom* solicita tu ayuda para traerle los "poes", unos espíritus o almas similares al fuego fatuo, es decir, presencias espectrales, perdidos en el inframundo. Se asemeja a una especie de Caronte. No obstante, no está claro si esta estatua es malévola o benévola, aunque se sospecha que podría ser una combinación de ambas.

En un marco de investigaciones adicionales, el rostro de la Estatua del Brujo presenta un acabado similar a un amuleto de los Ojos de Horus. El ojo en su unidad es considerado perteneciente al dios egipcio con la cabeza de halcón, Horus, conocido como el ojo Wedjat o Udjat. Como hemos estudiado, era un amuleto muy importante y popular en el antiguo Egipto. Pero estos ojos, aunque no es un hallazgo del todo común, también podrían combinarse en uno solo y, por lo tanto, proporcionarían más protección. Durante el Tercer Período Intermedio, algunas formas del amuleto constaban de cuatro wedjats (dos encima de dos). Sin emgargo, este Ojo es un antiguo símbolo solar que encarna el orden, lo imperturbado o el estado perfecto de las cosas; entonces ¿podríamos decir que es una estatua benigna, si porta tal ornamento? Prosigo, si se observa bien, los cuatro ojos de la Estatua del Brujo tienen una forma bastante clara de unas balanzas, simbología de la justicia y el orden...





Zacarías 3:9, la "piedra con siete ojos", y Apocalipsis 5:6, donde el Cordero de Dios tiene siete ojos. "Broderick escribe: 'El proyecto de Anno es una reelaboración posmoderna del mito del Génesis, como sugiere el título de su serie, Neon Genesis Evangelion. Es un nuevo mito de origen, completo con su propio diluvio, Armagedón, apocalipsis y trascendencia'. Otros analistas aportan puntos de vista adicionales que incluyen una combinación de temas religiosos y psicológicos, donde las opiniones de Kraemer difieren de las de Broderick, pero afirman varios temas, incluida la figura de Shinji como un mesías. Carpentieri escribe: 'El mensaje de Eva para nuestra era es uno que intenta de manera radical y valiente trastocar, deconstruir y recontextualizar la comprensión de la narrativa bíblica de manera útil'. Fragmento de Wikipedia.



Desarrolladores afirman que los "Poes son espíritus que deberían regresar a la vida después de la muerte. Son seres lamentables que han perdido su camino a casa y deambulan por esta tierra." y que simplemente devuelven "a todos los Poes a la vida después de la muerte sin prejuicios."



\*: Otra catábasis presente en el producto de manera literal, es en el boss final de la entrega. Ganon y Link comienzan su pelea en el observatorio de Hyrule, para ser movidos por el sacudido de las tierras y ser tirados hacia las profundidades bajo el castillo de Hyrule.

- **La pareja fundadora de Hyrule: Rauru y Sonia como Adán y Eva.**

Adán y Eva son personajes centrales en el mito de la creación en las religiones abrahámicas: son la pareja fundadora, el primer hombre y la primera mujer que poblaron la Tierra. Según el relato bíblico, Dios crea a Adán, el primer ser humano, a partir del polvo de la tierra y le da vida soplando

su aliento en él. Coloca a Adán en el Jardín del Edén, un paraíso terrenal. Viendo que Adán necesita compañía, Dios crea a Eva a partir de una costilla de Adán mientras duerme, y Eva se convierte en su compañera y esposa.



*The First Kiss de Salvador Viniegra (1891) y Sonia y Rauru.*

Rauru y Sonia, como Adán y Eva, fundaron la versión del reino representada en Breath of the Wild y Tears of the Kingdom como su primero y primera Reina de Hyrule. De este modo, aunque no sigan el mito del pecado, pero sí la aparición de la maldad, Rauru y Sonia personifican a las figuras de la pareja fundadora de una nación, el Reino de Hyrule, que es esencialmente una civilización bastante homogénea de la misma especie: los hylianos. La serpiente que incita al pecado podríamos identificarla como la figura de Ganondorf.





- **La Divinidad Wiccan.**

Otro de los temas que aborda la saga de Zelda en general, incluyendo a *Breath of the Wild*, son una visión de la divinidad muy similar a las Wiccan. La wicca es una religión “sincrética, neopagana, ‘tierra-céntrica’ y moderna” estrechamente relacionada con la brujería y tradiciones antiguas, siendo considerada tanto una nueva forma de religión como parte del ocultismo y esoterismo occidental.

En cuanto a su concepción sobre la divinidad, son ideas generalmente teístas, que giran en torno a una Diosa (que suele ser la Triple Diosa) y un Dios Astado. Estas dos figuras, previamente reconocidas como arquetípicas y comparándolas con Hylia y Ganon/Demise, generan una realidad dualista en el Wicca. Además, se suelen referir hacia estos dos Dioses de una manera henoteísta (es decir, reconocer la existencia de otros dioses, pero solo uno, en este caso estos dos, es suficientemente digno de adoración. Es una especie de culto a estos dos dioses, tratándolos casi como únicos pero sin negar la existencia de otros inferiores, es el reconocimiento de una dominancia o supremacía) al tener varios y distintos aspectos divinos, los cuales además pueden ser identificados con varias identidades paganas de distintos panteones históricos. Por este motivo y para diferenciarlos de otros dioses ‘inferiores’ se refieren hacia ellos como “The Great Goddess” y “The Great Horned God”. Estos dos dioses son “a veces tratados como las facetas de una divinidad panteísta mayor, que es referida como una fuerza impersonal o un proceso más que una deidad personal”. Entonces, si para los Wiccan estos dioses forman parte de una divinidad panteísta, entendemos que estos dioses, pese a encapsular una fuerza personal, también son capaces de llegar a estados de omnipotencia y omnipresencia, manifestándose como la naturaleza en sí y en el mundo que les rodea.

Mientras que el duioteísmo es tradicional en Wicca, extensiones de esta creencia encapsulan politeísmo, panteísmo, monismo (que el universo es una única sustancia, el arjé. Todo se reduce a materia) a y un monoteísta sobre la Diosa. En la Wicca tradicional, expresados en los escritos de Gerald garner y Doreen Valiente, el énfasis está en “el tema de la divina polaridad sobre el género,

donde el Dios y la Diosa son percibidos como iguales pero opuestas fuerzas cósmicas divinas". Sin embargo, en visiones más actuales y feministas del Wicca, como el Wicca Dianico, la Diosa se le da supremacía e incluso exclusividad, mientras que en la brujería más tradicional, es el Dios Astado quien mantiene una presencia superior sobre la Diosa.

A contrario que en *Breath of the Wild*, donde la Diosa Hylia representa a una entidad solar y Ganon (Demise), una representación lunar, en Wiccan la Diosa es una entidad lunar y el Dios Astado, solar. Este contraste es intencional y destaca sobre cualquier otra concepción que hemos entendido hasta ahora, es una excepción bastante grande en la historia de la tradición artística, pero no es la única. Por ejemplo, el concepto de la Madre Naturaleza, como bien dice el nombre, es una figura eminentemente femenino, pudiendo encapsular una fuerza personal o impersonal, pero en el Antiguo Egipto encontramos a la figura masculina de Osiris, y en la Antigua Grecia, a Pan. También, el contraste más importante es a quienes ya hemos mencionado como la inspiración primordial de Hylia y Demise: la diosa del Sol japonesa Amaterasu y su hermano, el dios del mar, tormentas y batallas, Susano. Entre otras comparaciones dualistas, encontramos la presente en el taoísmo con el ying y el yang, que muy importante destacar que este tipo de dualismo no es el mismo que un dualismo exclusivamente moral, que supone una fuerza suprema de bien y una del mal. Esto es porque no hay una fuerza suprema del mal en el Wicca.

Es un contraste significativo con la saga *Zelda*, donde comúnmente señalamos, a lo mejor erróneamente, a Ganon como entidad suprema del mal. Sin embargo, Ganon no es inherentemente malvado; más bien, representa la trágica historia de un hombre arrastrado por la avaricia, como se observa en la tradición sintoísta, o un hombre seducido por los males del Sharma. El mal no surge desde su origen, sino que habita y se desarrolla en él, sin ser él mismo su fuente. Por lo tanto, no se le puede considerar como el punto de inicio del mal. La Trifuerza del Poder tampoco es un ente necesariamente malévolos; es la búsqueda individual de este poder (y de cualquier otro, realmente) que te llevará hacia ese condenado destino.

En cuanto a la moralidad Wicca, existe la Ley del Triple Regreso (*The Law of Threefold Return*)<sup>1</sup>, que explica que cualquier acción beneévola o malévolas que alguien haga, será regresada hacia esa persona con una fuerza triple, o con una fuerza equitativa en los tres niveles del cuerpo: cuerpo, mente y espíritu. Hemos mencionado diversas veces como la trifuerza mantiene este principio (cuerpo como poder, mente como sabiduría y espíritu como coraje). Ganondorf, al presentar una acción malévolas con la búsqueda de poder, es recibido con el poder de la sabiduría y el coraje, y el mismo poder, que tanto *Zelda* y *Link* logran conseguir.



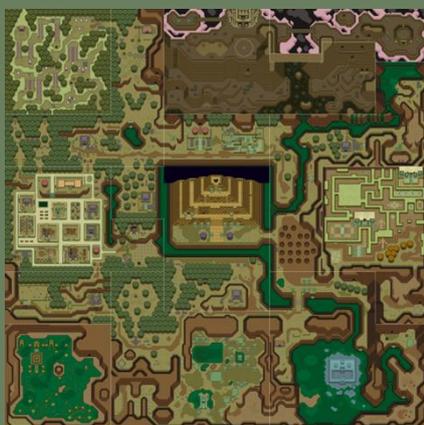
- **El conflicto dual en Zelda.**

La saga *The Legend of Zelda* ha tejido una narrativa rica y compleja a lo largo de los años. Uno de los temas recurrentes es el de la dualidad, que aunque entendamos que no se trata de un concepto occidental del bien y el mal, es un elemento que aparece hasta en cada rincón del producto. Desde la emblemática relación entre Link y Zelda, personificando el coraje y la sabiduría, hasta la constante lucha entre la oscuridad encarnada por Ganon y la luz representada por la Trifuerza, la dualidad se manifiesta de diversas formas. Esta dualidad no solo añade profundidad a la trama, sino que también refleja la constante lucha entre fuerzas opuestas.

Entre otros ejemplos que nos reafirman el concepto de la dualidad presente en *Breath of the Wild* y *Tears of the Kingdom*, encontramos al personaje de Kilton, un investigador de monstruos y dueño de la monstruoteca. En un momento, era un hyliano, pero al dedicar tanto tiempo de su vida al estudio de los monstruos, incluyendo su comportamiento, se asume que ha ido cambiando de apariencia. Kilton se dedica a comprar partes de monstruo y a vender ciertos objetos como máscaras de enemigos, entre otras cosas asociadas con la oscuridad. Por otro lado, Koltin es el hermano menor de Kilton quien aparece en *Tears of the Kingdom*. Su sueño es convertirse en un satori, el espíritu protector de las montañas. Link ha de traerle gemas bubbul para ayudarlo en su misión, y a contrario de su hermano que vende la ropa de Link oscuro, este vende el set místico.



Incluso en el diseño del mundo, vemos la dicotomía entre el Hyrule próspero y el Hyrule devastado.



En *A Link to the Past* (1991), el Mundo de las Tinieblas y el Mundo de la Luz.



El Reino de Lorule, una de las principales localizaciones en *A Link Between Worlds*, es una oscura realidad paralela de Hyrule, muy similar al Mundo de las Tinieblas. Este mundo fue casi destruido por la destrucción de la Trifuerza.



*El Castillo de Ganon y el Castillo de Hyrule en Ocarina of Time.*



*Fi y Ghirahim, los espíritus residentes dentro de la Espada Maestra (quien es portada por Link) y la Espada Maestra Oscura (la cual es portada por Ganon) en Skyward Sword.*

- **Diversas concepciones del infierno.**

El simbolismo del inframundo, o el reino de los muertos, ha desempeñado un papel significativo en las religiones y mitologías a lo largo de la historia, trascendiendo culturas y civilizaciones. La importancia de este concepto radica en su capacidad para abordar cuestiones fundamentales de la existencia humana, como la vida, la muerte y el más allá. En muchas religiones, el inframundo actúa como un espacio de transición entre la vida terrenal y la vida después de la muerte, sirviendo como un reino al que las almas se dirigen después de abandonar el cuerpo físico. En diversos textos religiosos o mitológicos, por ejemplo, se emplea el viaje al inframundo o el mundo de los muertos como la experiencia fundamental de un viaje heroico. El infierno (del latín “por dejabo de”, “subterráneo”) es el lugar donde después de la muerte las almas de los pecadores son torturadas eternamente según diversas religiones, por ejemplo: el gehena en el judaísmo, el tártaro en la mitología griega, al Helheim en la mitología nórdica y el inframundo en otras religiones. De las concepciones más famosas del infierno, existe la cristiana, la cual afirma constantemente de su existencia y horrible estado.

En diversas culturas, el inframundo a menudo está asociado con juicios morales y espirituales, donde las acciones realizadas en vida determinan el destino del alma en el más allá. La dualidad entre el bien y el mal, la luz y la oscuridad, se refleja a menudo en la concepción del inframundo, donde hay recompensas para aquellos que han vivido virtuosamente y castigos para aquellos que han seguido caminos inmorales.

Además, el simbolismo del inframundo proporciona un marco para comprender el ciclo de la vida, la muerte y la regeneración. La idea de un reino subterráneo también está vinculada a la fertilidad y la renovación, ya que la tierra se considera a menudo como un útero que da origen a la vida. Así, el inframundo no solo representa el destino de las almas después de la muerte, sino también la conexión intrínseca entre la muerte y el renacimiento.



