

Cosmogonía hyliana: mitos creacionistas entre la literatura y el videojuego *The Legend of Zelda*

José Alejandro García Hernández
Doctor en Educación, Artes y Humanidades
Universidad Autónoma de Chihuahua
jgarciah@uach.mx

RESUMEN

El Caos originario está presente en mitos que refieren el inicio de la vida por intervención divina. *La Teogonía* y el *Popol Vuh* coinciden con el “Génesis” bíblico al atribuir una fuerza superior que establece el orden del universo. Se parte de la convergencia conceptual de los tres textos que refieren, desde civilizaciones geográficamente distantes, la figura divina como creadora de vida.

Se emplea la técnica transmedia, comparando los textos literarios con el videojuego, como método de ampliación del mito de la creación, la presencia del caos-orden, así como el papel de la humanidad en el conflicto entre el bien y el mal, evidentes en la literatura y el videojuego.

The Legend of Zelda es un videojuego que describe dentro de su arco narrativo la pugna del bien contra el mal. La vida es otorgada por tres diosas que dieron fin al caos e introdujeron el orden. Surge también la encarnación del mal, personaje que en principio está conformado por la ambición primitiva y que gobierna mediante un nuevo caos.

La figura protagónica del relato (jugador), desarrolla la habilidad para restaurar la armonía divina. De esta forma se otorga la oportunidad de retornar el orden propuesto por las divinidades.

Palabras clave: Narrativa transmedia, Narrativa del videojuego, La Leyenda de Zelda, Creacionismo, Literatura prehispánica

ABSTRACT

Originally Chaos is presented in myths that refer to the beginning of life by divine intervention. *Theogony* and *Popol-Vuh* coincide with the biblical Genesis by attributing a superior force with the establishment of the order of the universe. It starts from the conceptual convergence of the three texts that refer, from geographically distant civilizations, to a divine figure as creator of life.

The transmedia technique is used, comparing literary texts with videogame, as a method for expanding the myth of creation, the presence of chaos-order, as well as the role of humanity in the conflict between good and evil, evident in literature and videogames.

The Legend of Zelda is a video game that describes within its narrative arc the struggle of good against evil. Life is bestowed by three goddesses who ended chaos and brought order. The incarnation of evil also arises, a character that in principle is shaped by primitive ambition and governs through a new chaos.

The leading figure in the story (player), develops the ability to restore divine harmony. In this way, the opportunity is given to return to the proposed order by the divinities.

Keywords: Transmedia narrative, Videogame narrative, The Legend of Zelda, Creationism, Prehispanic literature

INTRODUCCIÓN

*“La diosa Nayru esparció su sabiduría por la tierra y le dio el espíritu de ley
al mundo”*

Gran Árbol Deku, Ocarina of Time.

El conocimiento humano es limitado, mientras que el origen de la vida es un misterio cuyo debate despertó distintas teorías, ideologías y relatos literarios. En la antigüedad se empleó el mito como una explicación de la realidad y alegoría de la naturaleza humana. Los primeros pensadores resolvieron poéticamente el enigma de la formación del universo a través de la personificación de la naturaleza; como expresa el filósofo Federico Ferro Gay, el mito representa al ser humano por medio de figuras semióticas que caracterizan sus vicios, ideales y ambiciones: “los problemas cósmicos son concebidos como problemas humanos” (Ferro Gay, 22). El limitado conocimiento sensorial del humano dio paso para que se atribuyera esa cualidad a una fuerza superior, indescriptible y omnipotente. La alegoría mítica se convirtió, dentro de la prehistoria de la Filosofía y la ciencia, en el acercamiento a la comprensión de la condición humana. Esta representación permitió concebir los siguientes dos tratados: el ser humano tiene habilidades limitadas y existe una fuerza mayor, autónoma, capaz de crear todo lo que experimenta la humanidad.

Debido a su limitado conocimiento sensorial, el ser humano establece una teología natural, posición que afirma el filósofo inglés Francis Bacon, quien parte de la existencia de “una verdad común a todas las religiones”. De esta forma el ser humano admite su capacidad limitada para crear aquello destinado a contemplar, y en ocasiones, a destruir. Por medio de las narraciones primigenias de diversas civilizaciones es posible comprender las creencias con las cuales se fundaron dichas culturas, ya sea desde los jeroglíficos que acompañan a los cenotafios del antiguo oriente o los códigos conservados desde la América prehispanica que sobrevivieron a la inquisición europea.

La siguiente muestra literaria evidencia, desde la creencia de diversas civilizaciones, la convergencia de este concepto, mismo que proyecta a una figura superior capaz de dar forma y movimiento a la vida conocida. Asimismo, el ser humano se reconoce imperfecto, que dota características y comportamientos propios de nuestra especie a las figuras divinas, quienes muestran actitudes y vicios que hablan de la propia decadencia humana: dioses demasiado humanos.

