



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

**EL VIDEOJUEGO COMO PRODUCTO AUDIOVISUAL: ANÁLISIS DE LA
ESTRUCTURA NARRATIVA Y DE LOS PERSONAJES DE "THE LEGEND OF
ZELDA: MAJORA'S MASK", VIDEOJUEGO JAPONÉS DEL AÑO 2015
APLICANDO LA MORFOLOGÍA DEL CUENTO DE VLADIMIR PROPP**

TESIS

Que para obtener el título de
Licenciada en Ciencias de la Comunicación

PRESENTA

BARRADAS PATIÑO MARÍA LUISA

DIRECTORA DE TESIS

GUADALUPE GONZÁLEZ CHÁVEZ

Ciudad Universitaria, Cd. Mx., 2019



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Para Víctor R.B.P.

お兄ちゃん

Agradecimientos

家族

Alpha, por ser mi mejor amigo durante la mitad de mi vida.

Aria, por la felicidad que me da empezar una nueva amistad después de una gran pérdida.

M. Cristina P.A., por tu apoyo para lograr superarme como persona y estar siempre para escucharme.

M. del Pilar P.A., por aconsejarme y acordarte de mí.

Pilar C.S.P., por ser como mi hermana mayor.

Víctor L.B.M., por apoyarme en todo lo que necesito.

Víctor R.B.P., por ser la mejor, más exitosa y más inteligente persona del mundo y ser mi ejemplo a seguir.

友達

Andreita H.C., por tu increíble amistad desde la secundaria.

Daniela san C.M., por tu compañía, tus consejos y ánimos para salir adelante.

Jesús A.M.S., por enseñarme a ver la vida desde otra perspectiva.

Jessica V.C.A., por tener tu apoyo incondicional durante la carrera.

Sahory S.S.G., por haber tenido la fortuna de conocerte y contagiarme tu sonrisa.

先生

Guadalupe G.C., por ser la mejor profesora, asesora y amiga que tuve la oportunidad de conocer durante mi estancia en la facultad.

由美子先生, Cele で一番素晴らしい日本語の先生です.

A mis sinodales por tomarse el tiempo y la dedicación de leer mi tesis y guiarme en este proceso: Carlos Becerril Torres, José Antonio De Jesús González Arriaga, Jessica Fernanda Conejo Muñoz y David Cuenca Orozco.

アエロメヒコ友達

A mis compañeros de trabajo que estimo mucho y me han apoyado todo este tiempo:

Luis A.P., por ser el mejor compañero de trabajo.

Marina C.M., por ser una maravillosa amiga y compañera de trabajo. Además de escucharme y entenderme en todo.

Hugo C.C., por compartir sus conocimientos conmigo y convertirse tanto en un gran amigo como en un gran compañero de trabajo.

Carlos Q. M., por inspirarme a ser una mejor persona todos los días.

Mónica O.N., por darme la oportunidad de crecer y creer en mí.

ÍNDICE

Introducción.....	1
1. Importancia del cuento para la producción audiovisual.....	7
1.1 Qué es el cuento y sus características.....	7
1.2 Tipos de cuento.....	9
1.3 Características del cuento.....	12
1.4 El cuento en la producción audiovisual.....	15
2. El videojuego y la interacción con el consumidor.....	17
2.1 <i>The Legend of Zelda: Majora's Mask</i>	17
2.2 Interacción entre el consumidor y el videojuego.....	19
3. La morfología del cuento de Vladimir Propp.....	23
3.1 El cuento maravilloso de Vladimir Propp.....	23
3.2 Las 31 funciones del cuento.....	33
3.3 Las siete esferas de acción de los personajes del cuento.....	51
3.4 Cuadro de la metodología del cuento aplicada al videojuego.....	52
3.5 La morfología del cuento y <i>The Legend of Zelda: Majora's Mask</i>	65
4. El discurso de <i>The Legend of Zelda: Majora's Mask</i>	71
4.1 El análisis del discurso.....	71
4.2 Análisis del discurso del videojuego según el análisis del discurso de Daniel Prieto.....	76
4.2.1 Plano de estructuras básicas.....	76
4.2.2 Plano narrativo.....	98
4.2.3 Plano estilístico.....	107
4.2.4 Plano ideológico.....	110
5 Conclusiones.....	112

6	Referencia.....	115
6.1	Bibliográficas.....	115
6.2	Hemerográficas.....	117
6.3	Internet.....	117
6.4	Software.....	119

Introducción

El objetivo de esta investigación es el análisis del videojuego como producto audiovisual, que se centra en demostrar que el videojuego *The Legend of Zelda: Majora's Mask* funciona como producto audiovisual a pesar de no cumplir con el esquema clásico narrativo del cuento maravilloso establecido en la morfología del cuento de Vladimir Propp, debido a la interacción que se genera entre el consumidor y el juego. El videojuego es una producción audiovisual que forma parte de los medios de comunicación masiva que actualmente tiene un relevante consumo entre jóvenes y adultos.