El inframundo no solo era representado por religiones antiguas y mitologías clásicas, sino que también aparece como mensajes subyacentes en diferentes pinturas y representaciones más modernas. En sí, el inframundo se ha convertido en cualquier lugar por el cual el sufrimiento se siente como perpétuo, las representaciones del cual varían según

lo que el representante considere horrible.



*Piranesi y sus 'prisiones', catatumbas... como representación de un nuevo infierno.*

Piranesi, con su enfoque en el paisaje industrial, plasmó de manera magistral imágenes de cárceles, catacumbas y alcantarillas, explorando la representación de mazmorras. Este nuevo simbolismo del inframundo se manifiesta en sus obras, donde las cuevas y el entorno subterráneo se convierten en metáforas vívidas. Al retratar el inframundo como fábricas, Piranesi nos incita a reflexionar sobre las implicaciones de la completa desaparición de los elementos naturales en nuestro propio mundo. En *Breath of the Wild*, encontramos un paisaje bastante similar que yace bajo

el Castillo de Hyrule, el cual es una increíble alegoría del *Axis Mundi*, puesto a que marca el inicio del Reino de Hyrule, que se liga a las devinidades que provienen de los cielos, el mundo terrenal, Hyrule, y el Inframundo que existe debajo de este.



El *Pandemónium* de John Martin en 1827, es más que una simple pintura; es una visión envuelta en un utopismo oscuro que invita a reflexionar sobre la naturaleza de un paraíso perdido. Este cuadro marca el inicio de concepciones donde el fin se vincula con catástrofes naturales o ciudades envueltas en llamas, ciudades quebrantadas por terremotos. La obra, en su esencia, nos sumerge en la contemplación de un caos apocalíptico, explorando la noción de cómo podría manifestarse el desastre en lugar de la

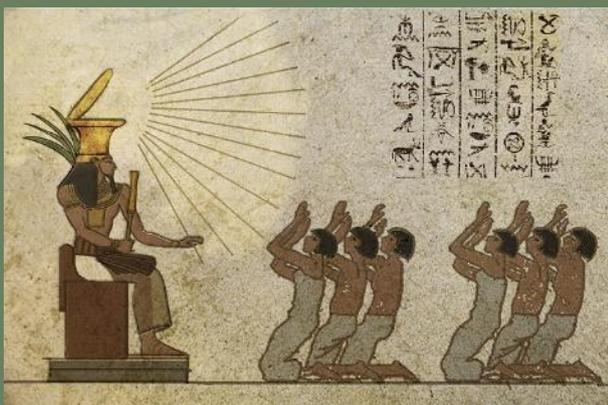


utopía. En la imagen se representa al propio Satanás, que acababa de crear el Pandemonio, la capital de los Infiernos.

- **Grabados y pinturas egipcias.**

En *Breath of the Wild*, la leyenda del Cataclismo es relatada mediante pintura rupestre colocada en las cuevas o caverna bajo el castillo de Hyrule. Sin embargo, su semejanza estilística no resembra a los propios dibujos prehistóricos sino a los cánones y representaciones mediante bajorrelieves egipcios. Estas pinturas relatan la maldición del pueblo hyliano y su lucha cíclica en contra de la Malicia.

“Los bajorrelieves egipcios se utilizan para inscripciones jeroglíficas, representaciones de dioses y faraones, escenas de la vida doméstica, labores agrícolas o escenas del más allá, y, sobre todo, para conmemorar las victorias de los faraones.” Todo esto coincide con las pinturas legendarias mencionadas. Representan a la diosa Hylia, que entendemos posteriormente que se encuentra reencarnada en Zelda o que Zelda desciende directamente de ella (depende de qué entrega de la saga) y, por ende, la victoria del reinado Hyliano (Es decir, los faraones), además de ser considerado una leyenda, es decir, de carácter místico, como bien representaban los egipcios el más allá. Como he dicho anteriormente, “el arte egipcio utiliza proporciones jerárquicas, donde el tamaño de las figuras indica su importancia relativa.” “Por lo general, los dioses o el faraón divino son más grandes que otras figuras, mientras que las otras figuras suelen ser más pequeñas, y en la escala más pequeña se encuentran los sirvientes, artistas, animales, árboles y detalles arquitectónicos.”



El arte egipcio es conocido por su convención distintiva en la representación de las figuras principales tanto en bajorrelieves como en pinturas, con piernas separadas (cuando no están sentadas) y la cabeza representada de perfil, mientras que el torso se muestra de frente.

Las similitudes son casi que idénticas. Las piernas del héroe, Link, se encuentran separadas, la perspectiva es nula y plana y las figuras y cabezas son representadas de perfil, a excepción de los torsos y de los guardianes, al ser un objeto, los cuales los egipcios también dibujaban frontalmente.



“Otras convenciones hacen que las estatuas de hombres sean más oscuras que las de mujeres” A pesar de no saber si esta decisión es intencionada en Zelda, también lo replica. Link (derecha) es representado mediante colores mucho más saturados e incluso oscuros que las de la propia Zelda, que casi que se camufla con el fondo. En cuanto a los colores, “el antiguo idioma egipcio tenía

cuatro términos básicos para los colores: kem (negro), hedj (blanco/plata), wadj (verde/azul) y desher (rojo/naranja/amarillo).” Podemos ver como claramente los mismos y exactos colores están presentes en la pintura hyliana. El azul, presente en la figura de Link, simbolizaba el nacimiento, fertilidad y las aguas dadoras del Nilo. Link, como he mencionado anteriormente, renace (es decir, representa el nacimiento) y con su victoria traerá nuevamente la paz a Hyrule (La fertilidad). Tanto el azul como el verde “eran los colores de la vegetación y, por lo tanto, de la renovación. Osiris a veces podía representarse con la piel verde; en la 26ª Dinastía, las caras de los sarcófagos a menudo se coloreaban de verde para ayudar en el renacimiento.”

El uso del negro se asociaba también “con la vida después de la muerte y era el color de deidades funerarias como Anubis” como bien representa la figura de Ganondorf. El oro indicaba divinidad debido a su apariencia no natural y su asociación con materiales preciosos. Además, los antiguos egipcios consideraban el oro como “la carne de los dioses”. La plata, llamada “oro blanco” por los egipcios, también se denominaba “los huesos de los dioses”. De esta manera, toda la ornamentación egipcia cobra sentido, de donde además Zelda no se separa de tales connotaciones. “El rojo, el naranja y el amarillo eran colores ambivalentes. Naturalmente, se asociaban con el sol”; donde entendemos como los cabellos rubios de Zelda y Link no significan ninguna coincidencia. “El rojo también era el color de los desiertos, y en Egipto se asociaba con Set y en Hyrule con Ganon, cuyo pelo es rojo y, además, proviene de Gerudo.



Por otro lado, dentro de la Ciudadela Gerudo y el palacio, en la habitación del trono, encontramos una serie de grabados tallados en piedra. El primero se sitúa en el mismo trono, el cual, a pesar de no asemejarse totalmente al trono egipcio de Tutankamón, ambos parecen ser contruidos con oro (en el caso de Tutankamón, este material es exclusivo) y constan de escritura (Gerudo) y grabados de imágenes (Tutankamón) en la parte donde reposa la espalda. El trono de la reina Gerudo, también se colocan almohadas con diseños textiles similares a los que he mencionado anteriormente.



También observamos más escrituras talladas en piedra, aunque no son pictóricas, resemblan a los jeroglíficos egipcios. Se lee: “Permanecemos Vigilantes Bajo el Sol del desierto. Somos Brillantes, Sobre Todos. Gerudo. Una resistente. Flor del desierto, Enfrentando la Mirada del sol. Gerudo crece Brillante, Mientras otros Se desvanecen. Vigilantes Bajo el sol, Creciendo Brillantes. Gerudo, Nunca superados.” Entendemos, por lo tanto, que estos grabados, de jeroglíficos egipcios, representan textos de

la misma manera que los naturaleza religiosa o de carácter oficial. Los jeroglíficos también se grababan en piedra, como en madera y en papel. “Su empleo se limitaba a los dominios en los que el valor mágico de las palabras adquiriría relevancia: fórmulas de ofrendas, frescos funerarios, textos religiosos, inscripciones oficiales, etc.”

Las piedras monumento Zora también se asemejan a los jeroglíficos egipcios. En su caso, recogen la estrategia necesaria para saber combatir las lluvias torrenciales que ocurren en su región cada diez años, además de una breve historia de la mitología creadora de esta civilización. Estos monumentos sí se relatan con elementos pictográficos, aunque también recoge escritura. Sin embargo, se están comenzando a desgastarse. Los diseñadores comentan que “la razón por la que los Zora registran su historia en monumentos de piedra es que los libros de papel se mojaban y se desmoronaban inmediatamente. Es una idea simple, pero tuve mucho cuidado de asegurarme de que los accesorios colocados allí no parecieran fuera de lugar, no solo en el Dominio de Zora sino también para los jugadores que lo visitan”.

El agua ha sido durante mucho tiempo un símbolo de vida, de capacidades curativas, regenerativas y/o de ganancia de nuevas o mejoradas habilidades (Nacimiento de Venus, Ofelia, Aquiles en el Estigia, La Fuente de Juvencia, La Piscina de Bethesda, el Río Ganges para los hindús, etc.). La conexión cultural y simbólica entre el agua y la curación se observa en diversas tradiciones tanto occidentales como orientales a lo largo de la historia.

- **Art Nouveau y Mipha.**



El modernismo en la pintura se revela especialmente a través del dinamismo intrínseco de los gestos, o más precisamente, en cómo estos se presentan en las figuras femeninas de *Breath of the Wild*, destacando particularmente en el personaje de Mipha, la cual su reino encapsula la arquitectura distintiva de este estilo artístico. Los gestos que emergen en este contexto son notoriamente sutiles y afeminados, impregnados de formas orgánicas y ornamentaciones características del modernismo. Las poses adoptadas por estas figuras femeninas son simultáneamente relajadas y agraciadas, aportando una estética que resuena con la esencia de este movimiento artístico.

La ornamentación natural que adorna este reino también contribuye a un toque femenino, ya que se manifiesta en formas de flores, evocando la delicadeza y la belleza asociada comúnmente con lo femenino. Este enfoque estilizado no solo refleja la influencia del modernismo en la representación visual de la feminidad, sino que también establece una conexión entre la expresión artística y la construcción del mundo en el juego, creando así una narrativa visual que trasciende la mera estética.

- **Composiciones románticas.**

- **El pasado nostálgico.**

*Breath of the Wild* exhibe otra característica distintiva del arte romántico: la incorporación de la ruina medieval en un mundo moderno. Este elemento evoca una nostalgia profunda en el hombre contemporáneo por un pasado lejano, representando un anhelo por lo que ya fue. La naturaleza se presenta como una entidad superior, y la narrativa visual se sumerge en el abandono de la modernidad, abrazando con reverencia un pasado impregnado de arquitectura antigua, como el gótico. Estas estructuras se manifiestan como edificios petrificados, capturando la esencia de la

naturaleza muerta, una cualidad que se refleja no solo en la arquitectura, sino también en la propia naturaleza circundante, en las piedras que cuentan historias silenciosas de eras antiguas. Esta representación simboliza una conexión profunda entre la temporalidad y la estética, donde la ruina se convierte en un testimonio tangible de la pasión romántica por la historia y la belleza de épocas pasadas.



Las ruinas románticas giran en base a su atracción hacia lo anacrónico, lo exótico- lo que no es propio al momento. También es su decantación sobre la meñancolía, su evasión del presente y viaje al pasado, y sobre todo por su fascinación por la “potencia creadora de la humanidad y por la capacidad destructora de la naturaleza y el tiempo”.

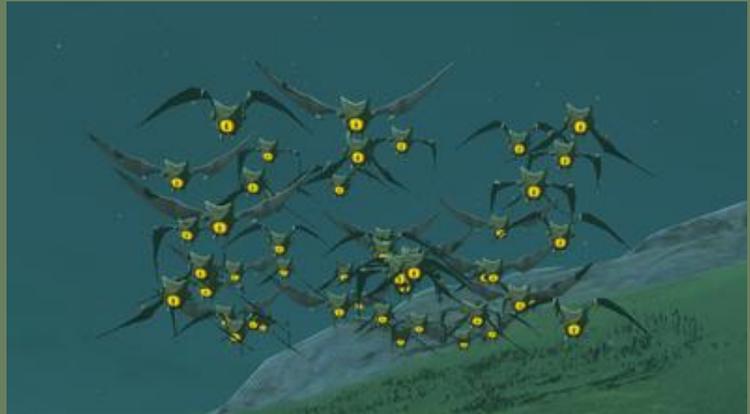
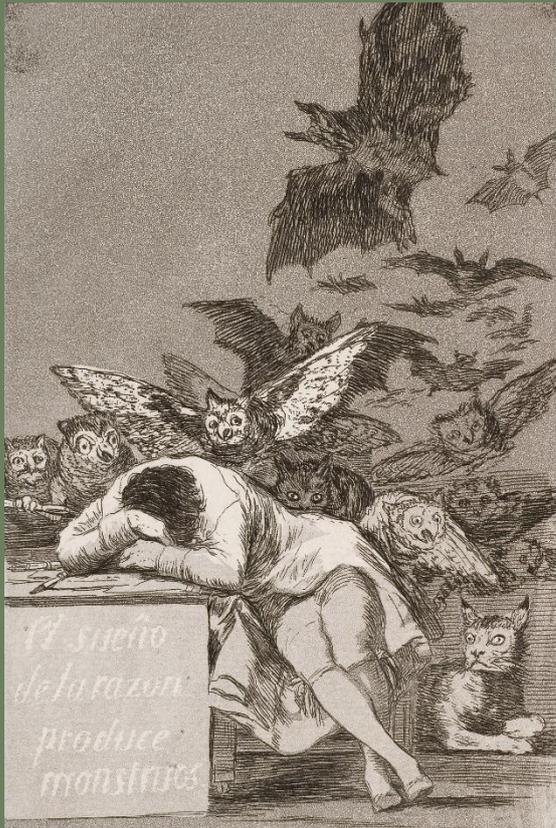
Los artistas neoclásicos, por ejemplo, apelaban y buscaban el sentido del arte como algo luminoso y perfecto, por ende retornando al clacisismo griego, considerado el epítome de la refinidad y la perfección artística y corpórea, lo clásico siendo un sinónimo de lo que es sano. Los románticos, entonces, concluyen con un significado, que pese a ser sublime, muchas veces profundizaban esta sentimentalidad de tal manera que llegaba a ser enfermiza, visiones ya no objetivas en cuanto al arte sino que variaba de individuo a individuo, como hemos visto en Pandemonium de John Martin. Piranesi, por ejemplo, “se dejaba llevar por un sentimiento trágico de lo percedero: sus visiones se alejaban mucho de la estilizada presentación neoclásica de las ruinas, etéreas y casi suspendidas en un mundo ideal”. “Fue Piranesi quien inauguró lo que verdaderamente podríamos llamar arqueología trágica”. Sus ruinas son representadas con una

visión más trágica, incluso “con una cierta terribilità”, una energía que va más allá del simple anhelo hacia el pasado neoclásico, las cuales eran limpias y casi que perfectas, mientras que Piranesi las retrataba llenas de musgo y sucias. *Breath of the Wild*, entonces, presenta el entorno de la misma manera: el anhelo y la nostalgia del pasado **tiene** que dejarse afectar por el paso del tiempo, puesto a que transmitir esto forma parte del sentimiento nostálgico. Mediante arcos y bóvedas caídas, columnas rotas por la mitas, lleno de musgo y maleza, el entorno se verá literalmente afectado por la nostalgia. Este sentimiento, que llora por el paso del tiempo, es el paso del tiempo, a la vez.