La saga de videojuegos *The Legend of Zelda* (TLoZ), de la compañía nipona Nintendo, cuenta con alrededor de 15 entregas canónicas¹ en más de 35 años. Cada juego en individual se ubica en una línea temporal específica de la *Hyrule Historia* (2011) desde la Creación hasta la resolución del Cataclismo, con una distancia de más de 10,000 años. El juego *Ocarina of Time* (1998) narra la historia del origen, debido las tres diosas (Din, Nayru, Farore), quienes en su intervención crearon la vida, establecieron el orden y los elementos de la naturaleza. El relato mitológico de esta saga resulta similar al origen de la historia de la salvación bíblica, misma que introduce el concepto de la divinidad caritativa dentro de la cultura cristiana.

LA DIVINIDAD CARITATIVA ORDENADORA DEL CAOS

El ser humano busca conocer su origen y encontrar los motivos de su existencia. En primer término recurre al uso de las etiologías que acercan a la comprensión de las causas de su existencia. Es posible comparar diversas convergencias mitológicas de culturas ajenas entre sí que muestran la iniciativa divina por establecer un orden y crear la vida conocida.

El referente creacionista de mayor referencia en el mundo occidental se encuentra relatado en el Génesis bíblico. La cita nos presenta que en un inicio Dios tuvo la iniciativa de conformar la vida en la tierra: “Al principio Dios creó el cielo y la tierra. La tierra no tenía forma; las tinieblas cubrían el abismo” (Gen. 1, 1-2). En el inicio de las cosas se refiere a la permanencia de tinieblas y es la iniciativa divina la generadora del orden y supresión de la oscuridad. No se menciona la existencia de algún supuesto perjudicial, sino que describen estados amorfos e indefinidos. La primicia del Génesis explica que al principio de todo conocimiento existió el desorden y fue la iniciativa de una figura divina ordenarlo.

El establecimiento de una mitología etiológica surge de la necesidad del ser humano de conocer los motivos por los cuales existe y realiza sus acciones. El teólogo literario Manuel Aguilar explica que la tradición narrativa en la que surge el Génesis responde a la preocupación del escritor (o relator) por conocer su origen en la tierra. “Él, al igual que nosotros, se preguntaba ¿quién soy?, ¿de dónde vengo?

¹Juegos que alimentan la trama principal, mismos que conectan la línea del tiempo y que relatan la evolución cultural de los personajes. Existen entregas que no conforman el universo lineal, como los casos de *Súper Smash Bros.*, *Hyrule Warriors 1* y *Four Swords*, donde Link, protagonista de TLoZ, participa pero no como parte de su universo narrativo.

Para explicarse a sí mismo y conforme a la lógica de la mentalidad oriental de su tiempo, creó una etiología que pudiera responder a sus dudas” (Aguilar, 54). A partir de la expresión poética se genera una explicación sobre el actuar de la humanidad en la tierra y la razón por la cual se encuentra transitando esta vida.

Como es común a esta tradición literaria, los relatos etiológicos parten de la enseñanza oral para ilustrar el conocimiento de cada generación. Se ha mencionado que el Génesis no es el primer texto escrito de la Biblia, puesto que su justificación deviene de una búsqueda de identidad, propia de las adversidades culturales que experimentó el pueblo hebreo y la aceptación de la cultura babilónica. Debido a esta vorágine de implicaciones extranjeras, la civilización necesitaba conocer sus “principios que le ayudaran a entender los siglos de historia vivida para no hundirse en la crítica situación que estaban atravesando” (Schöekel 72).

El teólogo literario Luis Alonso Schöekel explica que esta crisis de identidad, propia de las intervenciones extranjeras, motivó a que los oradores explicaran el origen de la humanidad y así comprender su ética y actuar en la vida. El Dios cristiano es prueba de la profesión de bondad y humanidad que busca en su creación la trascendencia de esta obra. Se introduce una figura que desde su iniciativa manifiesta caridad hacia la humanidad. Manuel Aguilar refiere, desde los estudios narrativos de la Biblia que: “Dios, en su preocupación por el hombre, quiso compartir con él la experiencia de la vida humana con todo su profundo significado: el dolor y la muerte” (Aguilar 14). El Dios bíblico es representado con bondad infinita por la humanidad y a quien se le debe la vida como la conocemos, asimismo, la razón de nuestra existencia y comportamiento.

A partir del pensamiento cristiano, la humanidad atribuye su existencia a la caridad de Dios y se debe vivir a su imagen y semejanza. En su estudio sobre el concepto ético-antropológico del amor al prójimo, el teólogo Miguel Flores destaca la influencia de la ideología cristiana en el pensamiento de las sociedades occidentales “el amor práctico y concreto; no es un amor al hombre o a la humanidad, sino al prójimo” (Flores, 35). Por tanto, esta trascendencia filosófica expresa el cuidado del “próximo”, el próximo, a cada persona. El comportamiento y punto de partida de la ideología cristiana es la caridad: si Dios otorgó sin esperar recompensa, el ser humano debe hacerlo por igual. Por su parte, las divinidades de las civilizaciones helénica y maya distan de una figura inmaculadamente perfecta e introducen la representación de actitudes del carácter humano.

