

Storyca

Las princesas de los videojuegos: algunos antecedentes pictóricos y literarios

CELIA A. DELGADO MASTRAL¹
Universidad de Zaragoza

1. Introducción

¿Qué es una princesa? Por definición, la hija de un rey. Sin embargo, al igual que las figuras del rey y del príncipe, el tipo literario de la princesa ha ido adquiriendo a lo largo del tiempo distintos matices que han acabado por conformar, en su adaptación a la narrativa actual, un caleidoscopio policromado de diversos fragmentos culturales. Descendiente de la tradición literaria popular, el personaje de la hija del rey ha ido adquiriendo en Occidente diversos estratos que la han configurado hasta llegar a su representación actual, que en mu-

1. El presente trabajo se ha realizado en el marco de las ayudas para la Formación del Profesorado Universitario (FPU) dentro del subprograma de formación y movilidad del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de España (FPU17/04543), dentro de las actividades del Proyecto de I+D PGC2018-095757-B-I00: Magia, Épica e Historiografía Hispánicas: Relaciones Literarias y Nomológicas II, del Programa Estatal de Generación de Conocimiento y Fortalecimiento Científico y Tecnológico del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades, a través de la Agencia Estatal de Investigación, y cofinanciado por la Unión Europea a través del FEDER, y en el Instituto Universitario de Investigación en Patrimonio y Humanidades (IPH) de la Universidad de Zaragoza. Mi más sincero agradecimiento al Dr. Alberto Montaner Frutos por su inestimable apoyo en la confección de este estudio.



chos casos trata de alejarse de sus funciones narrativas habituales, esto es, la de «personaje buscado» que el héroe debe recuperar en su gesta, en el caso de los cuentos tradicionales rusos estudiados por Vladimir Propp (1928, trad. 1971: 91), recompensa de las proezas del héroe a través del matrimonio y el ascenso al trono, como muestra la función narrativa proppiana «W⁰» (Propp, 1928, trad. 1971: 152) e incluso el Índice de Motivos de Aarne-Thompson, que incluye la categoría de Princesa (P40. †P40. Princesses) en su sección «P. Society» (1955-1958), así como varios motivos específicos relacionados, en su mayor parte, con las pruebas que el héroe debe superar para hacerse con su mano (P41.1. †P41.1. Great warrior destroyed by king when he asks for princess in marriage). La pervivencia de estas líneas narrativas puede observarse en nuestros días mediante las figuras de las dos princesas más emblemáticas de la historia de los videojuegos: Peach, perteneciente a la franquicia *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985-) y Zelda, que da el título (aunque no protagoniza, de momento) la franquicia *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1985-).

Nacidas únicamente con un año de diferencia (1985 y 1986) de la mente de Shigeru Miyamoto y bajo la estrella de la titánica compañía japonesa de videojuegos *Nintendo*, Peach y Zelda se encuentran irremediabilmente hermanadas y comparten tanto los atributos físicos como el destino sintagmático² de la princesa tradicional. En los juegos más canónicos de sendas franquicias, Peach y Zelda suelen ser secuestradas o se encuentran impedidas por los antagonistas de los juegos, y es la misión última del héroe-jugador/a llegar a rescatarlas, siendo en muchos casos el rescate sinónimo de la salvación del reino del que las princesas son representantes.



Ilustración de Zelda bajo el hechizo del sueño en el libreto de instrucciones de *The Legend of Zelda II: Link's Adventure* (Nintendo, 1987)

En tanto que princesas, corresponden enteramente a la catalogación que establece Montaner Frutos de «personaje tipificado», es decir, «personaje que satisface la relación de equivalencia definida por un tipo» (2020: 25). Mantienen en su etopeya una congruencia de rasgos genéricos correspondientes al tipo

2. Esto es, teniendo en cuenta el encadenamiento de sucesos en el relato (Propp, 1928, trad. 1972; Souriau, 1950; Greimas; 1966, ed. 2015). A lo largo de este análisis se pondrá el foco en el ámbito paradigmático de las princesas, es decir, en las raíces culturales de su prosopografía.

de la «princesa» desde la literatura tradicional. Por descontado, estos rasgos se concretan en mayor o menor medida en sendas princesas, creando así personajes hipercaracterizados gracias a una serie de atributos particulares, como una indumentaria o un equipamiento emblemáticos (Montaner Frutos, 2020: 9). El reconocimiento inmediato de sendos personajes gracias a esta hipercaracterización se fundamenta no solo en la popularidad de las sagas a las que pertenecen, también en la voluntad de la empresa de videojuegos de diseñar personajes que ayudasen a identificar su marca, al igual que había ocurrido, a lo largo del tiempo, con los diseños de los protagonistas masculinos de las sagas: Mario y Link. Se trata, por lo tanto, de la búsqueda de una tipificación de líneas claras que, al tiempo que transmite inmediatamente al jugador la tradición a la que pertenecen ambas princesas, puede ser adoptada como emblema de los juegos y, por extensión, de Nintendo.³

2. El cuerpo iluminado: antecedentes estéticos y literarios en la poesía y las artes

La historia nuclear de la saga de *Super Mario Bros.* corresponde desde sus inicios, incluso en la época arcade (*Donkey Kong*, Nintendo, 1981) a la tradición literaria más antigua: rescatar a una damisela en apuros (que aún no se trataba de Peach, sino de su antecesora, Pauline)⁴ de las garras de una bestia, ya fuese Donkey Kong (adaptación clara, a su vez, de *King Kong*, 1933) o, más adelante, el dragón-tortuga Bowser; esto es, tal y como se contempla en el índice de Arne-Thompson, el motivo literario R.10.1. Princess, maiden abducted (1955-1958). Ocurre algo similar en *The Legend of Zelda*, aunque en este caso confluyen más elementos literarios, como se verá más adelante. En todo caso, los planteamientos elementales eran similares: el héroe debía salvar a las princesas, que guardaban de momento su papel pasivo y galardonador, al igual que los personajes femeninos de las novelas artúricas y caballerescas de Chrétien de Troyes tales como *El caballero de la carreta* o *El caballero del león* (s. XII).