○ ***“El sueño de la razón produce monstruos”***

En el Capricho 43 de Goya sobre un un sillón un hombre descansa, apoyando sus brazos en un cubo que lleva inscrito frontalmente "El sueño de la razón produce monstruos". En una diagonal ascendente, criaturas perturbadoras emergen hacia el cielo, dispersándose.



La obra, representada en tonos monocromáticos con la tinta como único medio, enfoca la luz en la cabeza y los hombros del durmiente, creando un punto central de interés: la razón, uno de los diversos temas ilustrados. La presencia de animales nocturnos en la escena cuando la razón duerme puede simbolizar lo oculto, la ignorancia. Goya subraya la importancia de la razón, sugiriendo que sin ella surgen sentimientos irracionales que conducen a la ignorancia. La obra, en su complejidad, invita a la contemplación y la reflexión sobre la relación entre la razón y el surgimiento de los aspectos más oscuros de la mente humana. Cuando la razón duerme, su ausencia no solo representa un vacío en la capacidad de comprender, sino que también abre la puerta a la manifestación de entidades sombrías y perturbadoras que yacen en los rincones más oscuros del pensamiento. Este fenómeno ilustra la peligrosa dualidad entre la inactividad de la razón y la emergencia de los "monstruos", simbolizando quizás impulsos irracionales, emociones descontroladas o incluso manifestaciones de caos interno. La analogía entre la ausencia de la razón y la presencia de estos seres aterradores destaca la importancia de mantener la lucidez mental y el equilibrio emocional, ya que la carencia de uno puede desencadenar la presencia amenazante del otro, creando un terreno peligroso y volátil en el que la mente se ve vulnerable a fuerzas desconocidas y potencialmente destructivas.

En *Breath of the Wild*, ante la ausencia de Zelda y la luz, el mundo se ha sometido al reinado de las tinieblas (como cuando la Diosa Amaterasu se encerró en su cueva...) y Zelda, que no solo encapsula la luz, es la Trifuerza de la Sabiduría: la razón.

- **Influencias modernas.**

Aunque Zelda es un producto ricamente histórico, es importante recordar que su creación tuvo lugar en la época moderna. Este contexto temporal se manifiesta especialmente en las interpretaciones o perspectivas que han evolucionado con el paso del tiempo en relación con diversos mitos. En consecuencia, muchas veces estas interpretaciones difieren de sus referencias originales. Además, se observan influencias modernas en la representación de figuras y eventos que pertenecen a nuestra propia etapa histórica. La intersección entre lo antiguo y lo moderno en este contexto histórico ofrece una fascinante dinámica de reinterpretación y adaptación de mitos y leyendas.

- **Zelda Fitzgerald.**

Shigeru Miyamoto, conocido como el “padre” de The Legend of Zelda, nos cuenta los motivos y orígenes del nombre de la Princesa Zelda de Hyrule. Se remonta a Zelda Fitzgerald, famosa autora conocida por su talento en la escritura, baile y belleza. Su nombre de soltera era Zelda Sayre, quien más tarde, al casarse con Scott Fitzgerald, famoso autor estadounidense, tomaría su apellido. Miyamoto afirmaba que “se trataba de una mujer famosa y hermosa en todos los aspectos” y, además, el sonido de su nombre le resultaba bonito.



Nacida en Alabama, Estados Unidos, fue una novelista, bailarina y celebridad, una ícono de los años 20 en los Estados Unidos y tras el éxito de la primera obra de su esposo, se volvieron celebridades. A su vez, era reconocida por un símbolo del jazz y de la generación perdida. Como la misma Princesa Zelda en el videojuego, ambas constaban de un diario. El diario de Zelda Fitzgerald cautivó a su esposo de tal manera que incluyó un fragmento de este en un monólogo de su obra *A este Lado del Paraíso*.

- **El Señor de los Anillos y la Alta Fantasía.**

Según Takashi Tezuka, uno de los guionistas de la saga junto a Miyamoto, comenta como de las inspiraciones a la hora de elaborar dicha narrativa se remonta a Tolkien y sus libros del Señor de los Anillos, como es común en todo producto de fantasía como los que incluyen mazmorras y acción-aventura. Las obras de Tolkien han abierto paso a un nuevo mundo, siendo la inspiración de una

nueva generación de pintores, directores de cine y escritores, hasta músicos. Inclusive, se le podría considerar el “padre” del género de la Alta Fantasía o Fantasía Épica en su totalidad.



Es bastante común encontrar dichos que afirmen que el tratamiento de la raza hyliana guarda una sorprendente similitud con los elfos presentes en las obras de Tolkien. Ya que, en la modernidad, la mayoría de productos fantásticos en lugar de acercarse directamente a los textos y mitologías originales, ya sean de la mitología nórdica u otras fuentes, la inspiración que suele permear en las creaciones modernas, ya sea de manera consciente o inconsciente; siguiendo un enfoque que podríamos denominar como "tolkieniano". Sin embargo, considero que la civilización hyliana tiene más matices humanos, también “tolkienianos”, que élficos, muchas de las características mágicas restringiéndose a la familia real Hyliana más que a la población en sí-- donde no podemos ocultar que no son muy conocidos por su belleza ni sofisticidad... Mientras que los elfos de Tolkien viven exclusivamente en la naturaleza, en grandes posadas muy sofisticadas construidas con materiales preciosos y delicados, como el metal y el vidrio, más similar al Recinto de los Zora, los humanos de Tolkien, y los hylianos de Zelda, viven en poblados muy medievales, de construcciones que podemos identificar a día de hoy con edificaciones reales. Además, los Hylianos no poseen la misma longevidad de los elfos de Tolkien.



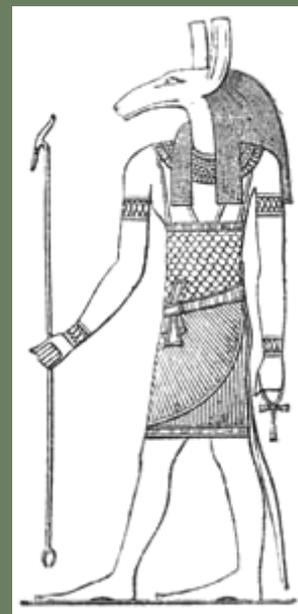
Los hobbits y los Kokiri, por otro lado, ponen en común una gran cantidad de características: una raza de personas infantilizadas que residen en un bosque o lugar apartado, fuertemente protegido por la propia naturaleza, ambos de pequeña estatura y de oídos puntiagudos. Como los Hobbits, los Kokiri también son generalmente alegres y tímidos, nunca abandonando su posada (El Bosque Kokiri o la Comarca).

Los Goron podrían ser su interpretación de los enanos de Tolkien, aunque relativamente más altos y hechos de piedra, ambos trabajan y viven por las minas y son famosos mineros; son fuertes, testarudos y longevos, prefiriendo establecerse sobre las montañas y dichas minas.



*Mientras que es bastante claro que la inspiración visual es la de jugadores de Sumo, también dan un cierto parecido a los Gólems hebreos, unas pequeñas criaturas que nacen de lo inanimado y cobran vida (Como es el caso de los Gorons, que nacen de la montaña) Sin embargo, comparar a Tolkien con una influencia judía podría incluso considerarse problemático, al ser acusado por algunos de antisemita en su representación de los enanos, expresamente, que parecen hablar en una lengua muy similar a las lenguas semitas, aun así tras comunicar abiertamente su antirracismo, entre otras cosas. \**

Los monstruos, aunque pienso que moralmente se acerquen ya a la mitología japonesa, físicamente se parecen a los ogros tolkienianos, ambos vistos como puro músculo, generalmente no inteligentes, fuerzas dedicadas a la batalla, controlados por un ente malévolo superior además de horrible aspecto físico. Curiosamente, los moblins también parecen poseer una similitud hacia Set, dios ctónico egipcio.



La creación de cada universo también se semejan el uno al otro, es decir, Tierra Media junto a Hyrule. La Tierra Media fue creada gracias al dios Ilúvatar e Hyrule con la ayuda de las Tres Diosas Doradas. Pese a ser Diosas, estas comparten similitudes con los de los Valar. Din se aproxima a Aulë ya que crean las montañas y continentes y de la misma manera que Aulë creó a los enanos, Din probablemente creó a los Goron. Nayru, por otra parte, se asemeja a Ulmo en el sentido de que ambos son asociados con el elemento acuático, Nayru siendo además la creadora de la raza Zora. Finalmente Farore sería la versión de Yavanna, asociadas con el color verde y el dote de vida. Adicionalmente la música también entra en juego, donde la música que Ilúvatar enseñó a los Valar es lo que formó la Tierra Media, las Tres Diosas doradas están asociadas con el ritmo (Din), los instrumentos de cuerda (Nayru) y los de viento (Farore).

Explorando la narrativa y lenguaje visual, tanto en *El señor de los Anillos* como en *Breath of the Wild* se nos coloca al espectador frente a grandes acantilados, visiones panorámicas que nos permiten apreciar la preciosidad y grandeza del mundo de Hyrule y Tierra Media. Observamos en el horizonte todo un mundo, literalmente, incluyendo montañas y torres, atardeceres y amaneceres, bosques y praderas... Cada viaje, por más pequeño que sea, será toda una aventura. Al igual que Frodo, la finalidad primordial de Link no es meramente la llegada hacia Ganon en su totalidad, o la de destruir el anillo, sino el viaje que se proponen ambos, y todo lo que desembocará. Dentro del núcleo narrativo encontramos a dos pequeños muchachos, de origen humilde, quienes son puestos abruptamente dentro de una aventura mortal- es un juego con la escala, dos personas físicamente pequeñas dentro de un enorme paisaje...



Imagen de comparación entre *Zelda* y *el Señor de los Anillos*, tomada de *Zelda Dungeon*.

La Alta fantasía, esencialmente, es la clave para la mayoría de productos modernos que abarcan este tipo de razas y narrativa. Sin ella, y sin Tolkien, no tendríamos a día de hoy una estructura tan clara y característica hacia esta. Basada en infinidad de mitos a lo largo del mundo, se nutre tras una gran serie de arquetipos y estilos presentados (o organizados, finalmente) de una manera jamás vista antes de Tolkien. Es un subgénero de la fantasía arraigado en la naturaleza épica de este, ya sea dentro del entorno, los personajes o la trama en sí. Su nombre deriva tras la creación de un mundo alterno al que conocemos, a nuestro mundo no-ficticio, el cual se construye por sí mismo tras una serie de normativas e incluso nuevas leyes de la física al presentar nuevos elementos como la magia, de tal manera que a veces es internamente inconsistente. Su contrario, la Fantasía baja, narra los eventos fantásticos en un mundo cotidiano. La Alta Fantasía esencialmente se desarrolla en mundos medievales, como observamos en *el Señor de los Anillos*, la obra arquetípica del género. Muchas de las historias son narradas a través de los ojos del héroe, de su origen y naturaleza, además de una maldad que azecha y amenaza a su mundo. En muchas de estas obras el héroe también es un huérfano de extraordinario talento hacia la magia o el combate, como es el caso de Link. Aun así, inician la historia como jóvenes (a veces literalmente como niños) débiles e incluso inútiles. Como se observa en la mayoría de títulos de *Zelda*: En *Breath of the Wild*, Link inicia el juego desnudo, desorientado y con un palo.



Link a inicios del juego y a finales, *Twilight Princess* (2006)

La narrativa principal de la Alta Fantasía es bastante simple per se, generalmente tratando sobre un protagonista que intenta comprender las fuerzas desconocidas de su alrededor, las cuales están constituidas por un gran poder o maldad. Los villanos, así, son retratados como unas entidades completamente maligas e intratables. De tal manera, los temas más recurrentes giran en torno hacia “el bien versus el mal”, como vemos en *el Señor de los Anillos* y (aunque lo hemos puesto en duda) en *Zelda*, si queremos ser breves.