ODIO Y VENGANZA DEL UNIVERSO HOMÉRICO

La estética cultural helénica señala a Homero y Hesíodo como pilares referenciales para la explicación de la vida cotidiana. La atribución de las condiciones naturales de la vida se debe al conjunto de narraciones orales que también surgieron en los primeros pensamientos de la antigua Grecia. El autor de *La Odisea* y *La Iliada* compuso por medio de su obra la ejemplificación mítica de las figuras divinas de mayor referencia en la cultura occidental: “El genio de Homero, un conglomerado de cantos de diversos autores, resultado del genio colectivo de una nación” (Ancochea, 100). Ancochea explica que el poeta compiló en dos obras, fundamentales para la humanidad, la síntesis ideológica sobre el origen de la vida. Hesíodo, por su parte, imprime una prosa con corte ilustrativo.

El autor de *La Teogonía* destaca los atributos a las figuras divinas con similitud a lo conocido en las acciones humanas, lo que dota una mayor “humanidad” a la estirpe olímpica, y por consiguiente, una expansión de la condición natural de la sociedad. Valverde explica que este atributo se debe a la redacción instructiva de la prosa de Hesíodo: “de ahí su carácter descriptivo y moral, Hesíodo explica las genealogías de los dioses” (Valverde 5). A través de los textos del poeta, la cultura griega encontró en el origen de las divinidades una explicación del actuar humano sobre la tierra, de ahí que cada atributo es antropomorfo: “Antes que todas las cosas fue Caos; y después Gea la de amplio seno, asiento siempre sólido de todos los Inmortales” (Hesíodo, 4). Se relaciona a Gea como el sustento firme donde se cobija la humanidad, un atributo que alude a la afectividad maternal terrenal.

El siguiente concepto resume la historia de traiciones y conflictos que dan origen a la Titanomaquia. Hesíodo explica la conformación de las divinidades que gobiernan el Olimpo y los titanes que fueron confinados en el tártaro, entre ellos, Cronos. Para explicar las acciones del titán del tiempo, el poeta describe el error de su padre: “De todos los hijos nacidos de Gea y de Urano, eran los más poderosos. Y desde el origen fueron odiosos a su padre. Y conforme nacían, uno tras de otro, los sepultó” (5). El odio es el elemento que se siembra por medio de la figura paterna, mismo que replica Cronos hacia su estirpe después de castigar a su padre: “El gran Urano apodó Titanes a los hijos que engendró, maldiciéndolos, diciendo que habían extendido la mano para cometer un gran crimen, del cual se tomaría venganza el porvenir” (6). Este antecedente lleva hacia la hazaña del surgimiento de Zeus, su escape por el miedo de Cronos y el confinamiento al que fueron sometidos a los Titanes después de la venganza del padre del Olimpo.

Las divinidades griegas representan la potenciación de las pasiones humanas, mientras que el Dios cristiano caracteriza la bondad infinita. La ideología sobre el orden de las cosas fueron immortalizadas en las obras homéricas, figuras que Hesíodo describió a detalle con características y pasiones humanas: el odio hacia la estirpe por miedo a su derrocamiento y su respectiva venganza por las atrocidades. En resumen, los dos poetas sintetizaron la naturaleza de la condición humana e introdujeron a divinidades que permiten al individuo sentirse identificado en su actuar. Aproximadamente diez siglos después, al otro lado del Atlántico, se desarrolló la civilización maya que caracterizó otro aspecto humano de importante consideración.

LA DIVINA SOBERBIA EN EL PARAÍSO

La anterior muestra de cosmogonías forman parte de la tradición oral como explicación de los diversos fenómenos de la naturaleza. En el caso del *Popol Vuh*, los sacerdotes eran los encargados de conservar el conocimiento sobre las fuerzas divinas. Demetrio Sodi refiere el caso de occidentalización de la tradición maya, puesto que el sesgo cristiano europeo pudo haber modificado algunos elementos: “Varios sabios mayas que guardaban la tradición y sabiduría de su antigua cultura se dedicaron a transcribirla con caracteres latinos” (Sodi, 19). No obstante, esta fue una de las únicas formas de preservar parte del imaginario maya sobre el origen de la vida.

El erudito guatemalteco sobre la cultura maya, Adrián Rencinos, define que esta expresión, en su forma literaria, es parte de la conformación del imaginario colectivo de dicha civilización: El libro del consejo “presenta el cuadro completo de las tradiciones populares, creencias religiosas, emigraciones y desarrollo de las tribus indígenas que poblaron el territorio de Guatemala” (Rencinos, 58). En el *Popol Vuh* se expresa el origen de la vida así como la importancia del juego de pelota como un juego divino creado para poner a prueba a los gemelos Hunahpú y Ixbalanqué (Sol y Luna respectivamente) y explicar el ciclo del día y la noche.