De esta manera, no es de extrañar que se buscase desde el comienzo una figura que el público pudiese identificar claramente, y en pocos píxeles, con la de una princesa. Dejando por un momento de lado los elementos emblemáticos que poco a poco determinaron la figura de la princesa, tales como la tiara o el vestido, se optó por un paradigma de belleza claramente occidental, que hunde sus raíces en la Época Clásica, la Edad Media y el Renacimiento y culmina durante el siglo XIX. En el ámbito literario, puede comprobarse este paradigma mediante el *topos* de la *descriptio puellae*, del cuya estructura Muñiz Muñiz afirma que «se asemeja a un mosaico de *loci* menores (cabellos

3. Algo en la línea de lo que Pellitteri señala como *kyara*, diseños típicos del marketing japonés: «a type of very stylized character, often in animal form, an icon with an easily recognizable name that lends itself to the most varied forms of marketing» (1974: 78).

4. Que en el juego posterior *Super Mario Odyssey* (Nintendo, 2017) hará una breve aparición como alcaldesa de la New Donk City, guardando así una posición de poder adaptada a la modernidad.

de oro, labios de rubí, dientes de perlas, por citar algunos de los más popularizados), cuya selección, *dispositio*, metáforas y engarce son susceptibles de infinitas variaciones» (2014: 151).



Imagen de Zelda con el pelo corto en el primer trailer de la secuela de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, proyectado durante el E3 de 2019 (Nintendo, 2019)

La prosopopeya en la literatura clásica y medieval obedece una serie de reglas estrictas: primero se observa la fisionomía, posteriormente, el cuerpo, y, finalmente, la vestimenta (Faral, 1924: 80). Ítalo Siciliano marca una serie de fórmulas descriptivas típicas de la lírica medieval que parecen seguirse a rajatabla en la descripción de la belleza femenina:

Après le chef, le visage est détaillé avec méthode, sans variantes appréciables. La peau est claire et colorée comme rose d'été, le front large et blanc, les sourcils noirs et voûtés; les yeux séparés par un grand «entr'oeil» sont toujours «vairs» [glaucos] et luisants; le nez droit, ni grand ni petit, la bouche petite, le menton «fourchu», c'est à dire avec une fossette, les oreilles «droites et petites [...]». Après quatre siècles on retrouvera les mêmes mots, pour la même figure (1934, ed. 1971: 379-80).

Un ejemplo representativo de esta *descriptio puellae* es el que realiza Matthieu de Vendôme en su *Ars Versificatoria* acerca de Elena de Troya, precedido por el habitual encomio a la naturaleza:

Pauperat artificis Naturae dona venustas
Tindaridis, formae flosculus, oris honor.
Humanam faciem fastidit forma, decoris
Prodiga, siderea gratuita nitens.
Nescia forma paris, odii praeconia, laudes
Judicis invidiae promeruisse potest.
Auro respondet coma, non replicata magistro
Nodo, descensu liberiore jacet;
Dispensare jubar humeris permissa decorem
Explicat et melius dispatiata placet.

Pagina frontis habet quasi verba faventis, inescat
 Visus, nesquitiae nescia, labe carens.
 Nigra supercilia via lactea separat, arcus
 Dividui prohibent luxuriare pilos.
 Stellis praeradiant oculi Venerisque ministri
 Esse favorali simplicitate monent.
 Candori socio rubor interufusus in ore
 Militat, a roseao flore tributa petens.
 Non hospes colit ora color, nec purpura vultus
 Languescit, niveo disputant ore rubor.
 Linea procedit naris non ausa jacere
 Aut inconsulto luxuriare gradur.
 Oris honor rosei suspirat ad oscula, risu
 Succinta modico lege labella tument.
 Pendula ne fluitent, modico succinta tumore
 Plena dioneo melle labella rubent.
 Dentes contendunt ebori, serieque retenta
 Ordinis esse pares in statione student.
 Colla polita nivem certant superare, tumporem
 Increpat et lateri parca mamilla sedet (l, 56, vv. 1-30 en Faral, 1924: 129-130).

La larga cabellera rubia es uno de los atributos más representativos incluidos dentro de este tópico, y compartido por nuestras dos princesas.⁵ Propp ya menciona en su estudio acerca las raíces históricas del cuento tanto de la longitud como del color dorado de los cabellos de las princesas de los relatos. Relaciona la longitud con el tópico de la reclusión de la muchacha, muchas veces instigada por el propio rey, y, aunque pone el ejemplo ruso de *Vasilissa Trenza de oro* (Propp, 1946, trad. 1974, p. 53), este atributo es particularmente claro en el cuento alemán, del que tenemos el importante ejemplo de Rapunzel al que se refiere Propp: «Cuando cumplió doce años la encerró la hechicera en una torre que había en un bosque, la cual no tenía escalera ni puerta, sino únicamente una ventana muy pequeña y alta [...] Pues Ruiponche tenía unos cabellos muy largos y hermosos y tan finos como el oro hilado». (Grimm, *Ruiponche*, trad. 1879). Propp relaciona la largura del cabello con el poder, evidente ya en el mito de Sansón y Dalila, y con la fertilidad (Propp, 1946, trad. 1974: 58). La identificación de la figura femenina con la naturaleza fértil a través de la largura de los cabellos puede observarse dentro de la tradición literaria hispánica en el «Romance de la infantina», donde observamos que tanto el tronco del roble al que se encuentra encaramada la infantina como el peine con el que se cepilla son del noble metal. Este romance muestra, por otra parte, el tópico recurrente del encuentro del caballero con un ser feérico de largos cabellos, estrechamente relacionado con la tipología de este estudio:

5. Aunque esta puede ser algo más oscura en algunas entregas del juego, como ocurre en *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (Nintendo, 2006), en la que el cabello de la princesa es de color castaño oscuro. Por otra parte, la princesa Hilda, *alter ego* de Zelda en *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds* (Nintendo, 2013), cuenta con una cabellera de color violeta oscuro y ojos rojos, enfatizando su papel como princesa de Lorule, el reino oscuro contrapartida de Hyrule.