**\*: sobre el antisemitismo de Tolkien**, cito de *Dwarves are Not Heroes: antisemitism and the dwarves in J.R.R Tolkiens Writing*” de Rebecca Brackham: “...la observación de China Miéville de que ‘el racismo es cierto’ en las obras de Tolkien, ‘en el sentido de que las personas realmente están definidas por su raza’, pero demuestra cómo la concepción de Tolkien sobre las características raciales de los Enanos cambió a lo largo de su vida. Sin embargo, al final volvemos al hecho ineludible, con todas sus implicaciones, de que los Enanos siguen teniendo un conjunto de características raciales reconocibles”. De hecho Tolkien expresa abiertamente: “Sí pienso en los ‘Enanos’ como a los judíos: a la vez nativos y extranjeros en sus hábitats” y “[l]os Enanos, por supuesto, son bastante obviamente, ¿no podrías decir que en muchos aspectos te recuerdan a los judíos? Sus palabras son semíticas, obviamente, construidas para ser semíticas [...]”. También “Sostengo que la “esencia enana” en *El Hobbit* implicaba varias características, reconociblemente extraídas de estereotipos antisemitas, que, según el narrador, excluyen a los Enanos del ethos heroico que es la marca distintiva del sistema de valores del libro” es de los ideales más simplificados de este ensayo. Según Wikipedia: “Las escrituras de fantasía de la Tierra Media de J.R.R. Tolkien a menudo han sido acusadas de reflejar actitudes anticuadas hacia la raza. Sin embargo, los académicos han señalado que fue influenciado por las actitudes victorianas hacia la raza y por una tradición literaria de monstruos, y que fue antirracista tanto en tiempos de paz como durante las dos guerras mundiales. Con el telón de fondo de finales del siglo XIX marcado por la eugenesia y el temor al declive moral, algunos críticos creían que la mención de la mezcla de razas en *El Señor de los Anillos* encarnaba el racismo científico. Otros comentaristas pensaban que la descripción de los orcos de Tolkien estaba modelada según las caricaturas racistas de propaganda de guerra japonesa. Los críticos también han señalado que la obra encarna una geografía moral, con el bien en el Oeste

y el mal en el Este. En contra de esto, Tolkien se opuso firmemente a las teorías raciales nazis, como se ve en una carta de 1938 que escribió a su editor, mientras que en la Segunda Guerra Mundial se opuso vigorosamente a la propaganda antialemana. La Tierra Media ha sido descrita como definitivamente policultural y políglota, y los académicos han notado que las críticas a Tolkien basadas en *El Señor de los Anillos* a menudo omiten pruebas relevantes del texto”. En definitiva, es un tema controversial; no me parece acertado que las razas, increíblemente más diversas y distintas que todas nuestras razas humanas, se sientan diferentes las unas de las otras de tal manera, y otras más cercanas (Los elfos y los enanos, antiguos discrepantes, a contraste de los elfos y los humanos, aliados).

- **Los atuendos y vestuarios.**

En esta sección exploraremos los vestuarios y atuendos presentes en el producto, centrándonos especialmente en su desarrollo visual. El juego cuenta con quince conjuntos de armaduras, sin incluir los atuendos de los personajes no jugables y los accesorios, tales como la joyería y cascos. Examinaremos cómo estos elementos contribuyen a la estética general del juego, así como su función en el contexto de la narrativa y la experiencia de juego.

- **Atuendos.**

De las referencias más marcadas y e incluso menos idealizadas se sitúan sobre el pueblo Kakarikko, en específico sobre la población Sheikah. Más que derivaciones, son referentes directos a la vestimenta tradicional japonesa, bastante ligada al Shinto y al budismo, presente aun en la actualidad y modernidad japonesa sobre todo dentro de celebraciones y festivales. Es toda una serie de vestimenta tradicional: los amigasa, un tipo de kasa, un sombrero tradicional japonés de paja empleado en danzas japonesas; los takuhatsugasa, otro sombrero de paja de arroz usado por monjes budistas, creado específicamente para ocultar levemente el rostro de su portador y así, su identidad; los kimonos y los obis, el primero del cual es de las prendas tradicionales japonesas más conmemorativas y famosas, siendo el vestido nacional del país, esta prenda se usa tradicionalmente con un obi, la ancha tela que se coloca sobre el kimono, y accesorios como sandalías zori y calcetines tabi, todo que se ve presente en los vestuarios Sheikah, pese a una variación estilística, siguen siendo reconocibles. Actualmente, existen variaciones del kimono tradicional adaptado a eventos y momentos específicos.



Mujer Sheikah portando un amigasa.



*Impa con su takuhatsugasa*

En la otra cara de la moneda, encontramos atuendos que no existen, al menos dentro de la cultura de la cual “se basan”. La civilización Gerudo es víctima de la super simplificación moderna de civilizaciones orientales, creando una mezcla tan genérica de tantas culturas que cubren medio mapa- desde Egipto hasta la India, hasta África central, como si fueran una misma, una sola, generando una cultura que ni existe, y que ni se acerca a ninguna de estas lo suficiente como para decir que se han basado en ella. Las críticas hacia Nintendo sobre la representación de estas mujeres lo han dejado claro: es una de las miles visiones sexualizadas hacia la mujer oriental, vista como erótica y exótica, que es común en sociedades ajenas a estas. El juego triunfa en muchísimos aspectos, como en la representación de una sociedad matriarcal orgullosa y asertiva o el hecho de que aborda diversos temas como la justicia social, pero como en todo se pueden encontrar fallos.





La similitud más cercana es con el vestuario de las bailarinas gitanas ambulantes ghawazi, sobre Egipto otomano y colonial. En un principio, actuaban en las calles sin velos y escasos ropajes, con movimientos de cadera rápidos y uso de platillos en los dedos del talón. También existían jóvenes hombres que participaban en los bailes. Portan algo muy similar pero más revelador que los meros pantalones de harem. En sí, las Gerudo son la versión más “fresca” de estas culturas ...

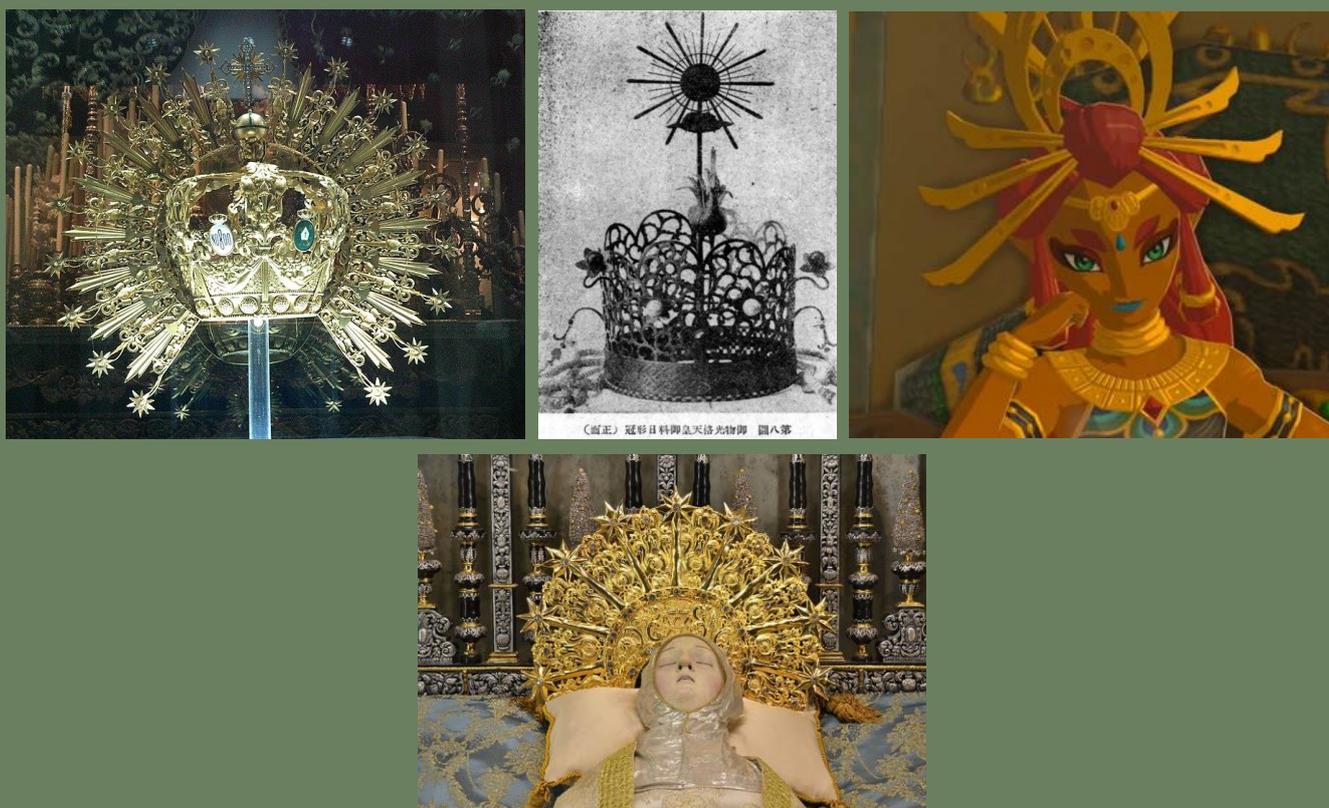


Se observa esta discrepancia incluso en los textiles, los cuales son árabes e hindús a su vez. (izquierda: tapiz gerudo, centro: alfombra árabe, y derecha: patrón de mandalas)

○ **Cascos y coronas.**



La inspiración japonesa es el punto donde podemos comprender mejor el producto, aunque no se sabe con certeza si todas las decisiones son intencionadas. Lo más probable es que se trate de una presencia inconsciente de la cultura e historia japonesa en la que los creadores han vivido y se han inspirado. Por ejemplo, a la izquierda observamos la replica de las corona de los Reyes de Ryukyu, también llamados Hibenkan o Taman Chabui y a la derecha uno de los Raikans, unas coronas ceremoniales. Ambas parecen semejarse al Casco del Trueno, un casco ceremonial, en *Breath of the Wild*, empleado por la reina Gerudo para adentrarnos en la bestia divina Vah Naboris.



*Corona de la Macarena, diadema de la dormición de la madre de Dios.*

La corona de la Reina Gerudo encarna en su totalidad símbolos solares, representando destellos o rayos de sol, convirtiéndose en la encarnación misma de esta estrella. De manera notable, muchas representaciones de la Virgen, especialmente en España, están adornadas con una diadema similar en colores y forma: dorado con destellos, ya que está vinculada con la religión cristiana y, por ende, con los símbolos solares, la iluminación y las anunciaciones.

Retornando al mundo celta, el Casco Phantom es un elemento que, según la leyenda, era colocado como armadura por los *Phantoms*, quienes aterrorizaban a los héroes más valientes. Con su comparativa, el casco de Waterloo porta unos cuernos similares. Este casco es un casco celta, pre románico, ceremonial, con un decorado metálico que remonta a el esilo La Tène, que se data

alrededor de 150-50 d.C. A contrario que el casco Phantom, se reconoce que es demasiado frágil como para usarlo en batalla, por lo que lo más probable es que fuera empleado para motivos ceremoniales o de celebración. Como el escudo Battersea, por ejemplo, fue encontrado dentro de un río, motivo que se explica comentando que lo más probable es que fueran ofrendas para los dioses. Por ende, pese a su similitud visual, el casco celta tiene una motivación mucho más sagrada y divina que la del casco Phantom, asociado con la connotación negativa de los cuernos como un elemento malévolo, además de constar dos lunas en su diseño que terminan en un espiral...



Link también nos muestra un lado persa- los kulah khuds eran cascos persas (también llamados *devil masks*) usados tanto en batalla como en motivos decorativos. Originarios en el Asia central y Terkestan, eran empleados por el Imperio Persa en los siglos XVIII y XIX. “Hechos de acero, estos cascos en forma de cuenco fueron diseñados ya sea como bajos y planos, o altos y puntiagudos. A veces contenían una toma para una espiga en la parte superior del casco, que se asemeja a una punta de lanza con una sección similar a una cruz”. En ambos casos, “las decoraciones a menudo aparecían en el cráneo y la barra nasal, que a menudo estaban fuertemente decoradas con motivos estampados de latón, plata u oro incrustados, o decoradas con imágenes figurativas. Un casco superior mogol presentaba inscripciones caligráficas del Corán, supuestamente para obtener

"ayuda de Alá y una victoria rápida", donde vemos como el casco hyliano porta las alas de Hylia y a su vez la Trifuerza.

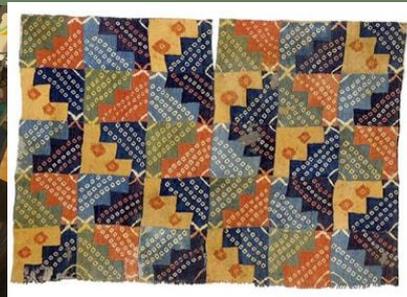
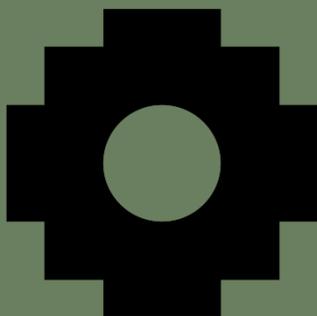


*La analogía persiste: conocido en occidente como Saladino, "fue uno de los más grandes gobernantes del mundo islámico, siendo sultán de Egipto y Siria, y con dominios en Palestina, Mesopotamia, Yemen, Hiyaz y Libia".*

Existen, también, referentes más pequeños, como otra inspiración estilo "Tolkien" con esta diadema de Safiro, similar a las diademas élficas, o una corona de laureles griega, símbolo de triunfo, o Link y el Rey Arturo...