La producción audiovisual es un proceso que por lo general debe llevarse a cabo durante tres etapas: la preproducción, la producción o realización, y la post producción. Al ser un proceso largo, es necesaria la participación de un equipo tanto humano como técnico, donde cada integrante tiene funciones específicas de acuerdo a sus conocimientos. Sin embargo, el productor es la figura al mando del proyecto.

Según la Real Academia Española, *producir* se define como: “facilitar los recursos económicos y materiales necesarios para la realización de una película, un programa de televisión u otra cosa semejante y dirigir su presupuesto.”¹ Por otro lado, define al concepto *audiovisual* como: “que se refiere conjuntamente al oído y a la vista, o los emplea a la vez. Se dice especialmente de métodos didácticos que se valen de grabaciones acústicas acompañadas de imágenes ópticas.”² Por lo tanto, la producción audiovisual es el proceso que sigue una metodología para crear contenido usando como soporte la imagen, audio o ambos en conjunto.

¹ Real Academia Española (s.f.). (S.t.), [en línea], RAE: España. Dirección URL: <http://dle.rae.es/?id=UH6ZGRL> [consultado el 08 de febrero de 2017]

² Real Academia Española (s.f.). (S.t.), [en línea], RAE: España. Dirección URL: <http://dle.rae.es/?id=4NJXdlq> [consultado el 08 de febrero de 2017]

Para que un producto audiovisual sea considerado como tal, además de llevarse a cabo durante tres etapas, debe estar constituido de diversos elementos³: guión, historia, narrativa causa-efecto, argumento, conflicto, eje del deseo conformado por el sujeto y el objeto; eje del poder atribuido al destinador, y al destinatario; y eje secundario formado por el ayudante y el oponente.

El contenido de la historia está constituida de sucesos, existentes, acciones, y acontecimientos. Los sucesos se dividen en núcleos que son aquellos que cambian el curso de la historia, y los sucesos satélites que son meramente relleno. Del mismo modo, un modelo convencional del producto audiovisual se desarrolla en tres actos, donde se hace uso de escenarios y de música específica pues tienen la función de acompañar y ambientar las acciones de los personajes.

La forma de hacer un producto audiovisual se encuentra en constante cambio debido a los avances tecnológicos. Existe una amplia gama de productos audiovisuales: películas, cortometrajes, series de televisión, videos musicales, etc. Debido a esos constantes avances tecnológicos, en la actualidad es posible consumir productos audiovisuales prácticamente de cualquier país del mundo sin importar la región geográfica del consumidor. Esto se debe al uso masivo de la *Internet*. El gran impacto e inmediatez de la *Internet* ha permitido que millones de personas consuman un producto audiovisual que comienza a cobrar importancia ante la sociedad, como el videojuego.

¿Por qué al videojuego se le considera un producto audiovisual? Así como un producto cinematográfico o de televisión, el videojuego está constituido por cada uno de los elementos de la narrativa que se mencionó arriba. Lo mismo ocurre con el equipo de trabajo pues de igual forma se divide de acuerdo a las áreas de conocimiento de cada integrante, siendo el productor la persona al mando. Es decir, mediante un proceso y una metodología, se obtiene un producto tanto visual como sonoro, como si se tratase de una película para ser exhibida en el cine.

³ Canet Centellas, Fernando y Josep Prósper, *Narrativa audiovisual: estrategias y recursos*, España: Síntesis, 2009, p.65-69

Además de ser el videojuego un producto audiovisual también es un medio de comunicación de masas, para Marshall McLuhan los juegos son necesarios dentro de una sociedad, ya que funcionan como agentes anti estrés. “[...] un hombre o una sociedad sin juegos no son sino muertos vivientes sumidos en el trance de la automatización. El arte y los juegos nos permiten distanciarnos, observándolas y cuestionándolas, de las presiones materiales de la rutina y de las convenciones.”⁴

De este modo, determina que los juegos son una extensión de la sociedad y al cambiar la cultura, éstos también cambian. Por lo tanto, con los avances tecnológicos que han existido desde la aparición del ser humano, la cultura se ha visto obligado a cambiar y con ella, se ha modificado la forma de jugar y de crear juegos. “Si finalmente preguntamos: «¿Son medios de comunicación de masas?», la respuesta tiene que ser: «Sí». Los juegos son situaciones inventadas que permiten la participación de mucha gente en algún patrón significativo de su propia vida corporativa.”⁵

Así como McLuhan menciona que los juegos son parte fundamental de la sociedad, la diseñadora de juegos y defensora de las tecnologías, Jane McGonial, establece que los videojuegos son una herramienta para mejorar la vida. Hace hincapié en cuatro puntos⁶:

Comparada con los juegos, la realidad es trivial. Los juegos nos permiten ser parte de algo mayor, dándoles a nuestras acciones un sentido épico.