A cazar va el caballero, a cazar, como solía;
los perros lleva cansados y el halcón perdido había.
¿Dónde le cogió la noche? En una oscura montiña,
donde cae la nieve a copos y el agua menuda y fina,
donde canta la leona y el león le respondía,
donde no hay hombre del mundo ni criatura nacida.
Arrimárase a un roble, alto era a maravilla;
el tronco tenía de oro, las ramas de plata fina.
En el pimpollo más alto, viera estar una infantina,
con peine de oro en sus manos que los cabellos partía;
entre su pelo y el peine comparaciones no había:
¡cuántas veces a los hombres de cadena serviría!
cabellos de su cabeza todo aquel roble cubrían;
su nariz enfilada, su cara rosa encendida;
los dientes de la su boca de aljófar y perlas finas,
los ojos de la su cara la montiña esclarecían (Riquer, 2011, vv. 1-16).

Los ejemplos folclóricos de damas de largos cabellos de oro son abundantes: sin ir más lejos, aunque el cabello rubio de Laura, amada de Petrarca, es uno de los tópicos más evidentes de la tradición iniciada por el poeta italiano, que posteriormente permeará en la lírica española a través de la obra de Garcilaso, ya se encuentran en tradiciones literarias anteriores (Manero Sorolla, 1992: 9-11). El tono dorado, según la tesis de Propp, se relaciona con el reino lejano en el que vive la princesa, y tiene connotaciones preternaturales que rodean toda la figura real: «Cuando el cuento menciona los cabellos de la princesa, son siempre dorados [...]» (Propp, 1946, trad. 1974, p. 421). En *El caballero de la carreta*, Chrétien de Troyes describe cómo Lanzarote guarda pegado a su pecho un mechón de la Reina Ginebra que encuentra en un peine de marfil durante su búsqueda. Los cabellos atrapados entre las cerdas del peine son descritos por la joven que acompaña a Lanzarote durante los primeros episodios del poema como «bellos, rubios y resplandecientes»:

C'est pigne, sé j'onques soi rien,
fu la reine, jel sai bien.
et d'une chose me créez,
que les chevox que vos vez si
iax, si cler et si luisant,
qui sont remés antre les danz,
que del chief la Reine furent :
onques en autre pré ne crurent (Chrétien de Troyes, *El caballero de la carreta*, ed. 1975: vv. 1411-1418).

Manero Sorolla señala en el caso español un claro ejemplo de esta mención en algunos versos del Soneto CXXXVIII, proveniente de un poema de Petrarca e incluido en el *Cancionero general* de Estéban de Nágera, de 1554 (1992:12). Si lo consultamos con atención, observamos que, unos versos más adelante, se hace mención al carácter sobrehumano de la dama de la que solo se indica el color de sus cabellos: «Quando vi aquel cabello desparzido, / cuya color con oro competía [...] Su gracia, de diuina y no mortal, / aquel dichoso día se

mostró» (vv. 1-2 y 9-10, ed. 1993: 271). Muñiz Muñiz, que incluye los cabellos dorados dentro de los *loci* más recurrentes a lo largo del tiempo en la *descriptio puellae* (2014: 155), recoge una serie de ejemplos correspondientes a los siglos XII a XVI: «los cabellos “crecidos... como finas hebras de oro”, el *Tesor* ('son chevol resplandissent con fin aur'), la *Caída de príncipes* ('Los cabellos hebras de oro') y la *Crónica troyana* ('en grand longura e copia'), sin descartar a Piccolomini ('copiose et aurei laminis similes')» (2014: 171).

Como puede observarse, el cabello largo y rubio se une, por lo general, a un cutis blanquecino e impoluto y a unos ojos claros: los ojos de ambas princezas suelen aparecer de color azul en todos los juegos, con la excepción de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), en el que Zelda tiene los ojos verdes. Manero Sorolla señala la importancia de la descripción de los ojos de colores poco comunes en el marco de la poesía española de influencia petrarquista (1992: 18):

Así el poeta Sevillano [Herrera], como Dante para Beatriz en su *Commedia*, hará de esmeraldas los ojos verdes, a menudo cambiantes entre el verde y el azul, de Doña Leonor: *Ondoso cerco; que púrpura el oro, / d'esmeraldas i perlas esmaltado; / i en sortijas luzientes encrespado, / a quien m'inclino umilde, alegre adoro* (II, Versos, Libro I, 199, vv. 5-8).

La prosopopeya de la mujer cortesana dulce y virginal, de belleza etérea, se consolida así en los poetas provenzales y *stillnovistas* como es el caso de la Beatriz de Dante (Fries, 2004: 79). El ideal neoplatónico influye asimismo en la descripción de la amada, promoviendo el ideal angelical que remite a ojos, pelo y piel claras, como indica también Álvaro Alonso (2002: 24) y se observa en la rima XXX del *Canzonere* de Petrarca, de 1470: «Non fur già mai veduti sí begli occhi / o ne la nostra etade o ne' prim'anni, / che mi struggon cosí come 'l sol neve; / onde procede lagrimosa riva / ch'Amor conduce a pie' del duro lauro / ch'à i rami di diamante, et d'or le chiome» (ed. 1989: 209). Sobre estas mismas fechas y de manera algo menos poética, pero sí enteramente honesta, encontramos la fogosa descripción que Calisto realiza de Melibea en *La Celestina*, en la que, de nuevo, se cumplen todos los tópicos comentados de la descripción del ideal de belleza de la amada, que Calisto hace «por partes mucho por estenso»:

Calisto.— Comienço por los cabellos. ¿Vees tú las madexas del oro delgado que hilan en Arabia? Más lindos son y no resplandesen menos. Su longura hasta el postrero asiento de sus pies; después crinados y atados con la delgada cuerda, como ella se los pone, no ha más menester para convertir los hombres en piedras. [...] Los ojos verdes rasgados, las pestañas luengas, las cejas delgadas y alçadas, la nariz medianad, la boca pequeña, los dientes menudos y blancos, los labrios colorados y grossezuelos, el torno del rostro poco más luengoe que redondo, el pecho alto; la redondeza y forma de las pequeñas tetas ¿quién te la podrá figurar? Que se despereza el hombre quando las mira. La tez lisa, lustrosa; el cuero suyo escurece la nieve, la color mezclada, qual ella la

escogió para sí (Fernando de Rojas, *Comedia de Calisto y Melibea (La Celestina)*, ed. 2020, Acto I: 32).