*Link, en este caso portando la corona del Rey Rhoam gracias a un mod, ase asemeja nuevamente, esta vez en cuanto al vestuario, con el rey Arturo de la leyenda artúrica.*



Los textiles de los Orni, basados en los andinos. Vemos la chakana, símbolo popularmente andino, visto sobretodo con los Incas, sobre principalmente alfombras y almohadas, aunque también sobre manteles, colgada sobre barandillas, y en mantas, hamacas... Es el único símbolo centrado en los Orni que vemos, además de lo que parece un ave, sobre los textiles también. “Al igual que muchas culturas andinas y a diferencia de los estilos mesoamericanos, los Rito evitan representaciones de sí mismos en el arte, prefiriendo perderse en la abstracción geométrica”.

- **Simbolismo varios.**
  - ***El Axis Mundi hyliano ¿cuál es realmente?***

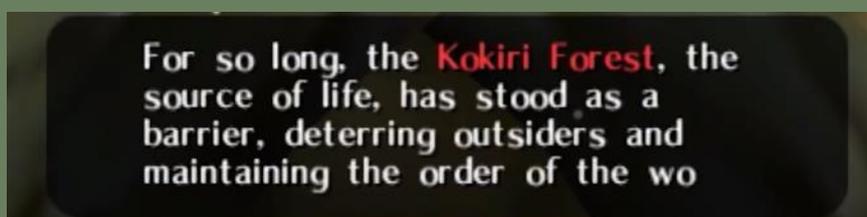
El axis mundi hyliano, personificado por el majestuoso Castillo de Hyrule, encapsula de manera magistral los principios fundamentales asociados con este arquetipo. Situado estratégica y deliberadamente en el centro del mapa, el castillo surge tras la fundación del reino de Hyrule y establece un enlace vital con la familia real hyliana, cuya conexión con los cielos refuerza su carácter divino. La estructura, imponentemente alta con una punta apuntando hacia el firmamento, no solo sirve como un vínculo tangible entre el mundo terrenal y el divino, sino que también profundiza en sus misterios albergando secretos y reliquias del pasado de Hyrule situados bajo el castillo.

La importancia del Castillo de Hyrule no se limita a la superficie, ya que debajo de este se extienden profundidades enigmáticas. Estas regiones ocultas no solo resguardan la historia y el legado de Hyrule, sino que también pueden considerarse como la entrada simbólica hacia el inframundo. El vasto abismo que se despliega bajo el castillo se convierte en un colosal agujero lleno de malicia, sugiriendo una conexión con el lado oscuro y desconocido de este reino. Así, el Castillo de Hyrule no solo representa un punto de unión entre los reinos celestial y terrenal, sino que

también se erige como un portal hacia las profundidades misteriosas y a menudo ominosas que yacen bajo la superficie de este universo.

No obstante, existe otro Axis Mundi en el paisaje hyliano... Uno que es mucho más literal, pero a lo mejor no tan venerado por la raza hyliana como debería. Estamos hablando del Gran Árbol Deku, situado en el centro del bosque de Hyrule, justo por encima del castillo. En Ocarina of Time, se cita: "por mucho tiempo, el bosque Kokiri, el origen de la vida..." Se entiende, así, que el bosque Kokiri es la fuente de la vida misma, manteniendo el orden del mundo y los extranjeros fuera. De tal manera, se asocia con naturaleza y vida. El símbolo de la cresta de los kokiri, además, se asemeja a la de un espiral, un símbolo que encapsula el origen. Sin embargo, el bosque Kokiri es mayoritariamente venerado por la raza kolog, puesto ningún hyliano se atreve a adentrarse en sus profundidades. Pero si se asume que la raza kokiri/kolog fueron de los primeros hylianos (esto es más presente en otras entregas más que en Breath of the Wild, donde solo se asume que los kolog fueron antiguos kokiri) entonces este árbol también se debería de considerar el origen de Hyrule.

Pienso que, esencialmente, al presentar un gran abanico de razas y culturas muy distintas entre sí, el axis mundi puede cambiar según la tribu. Por ejemplo, sabemos que los Goron veneran a su montaña sagrada de la misma manera que los kolog veneran el Gran Árbol Deku.



- **Simbología de los Zoras: el diluvio.**

El mito del diluvio de los Zora recita "Cada 10 años, la región de Lanayru experimenta lluvias excepcionalmente intensas. El río Zora se desbordaba cada vez. Las mareas dañaban no solo nuestro dominio, sino a nuestra gente, arrastrando almas desafortunadas y causando gran sufrimiento y confusión. El rey Zora de ese tiempo, después de buscar ayuda del rey de Hyrule, salió a ver qué se podía hacer. Al unir el genio arquitectónico de los Zora y la destreza tecnológica de Hyrule, se construyó rápidamente el lago East Reservoir. Gracias a esta fructífera colaboración, Hyrule ya no fue acosado por estas devastadoras inundaciones. En agradecimiento, el rey Zora prometió al rey de Hyrule gestionar el nivel del embalse para proteger a todo Hyrule de las inundaciones. Cada rey Zora desde entonces ha mantenido ese juramento, abarcando 10,000 años. Es por eso que el embalse significa nuestro vínculo con Hyrule".

Al elegir un pasado construido a base de un Diluvio, una base rumbo a una mitología fundacional, se estaba creando un significado profundamente existencial, puesto a que dentro de nuestra mitología mundial es algo que nos llega desde lo más lejano del pasado humano. Los mitos de un gran diluvio existen por todo el mundo: desde Mesoamérica hasta Mesopotamia, y aunque sea el Diluvio Bíblico indiscutiblemente el más conocido, se dice también que ha sido tomado de fuentes incluso más antiguas, como la Epopeya de Giglamesh sumeria y la de Atrahasis acadia (1800 a.C)

La veracidad histórica es debatible. No es un evento que se niega rotundamente, mas las comprensiones científicas más modernas excluyen la posibilidad de un diluvio verdaderamente global. No obstante, un evento de diluvio regional sea, probablemente, a lo que realmente hacen referencia esta serie de mitos, además de que también puede que hayan sido diluvios de gran escala, muy extraños y diferenciables de cualquier lluvia, o simplemente otro tipo de desastre natural como un tsunami o deshielo de glaciares. Otra teoría indica que los antiguos habitantes observaron fósiles y conchas en lugares secos, e intentaron justificar dicha evidencia mediante mitos.



*The Wind Waker (2002), juego que narra los eventos de un gran diluvio que inundará Hyrule, y los animales subiendo a la barca de Noé ante el Diluvio Universal.*

Aunque se consideren relatos bastante literales, pero místicos, está plagado de un fuerte carácter simbólico- cualquier teoría que aborde el origen o un mito fundacional tendrá, en mayor o menor medida, un componente de psicoanálisis social. En el ensayo *El diluvio como mito masculino de la creación* de Alan Dundes, se plantea que la relación entre la deidad y el humano es esencialmente la relación entre padres e hijos. Dundes argumenta que, en el fondo, todos los hombres envidian el proceso de "parto femenino", ya que no pueden generar vida. Esta envidia se manifiesta de manera oscura en los mitos del diluvio, ya que, según Dundes, un diluvio representa una proyección cósmica de cómo cada mujer que da a luz crea. Así como los individuos son creados o traídos por las mujeres, de la misma manera, según Dundes, el mundo es creado o "re-creado" por los hombres. Pero, en mi opinión, la simbología más destacada en cualquier mito del diluvio, como el Diluvio Universal de Noé, refleja el deseo de purificar y renacer la humanidad, siendo un símbolo de la tenacidad humana y el deseo de vivir.

Es en esta última perspectiva que se nos dirige hacia una figura heroica; esta sentimentalidad, el deseo de vivir, suele estar cargado o puesto sobre la moralidad de una persona en específico. Una persona que dirigirá el pueblo o la humanidad entera hacia la salvación, una especie de un héroe del diluvio. Es un hombre (suelen ser hombres) quien, elegido por la divinidad, sobrevive a una destrucción masiva (Noé hebreo, Ziusudra sumerio, Deucalión griego) que podríamos, incluso, comenzar a asociar con la figura de Link (un elegido, sólo él, nadie más, que sobrevive una gran catástrofe y se ha de centrar en restaurar el mundo de Hyrule...)

Mas tenemos otra mitología del diluvio, una bastante diferente, originaria de China. En esta, el héroe del diluvio no solo sobrevive, sino que aprende a controlar el diluvio. China, geográficamente vinculada a dos enormes ríos: el Yangtze y el Amarillo, consta de historias sobre terribles inundaciones a causa de estos, de hecho, el tema más frecuente que aborda la mitología China, el más antiguo y generalizado, es el de las inundaciones. El mito de Gun-Yu, en este caso, es el más representativo de la perspectiva previamente mencionada, el esfuerzo hacia aprender a controlar este gran desastre, aunque se trata de dos generaciones y no de una figura única y heroica. En pocas palabras, la mentalidad china se alinea con la de los Zora, donde el nacimiento de toda civilización es a través de la regulación, control y entendimiento de la naturaleza (y esto no significa que corran a odiarla, ni mucho menos).

La Inundación Gun-Yu, o el mito de Gun-yu, fue una inundación que duró, al menos, dos generaciones, lo que orificó desplazamientos, tormentas y una gran hambruna dentro de la civilización del país. Se fecha sobre el tercer milenio a.C, y consta de alguna evidencia arqueológica, sobre en el río Amarillo. Bien sea considerada histórica o mitológica, esta historia narra los intentos heroicos de diversos personajes con motivo a controlarla, y evitar el desastre. La gran inundación de China es fundamental para entender la fundación de la dinastía Xia y Zhou, además de ser la principal mencionada en la mitología y poesía clásica china.

Su historia, siendo un papel fundamental y dramático dentro de la mitología china, forma también parte en los ejemplos sobre los mitos de un diluvio universal a lo largo del mundo. Su narración comparte características con otras alrededor del mundo, pero constan también de discrepancias internas, como intervenciones divinas o semi-divinas como en la figura de Nüwa. Además, esta inundación parece más una catástrofe natural más que un castigo hacia los pecadores. También, como hemos visto, hace un énfasis en describir que es, en efecto, un esfuerzo heroico y digno, creando y diseñando toda una serie de infraestructura que facilitaban el control de las aguas (canales, represas...) De tal manera, se avanzó significativamente en lo que tecnología y mejora

humana se trata, lograron gestionar mejor el suelo, controlar los animales y mejorar técnicas agrícolas.

En cuanto al mito: Yao, un rey respetado y justo, vivió un reinado marcado por el progreso hasta que un Gran Diluvio asoló su tierra, causando estragos durante más de una generación. La inundación, descrita por Yao como una amenaza ilimitada y abrumadora, cambió la forma de la tierra y sumió al imperio en la fragmentación social y el riesgo de colapso. Buscando controlar el caos, Yao designó a Gun para sofocar las inundaciones, pero sus esfuerzos, incluso robando "tierra viva" del dios supremo, resultaron en fracaso. Después de nueve años, la inundación persistía, y Yao consideró abdicar, pero sus asesores propusieron a Shun como alternativa. Tras un complejo período de prueba, Shun se convirtió en coemperador y enfrentó la tarea de lidiar con la inundación. Después de reorganizar el imperio y presionar a Gun para el éxito, Shun tomó la decisión de exiliarlo a la lejana Montaña Pluma debido a sus persistentes fracasos.



*El gran Yu controla las aguas, en el Laboratorio Nacional de Recursos hídricos, en la Universidad de Wuhan (2005)*

Después de que Gun no tuviera éxito en controlar las inundaciones, su hijo Yu asumió el liderazgo y adoptó estrategias innovadoras, pasando de la contención a la canalización y el drenaje para enfrentar la Gran Inundación. Yu implementó políticas como el dragado regular de los lechos de los ríos y la creación de salidas adicionales al mar, con

la ayuda de dragones, tortugas gigantes y el dios del río Amarillo, Hebo. Trabajó incansablemente, durmiendo entre los plebeyos y sacrificándose por su labor. Finalmente, logró controlar la inundación y contribuyó a la reorganización del Reino Medio bajo el emperador Shun, unificando pueblos y protegiendo la agricultura e industria. Su dedicación y sabiduría ganaron el respeto de la población, y aunque se le ofreció el trono sobre el propio hijo de Shun, Yu inicialmente dudó debido a su modestia. Sin embargo, finalmente aceptó y, al pasar el Trono del Dragón a su hijo, fundó la primera dinastía de China: los Xia, que gobernó desde aproximadamente el 2070 a.C. hasta el 1600 a.C.

Hace 10,000 años, incluso más atrás que la dinastía Xia, los Zora fundaron un reino en Lanayru, buscando agua pura y abundante. Tanto los ríos Rutala como Zora tienen sus fuentes aquí, y toda el agua dulce de Hyrule proviene del Gran Manantial de Lanayru. Gracias a la colaboración con los Hylianos, construyeron un embalse que controló las inundaciones en Hyrule. Los Zora, responsables de gestionar los recursos hídricos, tienen una rica historia tallada en monumentos, destacando su longevidad y cooperación interracial. Además del agua, descubrieron que su tierra "también era rica en minerales", lo que llevó a "una forma única de albañilería" que creó para los Zora una etérea escultura arquitectónica para llamar hogar. Este relato contrasta con el mito del diluvio en la historia de Yao, ya que muestra una colaboración exitosa y un enfoque conjunto para superar desafíos acuáticos. Y al igual que la China dinástica, su familia real "se remonta a incontables generaciones y unifica al pueblo". Entre una ciudadanía que envejece mucho más lentamente en comparación con las otras razas de Hyrule, podemos imaginar que su memoria histórica supera con creces la de las razas de vida más corta. Por esta razón, entre muchas otras, vemos a los Zora tallando su historia en piedra, colocándola alrededor de su dominio como símbolo de edificación y logro; estos monumentos son cristalizaciones de la historia y mitología de los Zora, que parecen tener el cuerpo más extenso de historias en Hyrule, que se extienden desde cuentos de los antiguos sabios hasta las recientes derrotas de monstruos que perturban la armonía de la tierra.