Comparada con los juegos, la realidad es desesperanzadora. Los juegos eliminan nuestro miedo al fracaso y mejoran nuestras posibilidades de éxito.

Comparada con los juegos, la realidad es improductiva. Los juegos nos ofrecen trabajos con misiones más claras y satisfactorias

⁴ Marshall, McLuhan, *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*, España: Paidós, 1996, p.247.

⁵ *Ibíd.*, p.253.

⁶ Jane, McGonial, *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar al mundo?*, Argentina: Siglo XXI, 2015, p.43, 61, 81, 95.

Los juegos construyen vínculos sociales más fuertes y conducen a sostener redes sociales más activas [...] genera un subconjunto de emociones positivas a las que se denomina *emociones prosociales*.

De acuerdo con McGonial, los videojuegos son de suma importancia en la vida personal, pues no se trata de simples *juegos*, es decir, herramientas utilizadas como entretenimiento, ya que además de ello, funcionan como instrumentos de convivencia social y crecimiento personal. Por lo tanto, recomienda que se incluyan los videojuegos como vínculos sociales sin importar la edad ni el género.

Por consiguiente, el planteamiento del problema se sitúa en la escasa investigación en el terreno de los videojuegos, ya sea como producto audiovisual o medio de comunicación masiva, pues como menciona McGonial al estar compuesto por la palabra *juego*, existe un sinnúmero de prejuicios y en automático se pierde la seriedad de ésta. “Esta convención supone que los juegos alientan y entrenan a las personas para comportarse de maneras inapropiadas para la vida real”⁷

Como mencionó McLuhan sobre la sociedad y los juegos, en un futuro, cuando los avances tecnológicos inundan cada vez más a la sociedad y los juegos cambian poco a poco, será necesario analizar la forma en la que las personas se distraían y convivían por medio de éstos. Por ello, es pertinente hacerlo de una vez pues como estableció McGonial, actualmente los videojuegos funcionan como herramienta de convivencia e interacción social, ya sea entre el consumidor y el mismo juego o con otros consumidores por medio de juegos en línea.

Sin embargo, el videojuego ha demostrado que los elementos básicos que componen una historia que están presentes en las narraciones clásicas como en los cuentos de los hermanos Grimm, pueden ser abordados de una manera diferente y romper con dicho esquema. Esto se debe a la interacción que se lleva a cabo entre el consumidor y el videojuego. De este modo, el jugador decide cómo

⁷*Ibíd.*, p. 39.

abordar la historia y de acuerdo a sus acciones, ésta se irá desarrollando. A pesar de ello, el orden en que se desarrolle la narrativa seguirá funcionando correctamente hasta llegar al final del videojuego.

El objetivo de esta investigación es el análisis del videojuego como producto audiovisual, donde se analizará la estructura narrativa y de los personajes de *The Legend of Zelda Majora's Mask*, videojuego japonés del año 2001 aplicando la morfología del cuento de Vladimir Propp.

Por medio de la morfología del cuento de Vladimir Propp se hará un análisis cualitativo que busca demostrar que *The Legend of Zelda: Majora's Mask* funciona como producto audiovisual convencional a pesar de no cumplir con la estructura narrativa y con las funciones de los personajes propias de un cuento maravilloso establecido por Propp, debido a la constante interacción y toma de decisiones que existe por parte del consumidor al consumir el producto.

Se determinará si el orden de la estructura narrativa del videojuego *The Legend of Zelda: Majora's Mask* es el mismo al de las 31 funciones actanciales que Propp estableció. Los personajes serán analizados de acuerdo a las acciones que llevan a cabo, la manera en la que éstas repercuten en las funciones de los demás personajes y en la narrativa. Igualmente, se identificará el rol que desempeñan de acuerdo a sus funciones: el mandatario, la princesa, el héroe, el falso-héroe, el agresor, el donante y el auxiliar mágico. Se comprobará si la estructura narrativa y la de los personajes que componen al videojuego *The Legend of Zelda: Majora's Mask* rompe con el esquema propio del cuento maravilloso.

Se escogió dicho videojuego pues los personajes presentes no caen en el estereotipo clásico de las siete esferas de acción, por ejemplo, la figura de la princesa no se trata literalmente de una doncella que es raptada por el agresor y debe ser salvada por el héroe. La carencia por parte del mandatario no es el rescate de la doncella. Sin embargo, las figuras del donante y del auxiliar mágico caen en el estereotipo de los cuentos maravillosos.

