

Teorie sulla creazione della Maschera di Majora

Avviso sulle seguenti teorie: *Siete avvisati che il seguente articolo contiene teorie e speculazioni non confermate e amatoriali.*

I TEORIA

Majora (ムジュラ, *Mujura*) era un essere malvagio che affliggeva Termina in tempi remoti. Anche se il gioco non dà molte informazioni sulla nascita della Maschera di Majora, ci rivela che in tempi antichi una maschera venne fatta costruire da un'antica tribù che la usava per sigillarvi all'interno fatture e maledizioni, fino a far sparire questo male dal mondo nella speranza che quel potere malvagio non sarebbe mai più stato liberato*.

Centinaia di anni dopo, venne cercata e trovata dall'Happy Mask Salesman (L'allegro Venditore di Maschere). Tempo dopo, uno Skull Kid spaventò inconsciamente** il venditore e lo derubò della maschera, ottenendo il suo potere, risvegliando la coscienza della maschera.

Lo Skull Kid, indossando la Maschera di Majora, non raccoglie la mente o la personalità di Majora; viene semplicemente posseduto dalla Maschera. Alla fine del gioco, all'interno della Luna, Majora si manifesta all'interno della Maschera di Majora, poi nell'incarnazione di Majora, un demone folle che balla nella stanza. Dopo aver sconfitto l'Incarnazione, la trasformazione di Majora è completa, e l'Incarnazione diventa l'Ira di Majora. Majora è finalmente sconfitto, e il demone stesso si disintegra. La Maschera gli cade dietro, ripulita del male che vi risiedeva.

II TEORIA



Molti ritengono che la tribù “antica e malvagia” non siano nient'altro che gli antenati dei Twili***, gli Intrusi dell'Oscurità, una razza la cui esistenza è stata svelata solo in Twilight Princess. Questo per via di alcune analogie tra l'antico artefatto Twili della Fused Shadow *** e la Maschera di

Majora: hanno poteri simili e hanno un aspetto simile. Inoltre, lo stile di combattimento di Zant nell'ottavo dungeon di Twilight Princess è simile a quello della Maschera di Majora, in fluidità e spontaneità.

La Maschera di Majora è anche capace di viaggiare attraverso gli universi paralleli. Perciò, la Maschera di Majora potrebbe essere una versione parallela della Fused Shadow ***.

La tribù "antica e malvagia", in ogni caso, potrebbero anche essere gli Sheikah, infatti, il loro simbolo dell'occhio è innegabilmente simile a quello dipinto sulla Maschera di Majora. Questo, però, lascia un vuoto di informazioni sul perché eseguissero riti demoniaci, essendo noto che erano devoti alle dee della Triforza. D'altro canto, spiegherebbe perché gli Sheikah fossero chiamati "L'ombra degli Hyliani", nonché perché la maschera abbia tali segni. Questa opinione rimane però formulata da fan, e priva di fonti.

III TEORIA

Un'altra teoria suggerita presuppone che gli Sheikah *forse* erano i creatori della Fused Shadow *** e gli antenati dei Twili ***, spiegando così i collegamenti con l'oscurità. Questo spiegherebbe il perché del fatto che la controparte degli Sheikah di Termina sia fisicamente assente da Majora's Mask, esattamente come l'anonima tribù di Majora's Mask da Ocarina of Time, e che quindi fossero i creatori della Maschera di Majora; che a sua volta, ovviamente, sarebbe la controparte di Termina della Fused Shadow*** Hyliana. Stabilito questo, la loro controparte sarebbero probabilmente gli Ikana, e il Canyon Ikana diverrebbe la controparte di Termina del Villaggio Kakariko, identico per posizione geografica, per la presenza di un cimitero, ed altri punti di riferimento simili****.

Nonostante la mole di similitudini, comunque, non vi è stata nessuna conferma della connessione tra i due popoli da parte di Nintendo*****, e tutte le connessioni qui riportate rimangono speculazioni dei fan.