La constante de cada cosmogonía reside en un tiempo anterior sin movimiento aparente. Laura Sotelo argumenta el punto inicial del texto sagrado: “Comienza el relato con una descripción que antecede al tiempo y al espacio, en el que solo los dioses existían, con una voluntad creadora que explica y da sentido al mundo” (Sotelo, 9). De nueva cuenta se manifiesta la iniciativa divina para establecer el

orden conocido por la humanidad. El primer párrafo del Libro del consejo expresa el origen de la siguiente forma:

“Esta es la relación de cómo todo estaba en suspenso, en calma, en silencio; todo inmóvil, callado, vacía la extensión del cielo [...] Entonces dispusieron la creación y crecimiento de los árboles y los bejucos y el nacimiento de la vida y la creación del hombre” (Popol Vuh, 79).

No existe en el inicio una configuración, o bien puede definirse una pre-configuración, sobre las cosas visibles para el ojo humano. Es a partir de la iniciativa divina dar forma a la vida conocida por el ser humano.

Para el caso de la personificación de los dioses en el *Popol Vuh*, son caracterizados con una actitud soberbia que demanda elogios, tal es el caso del destino de los animales para ser devorados por la raza humana; por ello cuando dichas especies no alabaron a los dioses, fueron maldecidas para servir de alimento para la humanidad: “aceptad nuestro destino: nuestras carnes serán trituradas. Así será. Esta será vuestra suerte. Así dijeron cuando hicieron saber su voluntad a los animales pequeños y grandes que hay sobre la tierra” (83). De esta forma mítica se explica la razón por la cual los diversos animales de la tierra sirven como alimento, puesto que la divina soberbia las destinó así.

En comparación sobre el origen de la vida, el Génesis define “La tierra no tenía forma”, mientras que *La Teogonía* “Antes que todas las cosas fue Caos”; El *Popol Vuh* comienza con “todo estaba en suspenso, en calma, en silencio; todo inmóvil”. Esta convergencia es el acercamiento mítico sobre el orden establecido por una fuerza superior. En los siguientes apartados se relacionarán dichas confluencias con los mitos originarios presentes en *The Legend of Zelda*.

LOS CICLOS DE HYRULE: CORAJE, SABIDURÍA, PODER

La franquicia de videojuegos de *The Legend of Zelda* (TLoZ), es la historia cíclica que relata las aventuras de Link, personaje que controlamos, y el camino para restablecer el orden del reino de Hyrule. A través de cada entrega, el jugador forma parte de la pugna entre las fuerzas del bien y del mal. Acercándose el clímax narrativo de cada juego, se conjuntan los tres elementos que fundaron la creación y el orden vital del reino: Coraje, Sabiduría y Poder; cada valor de la Trifuerza es representado por un personaje

Primera década (1986-1993)

- 1986: The Legend of Zelda (1)
- 1987: Zelda II: The Adventure of Link (2)
- 1991: The Legend of Zelda: A Link to the Past (3)
- 1993: The Legend of Zelda: Link's Awakening (4)

Segunda década (1998-2006)

- 1998: The Legend of Zelda: Ocarina of Time (5)
- 2000: The Legend of Zelda: Majora's Mask (6)
- 2002: The Legend of Zelda: Wind Waker (7)
- 2006: The Legend of Zelda: Twilight Princess (8)

Tercera década (2011-)

- 2011: The Legend of Zelda: Skyward Sword (9)
- 2017: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (10)
- 2021: Hyrule Warriors: Age of Calamity (11)
- 2023: The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom (11)

canónico de la saga a través de todos los ciclos: Link obtiene el Coraje, Zelda representa la Sabiduría y Ganon caracteriza el Poder. En el siguiente cuadro se detalla, por década, cada entrega desde febrero de 1986 hasta el 12 de mayo del 2023:

CUADRO 1. Entregas canónicas de *The Legend of Zelda*². Creación propia.

En la primera década no existe profundización respecto a la mitología de Hyrule, puesto que se introducen los personajes y su narrativa inmediata. En *The Legend of Zelda* (1986) se presenta el conflicto en la pantalla inicial:

“Hace muchos años, el príncipe de la oscuridad, Ganon, robó la Trifuerza del Poder. La princesa Zelda poseía la Trifuerza de la Sabiduría. Ella la separó en 8 unidades y la escondió de Ganon, antes de que la capturara. Encuentra las 8 unidades, Link, para salvarla”³ (1986).

² El número entre paréntesis refiere su posición en el orden de entregas en nuestro tiempo. Este número tendrá un acomodo distinto dentro de la línea del tiempo de Hyrule, representada en el cuadro del siguiente apartado.

³ Leyenda tomada de la pantalla de inicio del juego. La traducción es propia.