Muñiz Muñiz señala en esta descripción el origen de la proliferación en la poesía peninsular por los ojos de color esmeralda, que pueden encontrarse posteriormente en versos de autores como Villaumbrales, Timoneda, Jorge de Montemayor, Lope de Vega y Góngora, entre muchos otros (2014: 164).

El cómputo de esta *descriptio puellae* poética se encuentra estrechamente relacionado con las artes pictóricas, dentro de las cuales resulta especialmente representativa la estela artística del *Quattrocento* italiano. En obras renombradas como la *Alegoría de la Primavera* (1482) y el *Nacimiento de Venus* (1486) de Sandro Botticelli o el *Retrato de una joven con unicornio* (1506), de Rafael Sanzio, encontramos conocidas representaciones de esta tipología femenina de largos cabellos y piel pálida que establecen una conexión directa con la fecundidad de la tierra y el erotismo, además de responder este ideal neoplatónico fomentado por Marsilio Ficino en el que la moral y la belleza van mano con mano y otorgan un nuevo significado a los temas mitológicos de la Antigüedad (Romano, 2005: 37).

En el ámbito español, pueden señalarse dos conocidos ejemplos de este ideal renacentista en el que se identifican la belleza física y la moral. En primer lugar, en el conocido *soneto XXIII* de Garcilaso de la Vega (ed. 1995: 49):

En tanto que de rosa y d'azucena
se muestra la color en vuestro gesto,
y que vuestro mirar ardiente, honesto,
con clara luz la tempestad serena;
y en tanto que'l cabello, que'n la vena
del oro s'escogió, con vuelo presto
por el hermoso cuello blanco, enhiesto,
el viento mueve, esparce y desordena: (...)



Imagen de la princesa Peach en su propio juego para la consola Nintendo DS: *Super Princess Peach* (Nintendo, 2005)

Y, asimismo, el Madrigal LIV de Gutierre de Cetina, conocido por el paralelismo de los versos «Ojos claros, serenos» (ed. 1981: 131).

Así, el siglo de Oro y el Romanticismo retomarán esta tradición iconográfica con especial fuerza en la poesía española, demostrando cómo el paradigma medieval continuaba vigente y relevante varios siglos después (Mayoral, 2008):

Del viejo modelo medieval de la bella dama de dorados cabellos y ojos claros, mantenido a lo largo del siglo de Oro, pervive el rasgo de la blancura de la tez, mientras que el cabello puede ser rubio o moreno, aunque con predominio del primero, y los ojos claros o negros, aunque los verdes siguen siendo los más admirados. Las imágenes para represen-

tar la belleza de la amada, cuando la describen son las ya topiquísimas de la nieve, el jazmín o el mármol para la tez, el rubí o el clavel para los labios, las rosas para las mejillas y las estrellas para los ojos, con muy escasas variantes.

Como se observa siguiendo el crítico análisis de Mayoral, Bécquer se alza como uno de los mayores representantes de la visión tópica de la mujer amada por medio de la aplicación de una serie de fórmulas heredadas de la poesía petrarquista y tradicional:

El retrato convencional, de tipo petrarquesco se encuentra en «Porque son niña tus ojos / verdes como el mar te quejas» (p. 114). Aparte de los ojos, nos describe las mejillas «rosa de escarcha cubierta / en que el carmín de los pétalos / se ve al través de las perlas», y la «boca de rubíes / purpúrea granada abierta». La frente es, en la más trillada tradición, «nevada cumbre» que corona «crespo el oro en ancha trenza». La atención se concentra sin embargo en esas pupilas «húmedas, verdes e inquietas» para las que consigue las mejores imágenes: «tempranas hojas de almendro / que al soplo del aire tiemblan», o, enmarcados por las pestañas rubias, «broches de esmeralda y oro / que un blanco armiño sujetan», en donde encontramos, renovadas, imágenes que hemos visto desde el medievo.

En todo caso, la representación de la mujer rubia y de ojos claros se relaciona con un tipo de belleza incorpórea y angelical, que da por hecho la inocencia y la virginidad de la amada, cumpliendo el tópico petrarquista de «*la donna angelicata*» (Manero Sorolla, 1992: 42). Sin embargo, como ocurre en el caso de Zelda y de Peach, la belleza rubia y exótica se queda a los límites del erotismo, manteniendo en muchos casos una apariencia incólume. De hecho, hay una estrecha relación entre este paradigma de personaje y la expresión de la luz,⁶ rozando la imaginería religiosa, algo que ocurría ya, por descontado, en la poesía petrarquista y de corte neoplatónico, como muestra Manero Sorolla:

Los poetas más representativos del petrarquismo italiano y español en el Cuatrocientos, pero, especialmente, en el Quinientos, seguirán expresando a la amada a través de la luz, tanto más cuanto que las nuevas fórmulas y concepciones canonizadas por Bembo y, en general, la tratadística amorosa neoplatónica, tan íntimamente unida al desarrollo del petrarquismo en el Renacimiento, harán de la estética de la belleza en general, y de la particular de la dama, a apoteosis de la luminosidad de inmediato origen finiciano (1992: 69).

Este prototipo estético parece, en algunas ocasiones, crear una línea divisoria entre tipologías de personajes femeninos, identificando la prosopopeya

6. Especialmente en el caso de Zelda, en el que sus poderes son representados en los videojuegos a través de estallidos luminosos, e incluso, en muchos casos, mediante flechas mágicas de luz, esenciales para disipar la oscuridad encarnada por el villano Ganon.

(tono de cabello, cutis y ojos) con determinadas acciones en el relato que se ha perpetuado hasta nuestros días: véase la distinción entre lo que la tradición ha dispuesto como polos opuestos e irreconciliables: el personaje femenino de cabellos morenos y el de cabellos rubios,⁷ ya ilustrado por Bécquer en su rima XI:

–Yo soy ardiente, yo soy morena,
yo soy el símbolo de la pasión;
de ansia de goces mi alma está llena.
¿A mí me buscas?
–No es a ti; no.