*The Yellow River Breaches its Course by Ma Yuan (1160-1225)*

○ **La matriz mundi y los Gorons.**

Los Gorons bien pueden ser la raza más peculiar en toda Hyrule. Poderosos, fuertes y testarudos, pero al mismo tiempo increíblemente sentimentales, con un gran reconocimiento y protección hacia lo que ellos llaman familia. Viviendo en una fraternidad donde no existen las Gorons mujeres,

aunque existen relaciones de ascendencia y descendencia, todos los Gorons se consideran hermanos en un sentido más profundo. Su única conexión con dicho género proviene de su aspecto pétreo. Su existencia sugiere la creencia o prácticas de rituales basados en mitos que hablan de la humanidad que nace de la tierra, conectando a esta sociedad a un concepto que gira en torno a una Gran Madre, la Tierra, su matriz mundi. Es así, un nuevo caso de la Madre Naturaleza en Hyrule.

La propia piedra no es solo su origen de vida sino también su trabajo y alimento. Trabajando en las minas día y noche, los Gorons viven de la actividad minera y del material que “su madre” les otorga. A su vez, se alimentan a base de roca... Directo de la misma tierra, ellos son parte del propio paisaje. La fertilidad de la piedra es un motivo mitológico bien conocido; acompañado por prácticas como el 'deslizamiento' (en el que una mujer frotaba su estómago contra una superficie de piedra), en su mayoría permaneció confinado a la búsqueda de descendencia de la mujer, ya que buscaba reponerse mediante el contacto con lo femenino divino de la tierra. En las rocas agujereadas celtas que hemos visto con anterioridad, existían más de un ritual fértil ligado con dichas rocas, muchas veces relacionado con bebés o el acto del parto en sí.



“A pesar de la ausencia aparente de una estructura familiar convencional, la sociedad Goron se organiza en torno a una fraternidad de solteros. Este lazo fraterno se establece tanto en la filiación, ya que toman su esencia de la Montaña de la Muerte, como en la alianza, al demostrar su valía para integrarse en la fraternidad. Sorprendentemente, esta hermandad está abierta a aquellos que puedan demostrar su valía, y cualquier ser que aspire a unirse a esta fraternidad reconocida por los Gorons solo necesita mostrar su valía para ser aceptado”.



El concepto de madre Naturaleza no es universal en sí, presentando variaciones notorias en distintas culturas, pero aún así es interesante que se comparta la concepción.

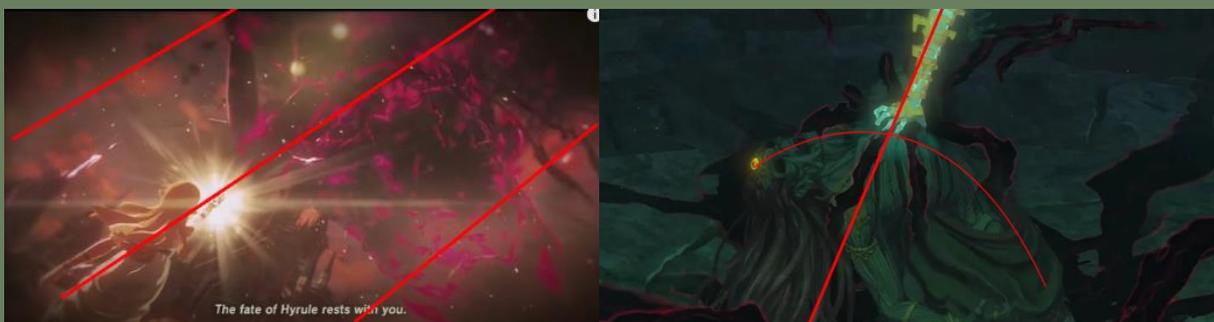
La palabra naturaleza proviene de la palabra latina *natura* que significa nacimiento o carácter. La personificación en sí de la Madre Naturaleza comienza a popularizarse sobre la Edad Media. Como concepto, se puede rastrear desde la Antigua Grecia hasta la mitología nórdica donde existía la diosa llamada Jord. En el primer uso escrito, los

griegos se referían a la Madre Gaia. Progresivamente, se van descubriendo a lo largo del mundo la presencia de una mujer/diosa que encapsulaba a la naturaleza, a veces desarrollándose paralelamente. El fenómeno de la "Madre Tierra" es una concepción cultural arraigada que ha trascendido a lo largo de la historia en diversas civilizaciones y persiste en la actualidad. Este concepto representa la idea de la Tierra como una entidad viva y sagrada, comúnmente personificada como una figura materna que nutre y sustenta toda forma de vida. Desde una perspectiva psicológica, el arquetipo de la madre es una figura universal que simboliza la nutrición, la protección y la conexión con la fuente primordial de la vida. La Tierra, al ser el hogar de toda la vida conocida, encaja de manera natural en este arquetipo. Este fenómeno subraya la conexión profunda entre las culturas humanas y su entorno, promoviendo un respeto y reverencia hacia la naturaleza. La repetición del arquetipo de la Madre Tierra en distintas geografías y contextos culturales resalta la importancia universal de este concepto en la comprensión de la relación entre la humanidad y el entorno que la rodea.

- **Composiciones y lenguaje visual.**

Para finalizar, si bien *Breath of the Wild* cuenta con una narrativa más que sólida, su lenguaje visual no se queda atrás; de hecho, gran parte de este análisis se debe gracias a él. El lenguaje visual constituye la mayoría de la iconografía del producto, ya que la presentación de elementos y su disposición en la composición son igualmente relevantes; tan importantes como la coherencia interna y la calidad del guion. En esta sección, exploraremos los planos más icónicos e importantes presentes en las cinemáticas del juego.

A la hora de crear un producto visualmente rico, se suelen seguir una serie de normativas y reglas que permiten crear una cierta paz visual al espectador mediante un lenguaje visual. Con el uso de formas, colores y más elementos, el lenguaje cinematográfico permitirá acercarse al espectador, a su receptor, como un mensaje y emisor a su vez. Es un lenguaje que va más allá de lo meramente escrito y descrito, muchas veces reduciéndose al campo visual y dejado a la interpretación del público. Zelda hace muy buen uso de distintas maneras de comunicación visual, sea el uso de formas (sobre todo la triangular) como de estructuras o líneas visuales que llaman la atención del espectador hacia puntos de interés específicos sobre la pantalla. Es mediante esta expresión que se nos permite poner en escena, las composiciones que enseñan a Zelda y a Link serán, en su mayoría, calmadas y serenas, mientras que las que presentan a Ganon mostrarán movimientos de cámara además de figuras más dinámicas como las líneas diagonales. Por ejemplo:



Zelda mantiene un afán con las composiciones diagonales o los movimientos de cámara de dicha manera. Son una técnica visual que aporta dinamismo y energía a una imagen o escena cinematográfica. Al contrario de composiciones estáticas y simétricas, las líneas diagonales añaden un sentido de movimiento y dirección, o la falta de este, capturando la atención del espectador y generando un impacto visual más fuerte. La inclusión de líneas diagonales en la composición no solo crea una sensación de movimiento, sino que también agrega profundidad y perspectiva a la imagen, sugiriendo acción o cambio, contribuyendo a la narrativa visual de una escena. Pueden ser particularmente efectivas para transmitir tensión o emoción, evocar un sentimiento de desequilibrio o conflicto, lo que puede ser útil en escenas de suspense, acción o drama.



*Ejemplo de composición céntrica y equilibrada.*

En el otro extremo, existe la regla de los tercios. Es un principio fundamental en la composición visual, aplicado ampliamente en fotografía y cinematografía, que busca mejorar la estética y la narrativa visual distribuyendo los elementos de la imagen de manera equilibrada y atractiva. La pantalla se divide en nueve secciones iguales mediante dos líneas horizontales y dos verticales, creando cuatro puntos de intersección. Esta técnica es esencial en la composición equilibrada, permitiendo que los elementos clave se ubiquen estratégicamente y evitando que la imagen se sienta desequilibrada. Colocar elementos importantes en las intersecciones resalta áreas clave de la imagen y guía la atención del espectador hacia esos puntos de interés. Además, la regla de los tercios facilita la narración visual, permitiendo una composición dinámica que influye en la interpretación y el flujo visual de la escena. También se adapta naturalmente a la dirección de la mirada de los personajes o elementos en la imagen, mejorando la coherencia visual y la compatibilidad con la regla de movimiento. En resumen, la regla de los tercios es valiosa porque proporciona una guía visual efectiva para componer imágenes que sean estéticamente agradables y faciliten la narrativa visual en la cinematografía y la fotografía.



A la hora de presentar el entorno, el uso de planos generales, por supuesto, nos permite apreciar el entorno de la manera más amplia posible. Capturan grandes vistas y escenarios, abarcando un área extensa. Este tipo de plano es ideal para establecer locaciones, contextualizar la acción y proporcionar una visión global de la escena. Los planos generales son valiosos para resaltar la geografía, la escala y la

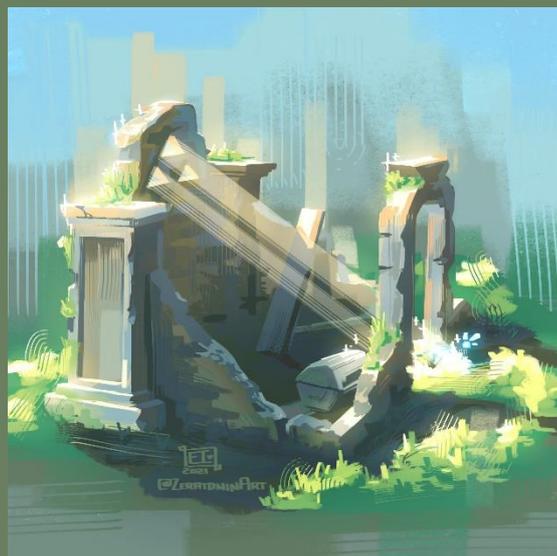
interacción entre los personajes y el entorno. Su uso estratégico contribuye a la narrativa visual y a la creación de atmósfera en una película.



El paisaje está salpicado de montañas y colinas, formando guías naturales para los jugadores. Estos triángulos dirigen sutilmente a los jugadores hacia puntos de interés, aprovechando la pendiente ascendente de una montaña o la cima de una colina para llamar la atención y fomentar la exploración. Más allá de la navegación, los triángulos son instrumentales para crear una sensación de escala y elevación. La topografía del juego, a menudo en forma de triángulo, mejora la verticalidad del mundo. Esto no solo contribuye a la experiencia inmersiva, sino que también sirve al juego al permitir que los jugadores planifiquen estratégicamente sus rutas, estudien el terreno y avisten puntos de referencia distantes.

*Fanart de Breath of the Wild por Zeratonin.*

Simbólicamente, los triángulos pueden representar estabilidad y equilibrio, pero también son el elemento compositivo más dramático y dinámico. El triángulo, una forma a menudo asociada con la fuerza, es una metáfora adecuada para la resistencia y resistencia requeridas en el extenso y desafiante mundo del juego, además de la presencia constante de la trifuerza.



El círculo también es un elemento visual poderoso que puede transmitir varios significados y añadir profundidad a una escena. Aunque no siempre se utiliza de manera literal, la idea del círculo puede representarse de diversas formas, como encuadres circulares, movimientos de cámara o elementos presentes en la escenografía. Visualmente, el círculo puede simbolizar la unidad y la totalidad. La forma cerrada y continua del círculo sugiere el completo de algo y la conexión sin fin. En una escena cinematográfica, esto podría utilizarse para representar la armonía, la perfección o la eternidad. Además, como cualquier otro elemento, el círculo puede ser una herramienta para guiar la atención del espectador. Si hay elementos circulares en la composición, como un objeto redondo o un encuadre circular, la mirada del espectador tiende a ser dirigida hacia ese punto. El movimiento circular puede abrir paso a una sensación de espiral, lo que puede tener connotaciones emocionales o simbolizar ciclos repetitivos, así, se rige como elemento representativo de los ciclos, la eternidad... A su vez, puede encapsular lo místico y la magia, y en general se da este uso particular a figuras portadoras de magia como al mismo Ganon y su eterno y cíclico sufrimiento (como vimos con el Samsara y el Ouroboros)



Y es que el equilibrio visual en la composición cinematográfica es esencial para proporcionar una experiencia armoniosa y atractiva al espectador. Lograr este equilibrio implica una distribución cuidadosa de elementos visuales en la pantalla. Esto se puede lograr considerando varios aspectos: como la distribución de elementos al colocar objetos o sujetos de interés en ubicaciones estratégicas evita que la composición se sienta desequilibrada. El uso de contraste y color también desempeña un papel vital. Colores más oscuros o elementos con mayor contraste tienden a destacar más. Equilibrar estos elementos en la composición ayuda a mantener una distribución visual armoniosa.



Además, el tamaño y peso visual son consideraciones importantes. Objetos más grandes o visualmente más pesados captarán más atención. Distribuir elementos de diferentes tamaños de manera equitativa contribuye al equilibrio general de la composición.



El simbolismo visual también toma presencia en diversas ocasiones: por ejemplo, el juego comienza con una Anunciación, una alusión al episodio de la vida de la Virgen María en el que el ángel Gabriel le informa que será la madre de Jesús. Este episodio está detallado en el Evangelio de Lucas, cuando el ángel se le aparece y le comunica su futura maternidad. En este momento, se manifiesta con un resplandor de luz que se presenta ante ella, acompañado de un mensaje divino, un evento que observamos reproducido en *Breath of the Wild* casi al pie de la letra. Zelda, en este caso la mensajera divina, le despierta con un destello el cual el sigue, al mismo tiempo que se le susurra su misión como salvador del mundo.