Después de los créditos y el establecimiento de la trama, la primera pantalla invita al jugador a explorar el mapa y a revelar parte de la historia por medio de pláticas con personajes y las respectivas victorias de los ocho calabozos. El primer juego termina cuando el jugador derrota a Ganon y rescatamos a la princesa Zelda; finalmente se relata el último texto: “Thanks, Link, you’re the hero of Hyrule. Finally, peace return to Hyrule. This ends the story” (1986). De esta forma concluye el primer ciclo del conflicto entre las fuerzas del bien y del mal, en conjunto con los elementos que representan a la Trifuerza. Posteriormente, el desarrollo transmedia de la saga reveló que este momento, *The Legend of Zelda* 1986, no es el primer ciclo dentro de la narrativa, sino un momento posterior a la creación de Hyrule⁴.

En *The Adventure of Link* (1987) el punto de partida se centra en problemáticas de conflicto civil del reino, con ausencia de Ganon, pero con presencia de sus huestes. Durante la experiencia de juego, el protagonista descubre los planes de Ganon por hacerse de la Trifuerza de la Sabiduría, que pertenece a la Princesa Zelda, y de esta forma reencarnar para completar su cometido. Al comienzo de los créditos del juego, la pantalla narra lo siguiente:

“Después de la destrucción de Ganon, Impa contó a Link que un hechizo de sueño cayó sobre la princesa Zelda. Ella despertará solamente cuando el poder de la tercer Trifuerza, sellada en un palacio de Hyrule. Para romper el hechizo, cristales deben ser colocados en seis palacios bien resguardados. Link se preparó para su más aventurera búsqueda hasta ahora”⁵ (1987).

El objetivo dentro de *The Adventure of Link* consiste en superar los ocho calabozos, reunir las piezas de cristal y recuperar la parte correspondiente de la Trifuerza. El juego se desarrolló en la década inicial donde era complicado, a nivel de programación, profundizar en el trasfondo del relato, por lo cual el conflicto se centró en la trama específica que va conociendo el jugador conforme avanza dentro del juego: derrotar a las fuerzas del mal y despertar a la Princesa Zelda.

⁴ En el apartado “Mito de las diosas creadoras” se especificará la Línea del tiempo, narrativa que ubica cada entrega de la saga en un momento específico del universo de *The Legend of Zelda*. Las entregas cronológicas difieren del universo narrativo del juego.

⁵ Leyenda tomada de la pantalla de inicio del juego. La traducción es propia.

A Link to the past (1991) presenta un nuevo conflicto civil, en este caso se refiere a que muchos individuos intentaron hacerse de una pieza de la Trifuerza, solamente por la aparición de las fuerzas del mal. Después de la narración inicial, la escena nos introduce a un nuevo Link, levemente distinto en aspecto al protagonista de las dos entregas anteriores, pero quien porta la vestimenta verde tradicional del héroe; de esta forma, el título del juego (un vínculo hacia el pasado⁶) cobra sentido como el enlace del héroe del tiempo en el presente y su continuidad desde el pasado. La pantalla de inicio narra el nuevo conflicto:

“Hace mucho tiempo, en el hermoso reino de Hyrule rodeado por montañas y bosques, las leyendas relatan sobre un Poder Dorado omnipotente y omnisciente que reside en una tierra escondida. [...] Un día, el poder del mal comenzó a fluir desde la Tierra Dorada, así que el Rey encargó a siete hombres sabios para sellar la puerta hacia el poder Dorado. Ese sello debería haber durado por los tiempos... (1991).

Inmediatamente después del prólogo, la narración presenta a Agahnim, hechicero comandado en secreto por Ganon (a quien derrotamos en *The Legend of Zelda*, 1986), y donde se muestra que el ciclo del retorno de Ganon, encarnación del mal, está destinado a resurgir tiempo después. Hasta esta tercer entrega de la saga (1986-1991) se establece como antesala de la historia de Hyrule la relación de los ciclos y los elementos de la Trifuerza: Coraje, Sabiduría y Poder; éstos mismos, como se mencionó anteriormente, caracterizados por Link (nosotros, protagonista), la Princesa Zelda y Ganon, quienes continúan sus diversas reencarnaciones a través de los años de la Historia de Hyrule.

En la primera década de la saga se presentaron los conflictos de los seres mortales del juego, así como la relación de los personajes emblemáticos destinados a reencarnar las tres partes de la Trifuerza. Es a partir de la segunda década de la saga (1998-2006) donde se explica la mitología inicial del Reino de Hyrule y se encuentran las razones por las cuales la pugna entre las fuerzas del bien y del mal están destinadas a encontrarse en conflicto a través de los distintos ciclos de vida.

⁶ Debido al universo ludográfico de la saga, “A Link to the past” se concibe conceptualmente como “Un Link hacia el pasado” lo cual refiere que el protagonista del juego viaja a través del tiempo en distintas entregas, de ahí, Link, es referido como el héroe del tiempo.