– Mi frente es pálida, mis trenzas de oro;
puedo brindarte dichas sin fin.
Yo de ternura guardo un tesoro.
¿A mí me llamas?
–No; no es a ti.

–Yo soy un sueño, un imposible,
vano fantasma de niebla y luz;
soy incorpórea, soy intangible;
no puedo amarte.
–¡Oh, ven; ven tú! (ed. Sebold, 1991: 210-211).

Distinción que ha sido también teorizada por Díez Borque en su comparación entre la literatura épico-caballeresca y el *western* americano:

El vaquero es un héroe solitario [...] que recoge la misión olvidada del caballero andante. Cabalga, cabalga como Mio Cid Ruy Díaz, si no para buscar la honra perdida, sí para deshacer entuertos del hombre malo que tiene atemorizado al pueblo. Es ante todo, hombre casto que se defiende del asedio de las bellas mujeres para entregarse sólo a la bella rubia (recuérdese muy al caso el tema de nuestra *morenica* medieval y la oposición oral rubia/morena en América. La rubia simboliza para el público americano: la bondad, la ingenuidad, el candor, frente a la morena que simboliza todo lo contrario, como en nuestra literatura, desde los albores de su lírica) (1962: 115).

3. Influencias posteriores: el medievalismo en el manga y el videojuego

La recepción estética de imágenes y tópicos medievales que comienza en el siglo XVIII y se intensifica durante el siguiente da lugar a una mitificación

7. Esta dicotomía continúa siendo tan rabiosamente actual que salió a la luz recientemente también en el mundo de la moda, la música y las *celebrities* debido a la aparición reciente de la cantante española Zahara rodeada de una iconografía mariana: en un artículo para el suplemento de *El País*, *SModa*, Rafael Rodríguez da luz una vez más a la problemática de la reinterpretación religiosa católica en la mujer y sus dos caras de la moneda: «Santa o pecadora, virgen o pendón. Las dos Marías. La dualidad de la identidad femenina definida por los arquetipos religiosos sigue siendo objeto de debate y controversia 2.000 años largos después de que los evangelios sentaran cátedra patriarcal» (14/08/2021).

de la cual son grandes exponentes artísticos los miembros de la Hermandad Prerrafaelita (1848-1853), asociación de siete artistas entre los que se encontraban Dante Gabriel Rossetti, John Everett Millais, William Holman Hunt o William Morris, que deseaban volver a lo que consideraban un modo de creación pictórica más puro y verdadero, esto es, el anterior a Rafael Sanzio. De esta forma, se inspiraron en la Edad Media tanto en el apartado más puramente técnico de sus obras como en el temático, recogiendo inspiración de temas clásicos y medievales y en la materia artúrica. Sus pinturas muestran una preferencia por la representación idealizada de una Edad Media mitológica, cuyas modelos continúan con el canon estético mediante «(a) very Victorian contrast between pallid skin and ruby-red mouth» (Rosenblum y Jackson, 1984: 259). Asimismo, el siglo XIX fue el momento en el que, al tiempo que los cuentos tradicionales y maravillosos eran recolectados por los hermanos Grimm, Andersen y Afanásiev, grandes poetas y escritores echaron la vista atrás para situar en una Edad Media mitificada sus creaciones artísticas y literarias, tales como Lord Alfred Tennyson (que creó *Los Idilios del Rey* [1959], cuyas ilustraciones, realizadas por Gustave Doré, serían adaptadas por Zorrilla para sus *Ecos de las montañas*), Walter Scott o John Keats, autor de la balada de *La belle dame sans merci* (1820), ilustrada por el pintor prerrafaelita Frank Bernard Dicksee en 1901 y que recoge un tema similar al que observábamos en el «Romance de la infantina», en el cual un caballero se encuentra con una *faerie*, una dama preternatural de cabello largo y misteriosas intenciones.



La belle dame sans merci, de Frank Bernard Dicksee (1901)

No debe infravalorarse la influencia que el movimiento medievalista⁸ del siglo XIX tuvo en la literatura fantástica posterior, y, a su vez, el influjo que esta ha suscitado en la creación de narrativas de videojuegos. Puede que el diseño de Zelda como princesa hyliana se encontrase inspirado en la representación

8. Entendiendo el fenómeno del medievalismo como la recepción de la Edad Media en los siglos posteriores, especialmente en los siglos XIX y XX, tanto en su vía creativa como en la erudita (Vincent Ferré, 2010: pos. 30).

tradicional de criaturas preternaturales, especialmente, puede pensarse, en los elfos (similares a los humanos, pero más esbeltos y serenos⁹) que tanta popularidad lograron tras la publicación de *El señor de los anillos* de J. R. R. Tolkien (1954) y, posteriormente, gracias a la conocida adaptación cinematográfica de 2001 dirigida por Peter Jackson, de claros tintes prerrafaelitas.

Tras la explosión literaria y artística del género fantástico nació en 1974 el juego de rol de tablero *Dragones y mazmorras*, y en 1985 y 1986 salían a la luz, bajo el sello de Nintendo, los primeros juegos de *Super Mario Bros.* y de *The Legend of Zelda*, respectivamente; herederos en mayor o menor medida de la corriente fantástica y narrativa del popular juego de mesa. La definición que el *Dictionnaire de la Fantasy* de Anne Besson da acerca de la representación de las princesas en las obras populares de literatura fantástica muestra claramente a las princesas y las amazonas de las obras de fantasía como descendientes del imaginario prerrafaelita y tolkeniano (2018):

Princesses et amazones. Princesse à sauver et conquêtes de passage sexualisées à l'extrême : si les personnages féminins ont souvent été relégués au second rang, en particulier à la grande époque des pulps aux États-Unis, il existe un autre versant des héroïnes de fantasy. Ces personnages fascinants et dominateurs, issus des fées et des reines médiévales, font parti des sujets de prédilection des préraphaélites et inspireront Tolkien pour le personnage de Galadriel dans *Le seigneur des Anneaux*.

Cabe destacar que entre las referencias gráficas que aporta el *Dictionnaire* aparece una selección de ilustraciones de las revistas americanas *Weird Tales* y *Fantastic Adventures*, precursoras en gran parte de mucha de la ficción popular posterior, en la que jóvenes y rubias heroínas son secuestradas por feroces monstruos (Peach), o bien luchan codo con codo junto al héroe protagonista (Zelda).