El Castillo de Hyrule, también, como punto de inflexión narrativo y visual "... este imponente castillo funciona como una especie de brújula; el jugador puede usar la ubicación del castillo en descomposición para identificar la dirección que deben tomar. Además de su valor como punto de referencia físico, el lugar también es un poderoso símbolo en la historia de *Breath of the Wild*. Como recordatorio inquietante del triunfo del mal, el castillo representa la caída de Hyrule y el fracaso de Link hace cien años. Finalmente, el castillo sirve como el desafío final de *Breath of the Wild*, un innovador estilo de mazmorra "elige tu propia aventura" que brinda al jugador la libertad de explorar superficialmente o en profundidad según su preferencia. Ningún lugar ha significado más para un juego de *Zelda* que el Castillo de Hyrule para *Breath of the Wild*. Es grandeza y decadencia, el pasado y el futuro, el alfa y el omega, todo envuelto en uno solo.





O como en el segundo tráiler de *Tears of the Kingdom*, se hace una referencia directa al título: cae una gota, una lágrima, cuyo salpique genera una corona, el reino. En sí, el simbolismo visual es de las técnicas o narrativas más importantes de un producto. Gracias a este, no solo se explica el guion de una película o videojuego, sino que se desarrolla exclusivamente en el ámbito visual sin la necesidad de las palabras. Es la iconografía más pura, muchas veces, que se encontrarán en los productos. Se hace uso de todo: referentes históricos, arquetipos...



Existe toda una imagenería que gira en torno a las lágrimas, desde el primer juego. Como se observa en los tráilers, lo que cae del ojo Sheikah parece ser una lágrima, que luego permite nacer unos árboles. En el escudo de madera, se observa claramente un ojo, pero justo debajo de este parece representarse de manera cerrada, con tres gotas cayendo. Además, justo debajo de este se colocan siete triángulos, que puede o no hacer referencia a los Siete Sabios de Hyrule.



Así, *Breath of the Wild* no se limita a una narrativa exclusivamente literaria; también adapta todos sus mecanismos y arquetipos al ámbito cinematográfico, aprovechando hábilmente y estudiando a la perfección las "reglas" del cine, integrándolas de manera efectiva en torno a sus elementos.



En sí, el producto no es solamente rico en historia y referencias sino que está bañado de un conocimiento artístico; un propósito que viaja más allá de las barreras del entretenimiento y el mero placer visual. El juego en su propia esencia aprovecha la sentimentalidad del Romanticismo y la exprime en cada uno de sus matices, desde la música hasta la narrativa, hasta las propias mecánicas del videojuego. Es la emancipación del individuo sobre cualquier otro, es la patria, es el viaje, es la naturaleza y el sublime que genera en el ser humano. Es la aventura y la guerra, es el sentimentalismo detrás de todo lo que nos propone la vida. El Romanticismo es, en *Breath of the Wild*, la naturaleza arraigada dentro de lo más profundo de este producto.





## Bibliografía

### Libros

Nintendo. (2018) *The Legend of Zelda, Breath of the Wild: Creating a Champion* Dark Horse Books Inc.

J.R Triadó Tur, M. Pendás Garcia, X Triadó Subirana (2018). *Fonaments de l'art I, Vincens Vives*.

### Páginas Web

- [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Legend\\_of\\_Zelda:\\_Breath\\_of\\_the\\_Wild](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Breath_of_the_Wild)
- <https://www.gamer.ne.jp/news/201709010048/>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Luminismo\\_americano](https://es.wikipedia.org/wiki/Luminismo_americano)
- <https://www.neogaf.com/threads/zelda-plein-air-and-the-sublime-the-influence-of-19th-painting-on-botw-56k1399993/>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Escuela\\_del\\_r%C3%ADo\\_Hudson](https://es.wikipedia.org/wiki/Escuela_del_r%C3%ADo_Hudson)
- <https://republicasiamedia.com/what-studio-ghibli-films-teach-us-about-the-environment/>
- <https://www.nippon.com/es/japan-topics/g00766/>
- <https://zelda.fandom.com/es/wiki/Kolog>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Shinto\\_architecture](https://en.wikipedia.org/wiki/Shinto_architecture)
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Animismo>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Sinto%C3%ADsmo>
- <https://www.muyinteresante.es/historia/31317.html>
- <https://www.architectureofzelda.com/kakariko-village.html>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Shinto\\_shrine](https://en.wikipedia.org/wiki/Shinto_shrine)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Ojo\\_de\\_Horus](https://es.wikipedia.org/wiki/Ojo_de_Horus)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Universe\\_of\\_The\\_Legend\\_of\\_Zelda#Races](https://en.wikipedia.org/wiki/Universe_of_The_Legend_of_Zelda#Races)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Jenny\\_Haniver](https://es.wikipedia.org/wiki/Jenny_Haniver)
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Centauro>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%ADclope>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Gigante\\_\(mitolog%C3%ADa\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Gigante_(mitolog%C3%ADa))
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Ogro>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Goblín>
- <https://www.holymntn.com/homepage/what-makes-mountain-sacred/>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Axis\\_mundi](https://es.wikipedia.org/wiki/Axis_mundi)
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Apocalipsis>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Totemismo>
- [https://www.metmuseum.org/toah/hd/shin/hd\\_shin.htm](https://www.metmuseum.org/toah/hd/shin/hd_shin.htm)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Escultura\\_del\\_Antiguo\\_Egipto](https://es.wikipedia.org/wiki/Escultura_del_Antiguo_Egipto)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Art\\_of\\_ancient\\_Egypt#Characteristics](https://en.wikipedia.org/wiki/Art_of_ancient_Egypt#Characteristics)
- <https://www.nytimes.com/2007/07/12/arts/12iht-conway.1.6629841.html>
- <https://www.history.com/news/hanging-gardens-existed-but-not-in-babylon>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura\\_del\\_Renacimiento](https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_del_Renacimiento)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Jerogl%C3%ADficos\\_egipcios](https://es.wikipedia.org/wiki/Jerogl%C3%ADficos_egipcios)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Trono\\_de\\_Tutankam%C3%B3n](https://es.wikipedia.org/wiki/Trono_de_Tutankam%C3%B3n)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Antiguo\\_Egipto](https://es.wikipedia.org/wiki/Antiguo_Egipto)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura\\_isl%C3%A1mica](https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_isl%C3%A1mica)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Jardines\\_Colgantes\\_de\\_Babilonia#V%C3%A1ase\\_tambi%C3%A9n](https://es.wikipedia.org/wiki/Jardines_Colgantes_de_Babilonia#V%C3%A1ase_tambi%C3%A9n)
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Azulejo>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Arco\\_de\\_medio\\_punto](https://es.wikipedia.org/wiki/Arco_de_medio_punto)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Multifoil\\_arch](https://en.wikipedia.org/wiki/Multifoil_arch)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura\\_aquem%C3%A9nida#Inscripci%C3%B3n\\_de\\_Behist%C3%BAn](https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_aquem%C3%A9nida#Inscripci%C3%B3n_de_Behist%C3%BAn)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura\\_medio-persa](https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_medio-persa)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura\\_sudanesa](https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_sudanesa)
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Adobe#Historia>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Arg-%C3%A9\\_Bam](https://es.wikipedia.org/wiki/Arg-%C3%A9_Bam)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Gran\\_Mezquita\\_de\\_Djenn%C3%A9#T%C3%A9cnica\\_de\\_construcci%C3%B3n](https://es.wikipedia.org/wiki/Gran_Mezquita_de_Djenn%C3%A9#T%C3%A9cnica_de_construcci%C3%B3n)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Historia\\_de\\_las\\_c%C3%BApulas\\_persas](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_las_c%C3%BApulas_persas)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Historia\\_de\\_las\\_c%C3%BApulas\\_medievales\\_%C3%A1rabes\\_y\\_de\\_Europa\\_occidental](https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_las_c%C3%BApulas_medievales_%C3%A1rabes_y_de_Europa_occidental)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Mudbrick#/media/File:Zinder\\_Old\\_Town\\_Niger\\_2007.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Mudbrick#/media/File:Zinder_Old_Town_Niger_2007.jpg)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Earth\\_structure#Examples](https://en.wikipedia.org/wiki/Earth_structure#Examples)
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Djenn%C3%A9>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Great\\_Mosque\\_of\\_Djenn%C3%A9#Cultural\\_significance](https://en.wikipedia.org/wiki/Great_Mosque_of_Djenn%C3%A9#Cultural_significance)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Indo-Islamic\\_architecture#/media/File:Jama\\_Mosque,PMS.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Indo-Islamic_architecture#/media/File:Jama_Mosque,PMS.jpg)
- <https://www.britannica.com/topic/jigoku>
- <https://definicion.de/vano/>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Puentes\\_romanos](https://es.wikipedia.org/wiki/Puentes_romanos)
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Palafito>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Ens%C5%8D>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Gyotaku>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/%C3%93rdenes\\_cl%C3%A1sicos](https://es.wikipedia.org/wiki/%C3%93rdenes_cl%C3%A1sicos)
- [https://zelda.fandom.com/wiki/Crest\\_of\\_the\\_Zora](https://zelda.fandom.com/wiki/Crest_of_the_Zora)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Tesoro\\_de\\_Petra](https://es.wikipedia.org/wiki/Tesoro_de_Petra)
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Petra>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Triple\\_Diosa\\_\(neopaganismo\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Triple_Diosa_(neopaganismo))
- [https://zelda.fandom.com/wiki/Forgotten\\_Temple#Tears\\_of\\_the\\_Kingdom](https://zelda.fandom.com/wiki/Forgotten_Temple#Tears_of_the_Kingdom)
- [https://zelda.fandom.com/wiki/Pedestal\\_of\\_the\\_Master\\_Sword#Breath\\_of\\_the\\_Wild](https://zelda.fandom.com/wiki/Pedestal_of_the_Master_Sword#Breath_of_the_Wild)
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Carl%C3%A1tide>