MITO DE LAS DIOSAS CREADORAS

Durante la segunda década de vida de TLoZ se cuenta con la posibilidad programática para diseñar y presentar una narración a profundidad. El relato sobre la creación de Hyrule es similar a la *Teogonía*, *Popol Vuh* y el Génesis, debido a que la vida surge desde la iniciativa divina por establecer un orden al caos imperante. En *Ocarina of Time* (1998), la tecnología de diseño en tercera dimensión, además de la capacidad gráfica de 64 bits, permitió contar una historia a profundidad con mayor desarrollo de personajes, además de una primera explicación sobre el origen de la vida, misma que asemeja las cosmogonías literarias y culturales descritas en la presente investigación.

En este juego, a diferencia de sus antecesores, no se cuenta la historia al inicio, sino que nos introduce los orígenes del héroe, Link, y su camino para conocer su destino. Cuando terminamos la primera mazmorra, el Gran Árbol Deku⁷ nos relata la historia sobre el origen de la vida y la explicación de la Trifuerza en la vida y nuestro objetivo sobre ella:

“Antes del comienzo de la vida, antes de la existencia de espíritus y vida, tres diosas doradas descendieron sobre el caos que era Hyrule, Din, diosa del poder; Nayru, diosa de la sabiduría; Farore, diosa del coraje. Din, con sus brazos fuertes y llameantes, cultivó la tierra y creó la tierra roja. Nayru, vertió su sabiduría en la tierra y dio el espíritu de ley al mundo. Farore, con su alma rica produjo toda forma de vida para que proteja la ley. Las tres grandes diosas, us labores completaron, partieron hacia los cielos, y dorados triángulos sagrados permanecieron en el punto donde las diosas dejaron el mundo” (1998).

⁷La tradición de la saga consiste en la exploración de mazmorras y la obtención de objetos. En el caso de *Ocarina of Time*, el juego comienza con un sueño oscuro que antecede el mal que asecha al reino. En el inicio, Link, el niño héroe, duerme en su cama y es despertado por Navi, el hada que lo guiará durante su travesía. Esta hada es enviada por el Gran Árbol Deku, protector del bosque Kokiri, lugar donde es adoptado nuestro héroe. El Gran Árbol Deku es la primera mazmorra, a manera de entrenamiento, puesto que las fuerzas del mal (enviadas por Ganon) lo hicieron caer en un hechizo que corrompía sus interiores. Cuando Link explora este primer calabozo “Dentro del Gran Árbol Deku”, enfrenta a los primeros enemigos, obtiene la resortera como primer objeto, y enfrenta al primer Boss del juego, Ghoma, la araña gigante. Después de este “tutorial” que nos ayuda a familiarizarnos con la jugabilidad, se cuenta con un espacio, donde el Gran Árbol Deku, liberado de su maldición, relata la historia de la creación, como base para comprender la búsqueda de los objetos sagrados que realizaremos en adelante.

A partir de la narración sobre la creación de la vida, se da respuesta sobre el orden que rige los ciclos dentro del Reino de Hyrule. De esta forma, se instruye al protagonista (y al jugador también) sobre su papel dentro de la historia del reino y de cómo es nuestro⁸ objetivo restablecer dicho orden. Con esta relación de hechos mitológicos se da forma a la profundidad del relato. Durante la segunda década del juego se permite conocer al jugador que la historia con la que está interactuando es solamente una pequeña parte de una realidad mayor.

Hacia la mitad de la primera década del 2000 y los años posteriores, seguidores y programadores de la saga establecieron que cada entrega formaba parte de una época distinta dentro de la gran historia de Hyrule. Con ello se compartió dentro del fandom que el primer juego (1986) no era la primera narración, sino *Skyward Sword* (2011), que establece las primeras reencarnaciones de los tres elementos de la Trifuerza, perteneciente a una línea bifurcada de la saga. A continuación se presenta la tabla donde se da relación histórica a cada entrega de la saga y su posición cronológica dentro de la Historia

Leyenda de las diosas y el héroe		
2011: Skyward Sword (9)		
1998: Ocarina of Time (5)		
El héroe es derrotado (adulto)	El héroe triunfa (niño)	El héroe triunfa
La derrota de Hyrule y el último héroe 1991: A Link to the Past (3) 1993: Link's Awakening (4) 1986: The Legend of Zelda (1) 1987: The Adventure of Link (2)	El reino del ocaso y el legado del héroe 2000: Majora's Mask (6) 2006: Twilight Princess (8)	El héroe de los vientos Y un nuevo mundo 2002: Wind Waker (7)
La era de la calamidad 2017: Breath of the Wild (10) 2021: Hyrule Warriors: Age of Calamity (11) 2023: Tears of the Kingdom (11)		

de Hyrule, la cual se estructura por cinco grandes Eras:

⁸ Por motivos de la inmersión generada por la naturaleza de la narrativa del videojuego, se asimilan las expresiones “el personaje” y su conjugación con “nosotros” puesto que esta narrativa posee la característica de unir al personaje y al jugador en un mismo sujeto.