Esta revisión mítica de lo medieval occidental se extendió por gran parte del mundo, y llegó, por descontado, a los productos culturales populares asiáticos. En el caso japonés, parece que la apertura hacia productos occidentales comenzó ya durante la era Meiji, correspondiente a los siglos XIX y XX, cuando llegaron a Japón las influencias artísticas europeas y americanas (García Aranda, 2020: 53), pero es durante la cultura de la posguerra cuando puede testificarse el gusto y la adopción de lo «medievalizante»:

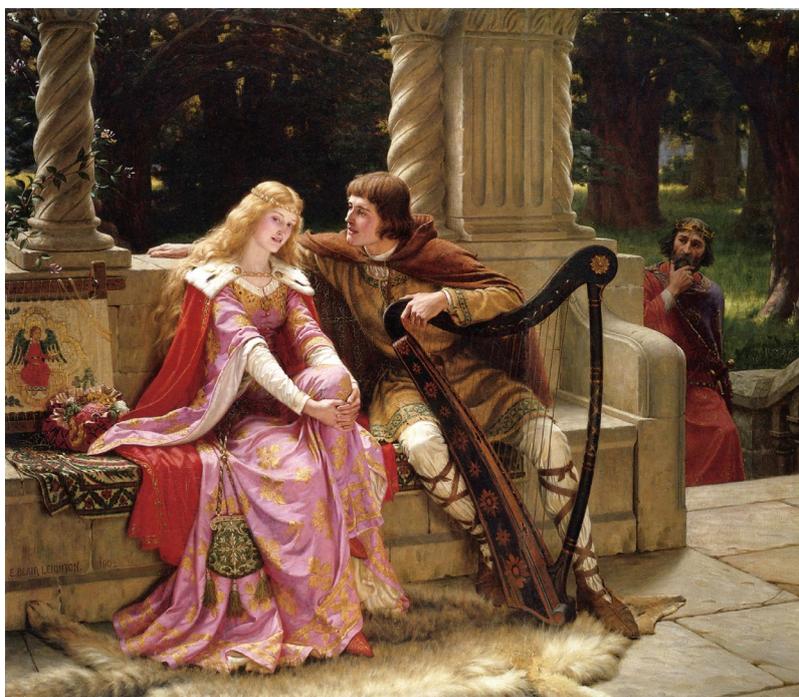
Any casual browser of the bookshelves in Japan's book shops will never fail to notice that they are full of images of the European Middle Ages: one has only to recall popular manga such as *Berserk* and *Vinland Saga*, historical novels including *The Legend of the Holy Ash* 『聖灰の伝説』, or a

9. No nos es posible profundizar en este breve estudio en algunas de las características más esenciales de la representación de los elfos folclóricos que hayan podido inspirar el diseño de la princesa Zelda, tales como su semblanza con los descritos por Tolkien y su representación en la gran pantalla. Asimismo, resulta interesante anotar la increíble semejanza entre los diseños de Link, protagonista de la saga, y Zelda, hasta el punto de suscitar confusión y teorías entre los fans de la saga con cada nuevo tráiler (Sergio Salón, 2021).

wide range of role-playing computer games such as *Dragon Quest* and *Final Fantasy* (Atsushi Iguchi, 2010: 65).

García Aranda defiende igualmente la utilización estética de Europa como un «contenido iconográfico» (2020: 49) que puede encontrarse en diferentes situaciones de los *animes* y *mangas* japoneses aludiendo a una especie de *pot pourri* europeo, donde se mezclan las obras arquitectónicas reminiscentes de la época, al igual que ocurría en la literatura romántica, con los personajes con rasgos claramente occidentales. La búsqueda de la transmedialidad en los productos culturales japoneses crea una hibridación estratégica (García Aranda, 2020: 52), dando lugar a la condición denominada como *mukokuseki*:

According to Iwabuchi, *mukokuseki* is a formal trait that, based on a procedure of «erasure» of a perceived «Japaneseness» applied to different Japanese products, may turn certain anime productions into «denationalised» cultural productions that achieve a greater success in global markets [...] In these initial steps of the discussion, *mukokuseki* can be considered as a biased assumption that tries to define anime's Japaneseness through the adoption of the Greco-Roman, then European, canons of beauty in order to make the anime works more attractive to overseas audiences (García Aranda, 2020: 52-53).



The end of the song, Edmund Blair Leighton (1902)

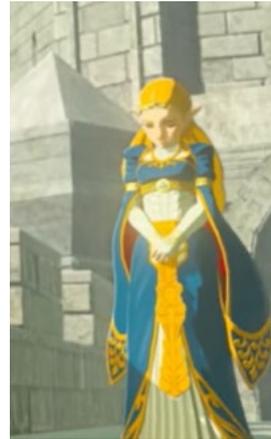


Vestido que cosen los ratones y los pájaros a Cenicienta en la película de animación de 1950 (Walt Disney Productions, 1950)

Puede que la evolución de este concepto fue el que diese lugar a la elección de dos personajes cuyos rasgos parecen heredarse de la tradición de belleza canónica femenina medieval y renacentista occidental que inspiró, por otra parte, a las princesas de Disney, una de las influencias más poderosas en la animación y la ilustración japonesas a partir de 1940, y de cuya introducción fue pionero el autor Osamu Tezuka (Pellitteri, 1974: 83-84). *Nintendo* no es de ningún modo inmune a esta influencia, lo cual puede verse en las vestimentas emblemáticas de ambas princesas. Si *Zelda* suele aparecer representada con vestidos inspirados en la tradición clásica y neoclásica (*The Legend of Zelda: A Link to the Past* [Nintendo, 1991] y *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* [Nintendo, 1998]) y túnicas y vestidos de inspiración medieval (*The Legend of Zelda: Breath of the Wild* [Nintendo, 2017] y *The Legend of Zelda: Skyward Sword* [Nintendo, 2011]), Peach, cuyo diseño ha sufrido menos cambios a lo largo del tiempo, se muestra por lo general en un largo vestido de color rosa con miriñaque que parece encontrarse inspirado en el diseño del traje que Cenicienta lleva al baile real durante la película de Disney de 1950. Los paralelismos no acaban ahí: el primer diseño de *Zelda*, que aparece en las guías del juego *The Legend of Zelda II: The Adventure of Link* (Nintendo, 1987), muestra a una princesa muy similar a Peach, con un amplio vestido rosa con lazos blancos y mangas farol que recuerda lejanamente, en su diseño, al vestido que los ratones y los pájaros arreglan para Cenicienta en la película original de Disney. Asimismo, en este mismo juego, *Zelda* se encuentra dormida bajo un encantamiento del que únicamente puede despertar tras la recolección de varios ítems mágicos por parte del protagonista. La función de *Zelda* la acerca una vez más no solo al tipo de la princesa en el cuento tradicional occidental, sino a la iconografía de otras grandes películas que catapultaron a Disney, como *Blancanieves* (1937) y *La bella durmiente* (1959), en las que sendas princesas dormitan serenamente sobre un lecho o una urna, con las manos paciente-mente cruzadas sobre el regazo, al igual que puede observarse en la ilustración que acompaña a la guía del juego original.