- [https://es.wikipedia.org/wiki/Relieve\\_\(arte\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Relieve_(arte))
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Arco%3%A1ngel\\_Miguel](https://es.wikipedia.org/wiki/Arco%3%A1ngel_Miguel)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Santa\\_Sof%C3%ADa#Mezquita](https://es.wikipedia.org/wiki/Santa_Sof%C3%ADa#Mezquita)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Architecture\\_of\\_Germany](https://en.wikipedia.org/wiki/Architecture_of_Germany)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Nazar\\_\(amuleto\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Nazar_(amuleto))
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Sol\\_alado](https://es.wikipedia.org/wiki/Sol_alado)
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Atrapasue%C3%B1os>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Catedral\\_de\\_Mar%C3%ADa\\_Inmaculada\\_\(Vitoria\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Catedral_de_Mar%C3%ADa_Inmaculada_(Vitoria))
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Triple\\_Diosa\\_\(neopaganismo\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Triple_Diosa_(neopaganismo))
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Petra>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Lady\\_of\\_the\\_Lake](https://en.wikipedia.org/wiki/Lady_of_the_Lake)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Eye\\_of\\_Horus](https://en.wikipedia.org/wiki/Eye_of_Horus)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Ojo\\_de\\_Horus](https://es.wikipedia.org/wiki/Ojo_de_Horus)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Winged\\_sun](https://en.wikipedia.org/wiki/Winged_sun)
- [https://zelda.fandom.com/wiki/Shrine\\_of\\_Resurrection?file=BotW\\_Shrine\\_of\\_Resurrection\\_Concept\\_Artwork\\_4.png](https://zelda.fandom.com/wiki/Shrine_of_Resurrection?file=BotW_Shrine_of_Resurrection_Concept_Artwork_4.png)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Bas%C3%ADlica\\_de\\_V%C3%A9zelay](https://es.wikipedia.org/wiki/Bas%C3%ADlica_de_V%C3%A9zelay)
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Neorrom%C3%A1nico>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Rundbogenstil>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Westwerk>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Arte\\_carolingio](https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_carolingio)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Entramado\\_de\\_madera#/media/Archivo:Kunstschleier\\_Zettler\\_\(Schwerin\)\\_cleaned.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Entramado_de_madera#/media/Archivo:Kunstschleier_Zettler_(Schwerin)_cleaned.jpg)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Arte\\_prerrom%C3%A1nico](https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_prerrom%C3%A1nico)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura\\_medieval#Prerrom%C3%A1nico](https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_medieval#Prerrom%C3%A1nico)
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Pin%C3%A1culo>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura\\_de\\_Alemania#Arquitectura\\_prerrom%C3%A1nica](https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_de_Alemania#Arquitectura_prerrom%C3%A1nica)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Bas%C3%ADlica\\_de\\_San\\_Nicol%C3%A1s\\_\(Bari\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Bas%C3%ADlica_de_San_Nicol%C3%A1s_(Bari))
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Las\\_muy\\_ricas\\_horas\\_del\\_Duque\\_de\\_Berry](https://es.wikipedia.org/wiki/Las_muy_ricas_horas_del_Duque_de_Berry)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Luc%C3%ADa\\_de\\_Siracusa](https://es.wikipedia.org/wiki/Luc%C3%ADa_de_Siracusa)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Matac%C3%A1n\\_\(arquitectura\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Matac%C3%A1n_(arquitectura))
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Cornisa>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Castillo\\_de\\_Ponferrada](https://es.wikipedia.org/wiki/Castillo_de_Ponferrada)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura\\_g%C3%B3tica#Ventanas\\_y\\_vidrieras](https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_g%C3%B3tica#Ventanas_y_vidrieras)
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Trite%C3%ADsmo>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Arco\\_faj%C3%B3n](https://es.wikipedia.org/wiki/Arco_faj%C3%B3n)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura\\_normanda](https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_normanda)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura\\_rom%C3%A1nica#Arquitectura\\_religiosa](https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_rom%C3%A1nica#Arquitectura_religiosa)
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Neorrom%C3%A1nico#:~:text=Son%20caracter%C3%ADsticas%20de%20la%20arquitectura,fachadas%2C%20las%20cubiertas%20de%20formas>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Andean\\_textiles#/media/File:Wari\\_cap.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Andean_textiles#/media/File:Wari_cap.jpg)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Andean\\_textiles#:~:text=The%20Andean%20textile%20tradition%20once,date%20to%206000%20years%20old](https://en.wikipedia.org/wiki/Andean_textiles#:~:text=The%20Andean%20textile%20tradition%20once,date%20to%206000%20years%20old)
- <https://www.architectureofzelda.com/rito-village-and-the-wilds-frontier.html>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Tritheism>
- <https://www.architectureofzelda.com/zoras-domain.html>
- [https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art\\_revistas/pr.5198/pr.5198.pdf](https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.5198/pr.5198.pdf)
- <https://www.freemason.com/jacobs-ladder-and-freemasonry/>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Escalera\\_de\\_Jacob\\_%28William\\_Blake%29](https://es.wikipedia.org/wiki/Escalera_de_Jacob_%28William_Blake%29)
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Francmasoner%C3%ADa>
- <https://freemason.org/es/freemasonry-symbols/>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Delantal#:~:text=formas%20y%20tama%C3%B1os,-,El%20delantal%2Fel%20mandil%2Fla%20baveta%20como%20elemento%20ritual%C3%ADstico%20en,uno%20de%20ellos%20el%20mandil>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Simbolog%C3%ADa\\_francmas%C3%B3nica#:~:text=La%20escuadra%2C%20el%20comp%C3%A1s%20y,los%20%C3%ADmbolos%20de%20la%20masoner%C3%ADa](https://es.wikipedia.org/wiki/Simbolog%C3%ADa_francmas%C3%B3nica#:~:text=La%20escuadra%2C%20el%20comp%C3%A1s%20y,los%20%C3%ADmbolos%20de%20la%20masoner%C3%ADa)
- <https://ocw.ehu.eus/mod/book/view.php?id=41756&chapterid=170>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Templo\\_mas%C3%B3nico](https://es.wikipedia.org/wiki/Templo_mas%C3%B3nico)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura\\_del\\_Modernismo](https://es.wikipedia.org/wiki/Arquitectura_del_Modernismo)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Rito\\_Templario](https://es.wikipedia.org/wiki/Rito_Templario)
- <https://www.diariomasonico.com/planchas/el-gallo-en-la-masoneria/>
- <https://www.mantoro.store/post/lo-nuevo-de-mantoro-la-flor-de-lis>
- <http://elherbolario.com/y-ademas/magia-y-tradicion/item/785-flor-de-lis>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Fleur-de-lis#Religion\\_and\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/Fleur-de-lis#Religion_and_art)
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Triforce>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Tri%C3%ADada>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Tetramorfos>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Universe\\_of\\_The\\_Legend\\_of\\_Zelda#Depictio](https://en.wikipedia.org/wiki/Universe_of_The_Legend_of_Zelda#Depictio)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Visi%C3%B3n\\_isl%C3%A1mica\\_de\\_la\\_Trinidad](https://es.wikipedia.org/wiki/Visi%C3%B3n_isl%C3%A1mica_de_la_Trinidad)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Sant%C3%ADsima\\_Trinidad#Personas\\_de\\_la\\_Trinidad](https://es.wikipedia.org/wiki/Sant%C3%ADsima_Trinidad#Personas_de_la_Trinidad)
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Relief>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Galgano\\_Guidotti](https://es.wikipedia.org/wiki/Galgano_Guidotti)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Templo\\_griego](https://es.wikipedia.org/wiki/Templo_griego)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Ancient\\_Greek\\_temple](https://en.wikipedia.org/wiki/Ancient_Greek_temple)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Laberinto\\_de\\_Creta](https://es.wikipedia.org/wiki/Laberinto_de_Creta)
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Parten%C3%B3n>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Puente\\_Carlos](https://es.wikipedia.org/wiki/Puente_Carlos)
- [https://www.metmuseum.org/toah/hd/jade2/hd\\_jade2.htm](https://www.metmuseum.org/toah/hd/jade2/hd_jade2.htm)
- <https://www.simboloteca.com/simbolos-masonicos/>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Gallo\\_galo](https://es.wikipedia.org/wiki/Gallo_galo)
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Quetzalcoat>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Xicalcolihqui>

## Historia y Tradición Artística

- <https://www.historyonthenet.com/aztec-warriors-weapons-and-armor>
- <http://toltecatoyotl.org/tolteca/?id=11171>
- <https://www.thoughtco.com/quetzalcoatl-feathered-serpent-god-169342>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Artemisa>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Art\\_of\\_ancient\\_Egypt#Pottery](https://en.wikipedia.org/wiki/Art_of_ancient_Egypt#Pottery)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Oceanian\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/Oceanian_art)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Piedra\\_del\\_Sol](https://es.wikipedia.org/wiki/Piedra_del_Sol)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Ancient\\_Egyptian\\_pottery#Decoration](https://en.wikipedia.org/wiki/Ancient_Egyptian_pottery#Decoration)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Aztec\\_sun\\_stone](https://en.wikipedia.org/wiki/Aztec_sun_stone)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/M%C4%81ori\\_mythology](https://en.wikipedia.org/wiki/M%C4%81ori_mythology)
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Damasquinado>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Ancient\\_Celtic\\_warfare#See\\_also](https://en.wikipedia.org/wiki/Ancient_Celtic_warfare#See_also)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Arte\\_vikingo](https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_vikingo)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Viking\\_Age](https://en.wikipedia.org/wiki/Viking_Age)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Ancient\\_Egyptian\\_pottery#Decoration](https://en.wikipedia.org/wiki/Ancient_Egyptian_pottery#Decoration)
- [https://simple.wikipedia.org/wiki/Celtic\\_shields](https://simple.wikipedia.org/wiki/Celtic_shields)
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Katana>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Ninjab%C5%8D>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Arma\\_ninja](https://es.wikipedia.org/wiki/Arma_ninja)
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Exc%C3%A1libur>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Espada\\_caballeresca](https://es.wikipedia.org/wiki/Espada_caballeresca)
- <https://as.vanderbilt.edu/class-resources/media/Day%20of%20the%20Dead%20Information.pdf>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Inundaci%C3%B3n\\_de\\_Gun-Yu](https://es.wikipedia.org/wiki/Inundaci%C3%B3n_de_Gun-Yu)
- <https://comunidad.udistrital.edu.co/blogtematico/historia-de-las-calaveras-aztecas/>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Celtic\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/Celtic_art)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Knightly\\_sword](https://en.wikipedia.org/wiki/Knightly_sword)
- <https://zelda.fandom.com/wiki/Sage#Rauru>
- [https://zelda.fandom.com/es/wiki/Rey\\_Rauru](https://zelda.fandom.com/es/wiki/Rey_Rauru)
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Her%C3%A1ldica>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Militarismo\\_Celta](https://es.wikipedia.org/wiki/Militarismo_Celta)
- <https://es.wikipedia.org/wiki/B%C3%BAmeran>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Master\\_Sword](https://en.wikipedia.org/wiki/Master_Sword)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Art\\_Nouveau](https://en.wikipedia.org/wiki/Art_Nouveau)
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Saish>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Tiki\\_culture#/media/File:Tiki\\_statue\\_shop\\_2\\_-\\_Hawaii,\\_1959.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Tiki_culture#/media/File:Tiki_statue_shop_2_-_Hawaii,_1959.jpg)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Los\\_Torreones](https://es.wikipedia.org/wiki/Los_Torreones)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Orden\\_corintio](https://es.wikipedia.org/wiki/Orden_corintio)
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Rondache>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Broquel>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Heraldry>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Heater\\_shield](https://en.wikipedia.org/wiki/Heater_shield)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Mitolog%C3%ADa\\_mexica](https://es.wikipedia.org/wiki/Mitolog%C3%ADa_mexica)
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Quetzalc%C3%B3atl>
- <https://www.zeldadungeon.net/the-thematic-beauty-of-the-dungeons-in-skyward-sword/>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Ashta\\_mangala](https://es.wikipedia.org/wiki/Ashta_mangala)
- <https://www.euxinos.es/2021/05/03/el-bosque-sagrado-celta-mito-o-realidad/>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Epona#:~:text=Epona%20o%20C3%89pona%20es%20la,comparable%20a%20la%20Cibeles%20grecorromana>
- <https://zelda.fandom.com/es/wiki/Kokiri>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Victoria\\_alada\\_de\\_Samotracia](https://es.wikipedia.org/wiki/Victoria_alada_de_Samotracia)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Estatua\\_de\\_la\\_Libertad](https://es.wikipedia.org/wiki/Estatua_de_la_Libertad)
- <https://www.ngenespanol.com/historia/coatlucue-la-diosa-mexica-de-la-fertilidad/#:~:text=El%20mito%20de%20Coatlucue&text=Es%20la%20diosa%20madre%20que,consume%20a%20todo%20ser%20vivo.&text=Coatlucue%20es%20la%20deidad%20mexica,que%20representa%20a%20la%20luna>
- <https://villains.fandom.com/wiki/SEELE#:~:text=The%20crest%20of%20SEELE%20has,Old%20Testament%20of%20the%20Bible>
- <https://zeldauniverse.net/features/examining-the-indelible-impression-that-east-asia-left-on-skyward-sword/>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Mitama>
- [https://www.zeldadungeon.net/wiki/Bargainer\\_Statue](https://www.zeldadungeon.net/wiki/Bargainer_Statue)
- <https://www.zeldadungeon.net/zelda-and-mythology-arthurian-legend/>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Druida>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Y%C5%8Dkai>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Mononoke>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Kami>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Shinto>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Japanese\\_creation\\_myth#:~:text=In%20Japanese%20mythology%2C%20the%20Japanese,birth%20of%20the%20Japanese%20archipelago](https://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_creation_myth#:~:text=In%20Japanese%20mythology%2C%20the%20Japanese,birth%20of%20the%20Japanese%20archipelago)
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Osiris>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Fedro#>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Chakra>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Kundalini>
- <https://masdearte.com/especiales/ruinas-romanticas-fuimos-grandes-seremos-caducos/>
- <https://juegosadn.es/la-famosa-novelistas-que-dio-nombre-a-la-princesa-zelda-no-121897/>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Zelda\\_Fitzgerald](https://es.wikipedia.org/wiki/Zelda_Fitzgerald)
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Sefiroth\\_\(C%C3%A1bala\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Sefiroth_(C%C3%A1bala))
- <https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%A1bala>
- <https://www.zeldadungeon.net/hyrule-castle-is-the-geographical-and-emotional-heart-of-breath-of-the-wild/>
- <https://www.zonared.com/avances/relacion-zelda-breath-of-the-wild-senor-anillos/>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Campana\\_de\\_la\\_Libertad](https://es.wikipedia.org/wiki/Campana_de_la_Libertad)
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Wicca>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Wiccan\\_views\\_of\\_divinity](https://en.wikipedia.org/wiki/Wiccan_views_of_divinity)

<https://dc.swosu.edu/mythlore/vol28/iss3/7/>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Tolkien\\_and\\_race](https://en.wikipedia.org/wiki/Tolkien_and_race)

[https://en.wikipedia.org/wiki/High\\_fantasy](https://en.wikipedia.org/wiki/High_fantasy)

[https://es.wikipedia.org/wiki/Sefirot\\_%28%C3%A1bala%29](https://es.wikipedia.org/wiki/Sefirot_%28%C3%A1bala%29)

[https://zelda.fandom.com/wiki/Secret\\_Stone#Trivia](https://zelda.fandom.com/wiki/Secret_Stone#Trivia)

<https://www.zeldadungeon.net/hyrule-castle-is-the-geographical-and-emotional-heart-of-breath-of-the-wild/>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Infierno>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Underworld>

<https://www.theodysseyonline.com/similarities-between-lord-the-rings-and-legend-zelda>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Waterloo\\_Helmet](https://en.wikipedia.org/wiki/Waterloo_Helmet)

<https://es.wikipedia.org/wiki/Saladino>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Kasa\\_\(sombrero\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Kasa_(sombrero))

[https://en.wikipedia.org/wiki/Kulah\\_khud](https://en.wikipedia.org/wiki/Kulah_khud)

### **Videos y entrevistas**

[https://www.youtube.com/watch?v=30jGWna4-Ns&ab\\_channel=NintendoofAmerica](https://www.youtube.com/watch?v=30jGWna4-Ns&ab_channel=NintendoofAmerica)

[https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=B3wtjuQXYjU&t=0s&ab\\_channel=NintendoBlackCrisis](https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=B3wtjuQXYjU&t=0s&ab_channel=NintendoBlackCrisis)

[https://www.youtube.com/watch?v=mNPTGQGe9RU&t=1206s&ab\\_channel=NintendoBlackCrisis](https://www.youtube.com/watch?v=mNPTGQGe9RU&t=1206s&ab_channel=NintendoBlackCrisis)

[https://www.youtube.com/watch?v=HqBSz1KQCnc&ab\\_channel=FatBrett](https://www.youtube.com/watch?v=HqBSz1KQCnc&ab_channel=FatBrett)

### **Fotografías**

<https://www.artstation.com/artwork/xDBoQO>

<https://www.museunacional.cat/es/el-cordero>

**Todas las imágenes de figuras, elementos, lugares, etc. han sido obtenidas en Wiki Commons.**