CUADRO 2. Línea temporal de TLoZ. Creación propia, sintetizado de *Hyrule Historia* (2011)

Es importante mencionar que dicha línea temporal no se tenía concebida como tal desde el principio de la saga, sino que fue alimentándose por las teorías que los seguidores proponían conforme descubrían elementos dentro de la narrativa y experiencia de juego.

La devoción religiosa ha sido una constante dentro de TLoZ, puesto que habitantes y especialmente los miembros de la familia real rezan a las diosas y a Hylia, la representación física de las divinidades.⁹ En *Breath of the Wild* (2017), primer juego donde se pueden escuchar las voces de los personajes¹⁰, es posible consultar los recuerdos e incluso rezar a una de las estatuas con el beneficio que nos conceda mayor resistencia o mayor vida para la siguiente jornada. Un ejemplo de la ayuda divina sucede cuando llegamos a una de las estatuas de Hylia que abundan por las aldeas de Hyrule. Al consultarla, la estatua nos da las siguientes opciones: “Héroe que has superado desafíos de los santuarios y recibido orbes del valor. Puedo aumentar la fuerza de tu ser. Encuentra los santuarios y enfréntate a los desafíos que se te presenten en su interior” (2017). En estos puntos del mapa, y habiendo superado los retos y enemigos, la representación de la diosa Hylia puede mejorar nuestras habilidades para continuar con nuestro cometido de establecer el orden causado por la actual encarnación del mal... Ganon Cataclismo¹¹.

En uno de los recuerdos que consultamos por medio de la tableta sheikah¹², puede observarse la devoción de la princesa Zelda, quien se muestra frustrada al no poder activar el poder dentro de ella

⁹ Aún no se ha especificado oficialmente la atribución de la diosa Hylia. Sin embargo, por medio de las interacciones con otros personajes dentro del juego *Breath of the Wild* (2017), se refiere a que Hylia es la representación, de alguna manera, física, dentro del imaginario de las habitantes del reino de Hyrule.

¹⁰ Los juegos previos a *Breath of the Wild* (2017) se caracterizan por la ausencia de voces de los personajes, puesto que el jugador interactúa con el texto que se presenta en pantalla cuando conversa con alguien. A partir de este juego, y solamente con la dinámica de “reproducir recuerdos” mediante un dispositivo tecnológico/mágico, es posible presenciar las cinemáticas con voces y doblajes.

¹¹ A diferencia de las diversas reencarnaciones de Ganon, en las entregas pasadas era referido como Ganon simplemente, o Ganondorf en *Ocarina of Time* (1998), *Wind Waker* (2002), y *Twilight Princess* (2006). En el caso de *Breath of the Wild* (2017), se le atribuye Ganon el Cataclismo, puesto que 100 años antes de la trama que conoceremos durante nuestra experiencia de juego, esta versión del mal acabó con la vida de los campeones y héroes que intentaron detenerlo.

¹² Uniendo el universo narrativo del videojuego con los dispositivos del mundo real, el jugador puede consultar, a manera de tableta con pantalla, lo que el personaje visualiza dentro del juego, generando una experiencia de inmersión más real. La tableta sheikah, en el reino de Hyrule, es un dispositivo creado con tecnología ancestral, mediante el cual se puede consultar información detallada de objetos, mapas y acceder a los recursos, a manera de cinemática, guardados dentro del dispositivo.

que la enlaza con la diosa Hylia, y así detener el riesgo del cataclismo que continúa creciendo. El siguiente diálogo de la princesa es muestra de la influencia de las divinidades dentro de la familia real:

“El poder sagrado que ha heredado la familia real para enfrentar a Ganon puede despertarse por medio de plegarias. Al menos eso he oído. Mi madre juraba que el poder algún día despertaría en mí, y que escucharía a los espíritus, igual que mi abuela. Pero yo no he podido sentir ni escuchar nada. Mi padre insiste en que deje de perder el tiempo haciendo mis investigaciones, y que me esfuerce más. Pero ¡Sabe mejor que nadie que llevo toda mi vida rezando! He suplicado en las tierras ligadas a las antiguas deidades. Y a pesar de todo, el poder sagrado no responde a mi devoción. Te ruego que me digas ¿qué es lo que estoy haciendo mal?” (2017).

Es evidente la necesidad de la familia real por tener el favor de las diosas para así cumplir el encargo de mantener el balance en el reino de Hyrule. Para este elemento, los personajes recurren a la representación simbólica de las diosas, ya sea por medio de estatuas, amuletos o la impresión de la Trifuerza en el dorso de la mano de cada representante (Zelda, Link y Ganon). Justus Hunter explica la relevancia de estas representaciones dentro del universo de *The Legend of Zelda*: “Las diosas, al terminar su labor, abandonaron el mundo, no sin antes crear un símbolo de su fortaleza, un triángulo dorado conocido como la Trifuerza. Una pequeña, pero poderosa porción de la esencia de las diosas” (Hunter, 111). Con ello, asimilando a nuestro universo real, se confirma que es necesario un símbolo para tener conocimiento sobre la existencia de figuras divinas, siendo que no es posible conocerlas físicamente.