Dama con unicornio, Rafael Sanzio (1506)



Escena de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017)

4. Conclusiones

Como se observa dentro del plano estético de ambas princesas, la influencia romántica y prerrafaelita continúa siendo una de las inspiraciones más reconocidas dentro del mundo iconográfico de la fantasía, género con al que pertenecen sendas franquicias de videojuegos. El diseño de las princesas Peach y Zelda apunta a un tipo pictórico y literario femenino de enorme recorrido que conjunta, al igual que ocurre en las tradiciones anteriores, una estética profundamente mariana con una belleza marcada por el exotismo de sus rasgos. Siguiendo las palabras de [Mayoral \(2008\)](#): «La mujer [...] sigue siendo una bella imagen construida con los elementos de la tradición que Dámaso Alonso llamó acertadamente “la imaginaria suntuaria de las bellas partes de la mujer”». Peach, por su estrechísima relación con la representación de la marca de [Nintendo](#), parece haberse mantenido suspendida en este papel identificativo y representativo de la princesa de cuento ideal, obligada incluso a luchar sin grandes esfuerzos enfundada en su vestido y tocada con su corona (*Super Smash Bros Melee*, Nintendo, 2001). Sin embargo, la presentación de Zelda ha evolucionado poco a poco, haciéndose eco de los intereses de los jugadores y jugadoras actuales, y, pese a que ha conservado hasta ahora su larga melena dorada, en *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) se desarrolla su faceta de erudita y se la representa por lo general en su atuendo de montar a caballo, con pantalones y botas. De esta forma, aunque paradigmáticamente continúe hasta cierto punto siendo deudora de tradiciones anteriores que la identifican en el imaginario popular como la heredera del reino fantástico de Hyrule, y a la espera de observar su papel en la secuela de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (en la que la melena aparece cortada por primera vez a la altura de la barbilla, anunciando un espíritu práctico más propio de una exploradora), puede que se estén dando pequeños pasos hacia la superación de algunos de los límites del tipo «princesa».

Bibliografía

- ALONSO, Álvaro (2002), *La poesía italianista*, Alcorcón, Ediciones Laberinto.
- BÉCQUER, Gustavo Adolfo (1991), *Rimas*, ed. Russel P. Sebold, Madrid, Espasa-Calpe.
- DE CETINA, Gutierre (1981), *Sonetos y madrigales completos*, ed. Begoña López Bueno, Madrid, Cátedra.
- DE LA VEGA, Garcilaso (1995), *Garcilaso de la Vega. Obra poética y textos en prosa*, ed. Bienvenido Morros, Barcelona, Crítica.
- DE NÁGERA, ESTEBAN (1554), *Cancionero General de obras nuevas*, ed. Carlos Clavería, Barcelona, Edicions Delstre's.
- DE ROJAS, Fernando (2020), *Comedia de Calisto y Melibea (La Celestina)*, ed. José Luis Canet Vallés, Valencia, Celestinesca.
- DE TROYES, Chrétien (1975), *Les romans de Chrétien de Troyes. III : Le chevalier de la charrette*, dir. Mario Roques, Paris, Librairie Honoré Champion.
- Dictionnaire de la fantasy* (2018), dir. Anne Besson, Paris, Vendémiaire.
- DÍEZ BORQUE, Jose María (1972), *Literatura y cultura de masas: estudio de la novela subliteraria*, Madrid, Al-Borak.
- FARAL, Edmond (1924), *Les arts poétiques du XIIe et du XIIIe siècle. Recherches et documents sur la technique littéraire du Moyen Age*, Paris, Honoré Champion.
- FERRÉ, Vincent (2010), «Introduction (1). Médiévalisme et théorie : pour quoi maintenant ?», en *Médiévalisme. Modernité du Moyen Age*, Vincent Ferré (dir.) Paris, L'Harmattan.
- FRIES, Maureen (1980), «*Feminae populi : Popular Images of Women in Medieval Literature*», *The Journal of Popular Culture*, 1(14), pp. 79-86.
- GARCÍA ARANDA, Óscar (2020), «Representations of Europe in Japanese Anime: an Overview of Case Studies and Theoretical Frameworks», *Mutual Images*, 8, pp. 47-84.
- GERONIMI, Clyde (dir.) (1959), *La bella durmiente*, Walt Disney Productions.
- GERONIMI, Clyde, Wilfred JACKSON y Hamilton LUSKE (dirs.) (1950), *La Cenicienta*, Walt Disney Productions.
- GREIMAS, Algirdas Julien (2015), *Sémantique structurale: Recherche de méthode*, París, Presses universitaires de France.
- GRIMM, JACOB Y Whilhelm GRIMM, (1879), «*Ruiponce de los Hermanos Grimm*», *Cuentos escogidos de los hermanos Grimm*, trad. José Sánchez Biezma.
- HAND, David, Wilfred JACKSON, Ben SHARPSTEEN, Percival C. PEARCE, Larry MOREY y William COTTRELL (dirs.) (1937), *Blancanieves*, Walt Disney Productions.
- IGUCHI, Atsushi (2010), «*Appropriating the Other on the Edge of the World: Representations of the Western Middle Ages in Modern Japanese Culture*», *Journal of The Open University of Japan*, 28, pp. 63-69.
- MANERO SOROLLA, M.ª Pilar (1992), «La configuración imaginística de la dama en la lírica española del Renacimiento. La tradición petrarquista», *Boletín de la Biblioteca de Menéndez Pelayo*, LXVIII, pp. 5-71.
- MAYORAL, Marina (2008), «*La imagen de la mujer amada en la poesía española del Romanticismo*», Alicante, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- MONTANER FRUTOS, Alberto (2020), *Forma y función del personaje diegético* [recurso electrónico], Berlin: Research Gate.