La creazione della Maschera di Majora (secondo il manga)

Avviso di Informazioni Fittizie! Il seguente articolo contiene informazioni non presenti nel gioco originale, ma nel manga romanizzato da un autore esterno.



In un capitolo extra del Manga di Majora's Mask*****, la storia narra che prima degli eventi di Majora's Mask, esisteva una creatura malvagia che si cibava dei desideri dell'infinito numero di umani che gli si paravano davanti con l'intenzione di portargli via la corazza, dotata di tremendi e oscuri poteri. Un viaggiatore, all'apparenza simile al Fierce Deity*****, raggiunge viaggiando il luogo dove vive il mostro. Il viaggiatore inizia a parlare con la creatura mangiauomini, scoprendo infine che l'unico desiderio del mostro è di morire, fine ultimo di una vita priva di senso. L'eroe estrae un bongo e inizia a suonarlo. Il mostro entra in trance e inizia a danzare. L'eroe suona per tre giorni e tre notti (riferendosi al fatto che Majora intende far finire il mondo dopo tre giorni). All'alba del quarto giorno, la bestia muore esausta. L'eroe raccoglie la sua armatura magica, ma invece di usarla per esprimere un desiderio*****, la intaglia per crearvi una maschera nella quale sigillare il potere della bestia per l'eternità. La maschera venne nominata Majora. La Maschera aveva uno spirito perché la malvagità di Majora vagava all'interno della maschera alla ricerca di un ospite, senza pace fino a quando questo desiderio sarebbe stato esaudito.

* Notizia confermata da un dialogo presente nel gioco:

- *“It is an accursed item from legend that is said to have been used by an ancient tribe in its hexing rituals... the ancient ones, fearing such catastrophe, sealed the mask in shadow forever, preventing its misuse.” —Happy Mask Salesman*
- *“Si tratta di un leggendario oggetto maledetto che si dice venisse usato da un'antica tribù nei loro rituali contro gli anatemi... gli antichi, prevedendo una simile catastrofe, sigillarono per sempre la maschera nell'oscurità, per prevenirne gli abusi.” —Happy Mask Salesman*

** Vi è un lungo dibattito su questa affermazione.

È ritenuto più probabile che la Maschera di Majora sia stata sottratta con la forza dal curioso Skull Kid, piuttosto che lui abbia inconsciamente spaventato il venditore.

*** Non conosco/ricordo il nome italiano.

**** Altre analogie che ho personalmente trovato tra il Villaggio Kakariko e il Canyon Ikana a sostegno di questa tesi sono:

- All'interno del quarto tempio, il Tempio della Torre di Roccia, si trovano dei simboli che ricordano quelli degli Sheikah.
- Anche il Villaggio Kakariko si trova su un'altura, e non a livello della pianura.
- Flat e Sharp sono i due fratelli compositori. In Majora's Mask si trovano entrambi in punti diversi del Canyon Ikana, in Ocarina of Time erano entrambi nel cimitero del Kakariko Village.
- Non esiste (in nessuno Zelda e in generale nella realtà) un castello privo di città intorno. È rimasto il castello, ma probabilmente un tempo intorno vi era la città.
- Il fatto stesso che la valle sia infestata da fantasmi porta a pensare che un tempo fosse abitata.

***** E, per estensione, il “papà” della serie, Myamoto.

***** Che potete trovare tradotto in italiano qui:

http://www.thelostwoods.net/download_fumetti.shtml

***** Non credo esista il nome italiano.

Si tratta della forma finale di Link, ottenibile quando si indossa la Oni Mask, e che ti rende un semi/dio.

***** A questo proposito è giusto aggiungere che nel racconto viene specificato che il fatto che la corazza esprima i desideri viene considerata leggenda (anche se in Majora's Mask l'uso che ne fa lo Skull Kid fa intuire che sia vero), e che l'eroe stesso afferma di essere un uomo senza desideri.