El género humano no tiene manera de comprobar físicamente la existencia de las divinidades, sin embargo, se cuenta con una tradición oral, escrita y simbólica para trascender dichas creencias. El orden que creado por las divinidades se desestabiliza por la llegada de las fuerzas del mal, para que sea el ejercicio del jugador/protagonista quien restablezca el plan divino para mantener la vida en armonía. El caso de *The Legend of Zelda* es muestra de que la creencia sobre una fuerza divina, creadora de vida, forma parte del imaginario de la población, y dicha ideología fundamenta su devoción y búsqueda del bien.

CONCLUSIÓN

Los presentes textos literarios representan la asimilación simbólica de la creación por parte de las divinidades, fuerzas que por autonomía decidieron dar forma a la vida conocida, haciendo hincapié en que el ser humano es incapaz de imitar tal habilidad, y solo limitarse a continuar existiendo en el orden establecido por esta figura superior. Para dar paso a la creencia de estos seres divinos, la humanidad cuenta con símbolos o representaciones que permiten dar explicación a la existencia de aquella fuerza. *The Legend of Zelda* nos permite como jugadores encontrar las habilidades y superar los obstáculos para restablecer el orden divino de la vida, puesto que las fuerzas del mal aparecen, destinadas a suceder, para terminar con el balance. De esta forma, la representación simbólica de las tres diosas de Hyrule: Din (Poder), Nayru (Sabiduría) y Farore (Coraje), permite a la población y a los protagonistas, conocer su papel dentro del ciclo de vida al que pertenecen y restaurar el orden divino.

Así como *La Teogonía* configura en las fuerzas divinas el deseo de venganza, y en el *Popol Vuh* se representa a unas figuras divinas que buscan su autodevoción, La saga *The Legend of Zelda* muestra, a lo largo de sus casi cuatro décadas, que el poder del mal existe, con o sin motivo, y que también, como parte de su balance, existe la sabiduría para contrarrestarlo y el coraje para restablecer el orden. Esas son las pruebas que tenemos como jugadores para llevar a cabo el plan inicial de la divinidad.

REFERENCIAS:

Aguilar, Manuel. El sentido de la Biblia: estudio de los géneros literarios. Ciudad de México: Buena prensa. 2002.

Ancochea, Nicanor. "Literatura grecolatina: la tradición clásica", en Enciclopedia General. Barcelona: Océano. 2004.

Bacon, Francis. "El nuevo órgano", en Cardiel Reyes, Raúl. Los filósofos modernos. Ciudad de México: UNAM. 1964.

Ferro Gay, Federico; José Luis Orozco. Introducción histórica a la Filosofía. Chihuahua: UACH. 2004.

Flores, Miguel. "La vigencia y permanencia del horizonte ético cristiano en los nuevos discursos axiológicos". En Arana, Manuel. Discursos humanistas en la era digital. Buenos Aires: Alfagrama. 2017

Hesíodo. Teogonía. Ciudad de México: Porrúa. 1990.

- Hunter, Justus. "On Hylian Virtues: Aristotle, Aquinas and the Hylian Cosmoenesis". En Walls, Jonathan. *The Legend of Zelda and Theology*. Hollywood: Gray Matter Books. 2011.
- La Biblia de nuestro pueblo. Texto de Luis Alonso Schökel. Ciudad de México: Buena prensa. 2009.
- Popol Vuh. Versión de Adrián Rencinos. Guatemala: Piedrasanta. 2018.
- Rencinos, Adrián. Introducción. Popol Vuh. Guatemala: Piedrasanta. 2018.
- Schökel, Luis Alonso. *Comentarios de La Biblia de nuestro pueblo*. Ciudad de México: Buena prensa. 2009.
- Sodi, Demetrio. *La literatura de los mayas*. Ciudad de México: Joaquín Mortiz. 1986.
- Sotelo, Laura; Michela Craveri. Presentación. Popol Vuh. Ciudad de México: UNAM. 2017.
- The Legend of Zelda: Hyrule Historia*. Milwaukie: Dark Horse Books. 2011.
- Valverde, José. *Movimientos literarios*. Barcelona: Salvat. 1981

LUDOGRAFÍA:

- The Legend of Zelda, 1986. Nintendo.
- The Legend of Zelda: The Adventure of Link, 1987. Nintendo
- The Legend of Zelda: A Link to the Past, 1991. Nintendo
- The Legend of Zelda: Ocarina of Time, 1998. Nintendo.
- The Legend of Zelda: Skyward Sword, 2011. Nintendo.
- The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2017. Nintendo.