MUÑIZ MUÑIZ, M.^ª de las Nieves (2014), «La “descriptio puellae”: tradición y reescritura», en *El texto infinito: tradición y reescritura en la Edad Media y el Renacimiento*, Cesc Esteve (ed.), Salamanca, SEMYR, pp. 151-189.

PELLITTERI, Marco (1974), *The Dragon and the Dazzle: Models, Strategies, and Identities of Japanese Imagination. A European Perspective*, Latina, Tunué.

PETRARCA, Francesco (1898), *Cancionero I*, trad. Jacobo Cortines, Madrid, Cátedra.

PROPP, Vladimir Ia (1974), *Las raíces históricas del cuento*, Madrid, Fundamentos.

PROPP, Vladimir Ia (1977), *Morfología del cuento*, Madrid, Fundamentos.

RIQUER, Jeneze (2011), «Romancero simbólico (2). Romance de la infantina», *Centro Virtual Cervantes. Rinconete*.

RODRÍGUEZ, Rafael (2021), «Artistas retratadas como vírgenes: la larga historia de una relación tormentosa que nunca ganan los censores», *SModa*.

ROSENBLUM, Robert y H.W. JANSON (1984), *Art of the nineteenth century: Painting and Sculpture*, Londres, Thames and Hudson.

SALÓN, Sergio (2021), «El último tráiler de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2* ya está dando lugar a multitud de teorías entre los fans», *Nintenderos*.

SICILIANO, Ítalo (1934), *François Villon et les thèmes poétiques du Moyen Âge*, París, Armand Colin.

SOURIAU, Étienne (1950), *Les deux mille situations dramatiques*, París, Flammarion Éditeur.

THOMPSON, Stith (1955-1958), *Motif-index of folk-literature: A classification of narrative elements in folktales, ballads, myths, fables, mediaeval romances, exempla, fabliaux, jest-*

books and local legends, rev. ed., Bloomington, Indiana University Press; Conpenhagen, Rosenkilde & Bagger, 6 vols. reed. por la University of Alberta.

Ludografía

NINTENDO (1986), *The Legend of Zelda* [videojuego Nintendo Entertainment System], Nintendo, Japón.

NINTENDO (1998), *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* [videojuego Nintendo 64], Nintendo, Japón.

NINTENDO (2002), *The Legend of Zelda: The Wind Waker* [videojuego Nintendo Game Cube], Nintendo, Japón.

NINTENDO (2006), *The Legend of Zelda: Twilight Princess* [videojuego Nintendo Game Cube, Nintendo Wii], Nintendo, Japón.

NINTENDO (2011), *The Legend of Zelda: Skyward Sword* [videojuego Nintendo Wii, Nintendo WiiU, Nintendo Switch], Nintendo, Japón.

NINTENDO (2013), *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds* [videojuego Nintendo 3DS], Nintendo, Japón.

NINTENDO (2017), *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* [videojuego Nintendo Switch], Nintendo, Japón.

NINTENDO (2001) *Super Smash Bros. Melee* [videojuego Nintendo Game Cube], HAL Laboratory, Nintendo, Japón.

NINTENDO (1981), *Donkey Kong* [videojuego arcade], Nintendo, Japón.

NINTENDO (1985), *Super Mario Bros.* [videojuego Nintendo Entertainment System, Famicom Disk System, Game & Watch, Game Boy Advance, Nintendo Wii, Nintendo 3DS, Nintendo WiiU, Nintendo Switch Online], Nintendo, Japón.

DELGADO MASTRAL, Celia A., «Las princesas de los videojuegos: algunos antecedentes pictóricos y literarios», *Storyca 2* (2021), pp. 87-104.

<https://doi.org/10.51863/Storyca.2021.Mastral>

Resumen

Las dos sagas clásicas de videojuegos de Nintendo, *Super Mario Bros.*, (1985-) y *The Legend of Zelda* (1986-) tienen entre sus elementos comunes el conocido personaje de una princesa: Peach, en el primer caso; y Zelda, en el segundo. Del estudio de las representaciones formales de estas dos figuras tipificadas se desprende la pertenencia a una tradición literaria y pictórica popular que asienta unos rasgos genéricos determinados y las ajusta a un canon literario y pictórico. El análisis diacrónico de la prosopografía femenina con hincapié en los orígenes clásicos y medievales y su posterior desarrollo durante el Renacimiento y el Barroco europeos ayuda a crear un puente de conexión con la estética pictórica novecentista y moderna de corte medievalista y su influencia en el arte del cómic y la animación japonesas, lugar de origen de sendas princesas.

Abstract

Nintendo's classic franchises *Super Mario Bros.* (1985-) and *The Legend of Zelda* (1986-) both have as a common element the known character of a Princess: Peach, in the first videogame; and Zelda, in the second one. From the analysis of the formal representations of these two typified figures, it can be seen how they belong to a popular literary and pictorial tradition that establishes certain generic features and adjusts them to a literary and pictorial canon. The diachronic analysis of female prosopography—with emphasis on the classical and medieval origins and its subsequent development during the European Renaissance and Baroque periods—creates a connection with the Victorian and modern pictorial aesthetics of medievalist style and its influence on Japanese comics and animation, origin of both princesses.

Palabras clave

Videojuegos
Nintendo
Peach
Zelda
Análisis literario
Análisis pictórico
Medievalismo
Canon
Prosopografía
femenina

KeyWords

Videogames
Nintendo
Peach
Zelda
Literary analysis
Artistic analysis
Medievalism
Canon
Female
prosopography