Por último, se analizará el discurso del videojuego cualitativamente mediante el análisis del discurso establecido por Daniel Prieto en *El juego del discurso*, pues como decía el lingüista Teun van Dijk⁸:

La posibilidad de abordar el estudio del discurso desde sus manifestaciones observables [...] sonido audibles y marcas visuales (cartas, figuras, colores, etc.), inscriptos sobre papel, pizarras o pantallas de ordenadores (e incluso, por supuesto, huellas magnéticas en un disco de ordenador).

Al ser el videojuego un software que se apoya por medio de una pantalla, el discurso de éste, según van Dijk, podrá ser analizado sin ningún problema pues el discurso es “el uso del lenguaje dentro de un proceso de comunicación inserto en un contexto específico.”⁹ De este modo, se podrá establecer si el discurso del videojuego posee elementos propios del cuento maravilloso y se identificarán los elementos presentes que hacen alusión a éste: las locaciones, figuras, imágenes y los objetos.

Para ello, se describirá la estructura narrativa del videojuego de acuerdo a las 31 funciones establecidas por Propp. Se identificará el rol de los personajes de acuerdo a las funciones de las siete esferas de acción. Se determinarán los elementos propios del cuento maravilloso y el rol de los personajes de acuerdo al discurso del videojuego aplicando el análisis del discurso de Daniel Prieto. Finalmente, se determinará cómo la interacción entre el consumidor y el videojuego modifican la estructura narrativa del mismo videojuego.

⁸ González Reyna, María Susana, *Teorías del Discurso*, México: Universidad Autónoma de México, 2010, p.18

⁹ *Ibidem*.

Capítulo 1

Importancia del cuento para la producción audiovisual

1.1. Qué es el cuento

Etimológicamente, la palabra *cuento* deriva de la palabra latina *computus*, que significa contar, calcular o enumerar algo. “De cálculo y enumeración pasó a significar la enumeración de hechos, y, por extensión, *cuento* significa recuento de acciones o sucesos reales o ficticios.”¹⁰ No existe un concepto específico para definir la palabra pues depende de cada autor, sin embargo, las diversas definiciones coinciden con ciertas características:

El cuento es una narración fingida, en todo o en parte, creada por un autor, que se puede leer en menos de una hora y cuyos elementos contribuyen a producir un solo efecto.¹¹

El cuento es un preciso género literario que sirve para expresar un tipo especial de emoción [...] encarna de una forma narrativa, próxima a la de la novela, pero diferente de ella en la técnica y en la intención.¹²

Edgar Allan Poe decía que el cuento es una lectura que necesita de media hora a dos horas. Así, la novela tiene un mínimo de 100 páginas. Para otros, el cuento es la crisis de un asunto y la novela es el desarrollo de una psicología.¹³

¹⁰ Anónimo, (s.f.). Estructura, desarrollo y panorama histórico del cuento [en línea]. *Ciudad Seva*: San Juan, Puerto Rico. Dirección URL: <http://ciudadseva.com/texto/estructura-desarrollo-y-panorama-historico-del-cuento/> [consultado el 23 de febrero de 2017]

¹¹ Menton, Seymour, *El cuento hispanoamericano: antología crítico-histórica*, México: Fondo de Cultura Económica, 2010, p.22

¹² Baquero Goyanes, Mariano, El cuento español del siglo XIX, España: *Revista de Filología española*, 1949, p.53

¹³ Roig, Carmen, (s.f). ¿Cómo diferenciar un cuento de una novela? [en línea]. *Ciudad Seva*: San Juan, Puerto Rico. Dirección URL: <http://ciudadseva.com/texto/diferencias-entre-cuento-y-novela/> [consultado el 31 de enero de 2017]

Para Julio Cortázar, entender el carácter peculiar del cuento se le suele comparar con la novela, [...] el cuento parte de la noción de límite, y en primer término de límite físico. [...] La novela gana siempre por puntos, mientras que el cuento debe ganar por *knockout*. Es cierto, en la medida en que la novela acumula progresivamente sus efectos en el lector, mientras que un buen cuento es incisivo, mordiente, sin cuartel desde las primeras frases.¹⁴

El cuento es una unidad con personalidad propia, y su extensión puede ser de 1,000 palabras a 5,000, más corto o más largo tiene otra denominación que puede ser cuento corto o mini-cuentos si fuera de alrededor de 500 palabras [...] si llegara a más de 10,000 palabras sería una noveleta o novela corta.¹⁵

El cuento maravilloso es un relato construido según la sucesión regular de las citadas funciones en sus diferentes formas, con ausencia de alguna de ellas en tal o cual relato, y repetición de algunas de ellas en otros relatos. [...] podrían designarse como cuentos que siguen un esquema de siete personajes.¹⁶

De acuerdo a las cinco definiciones ya mencionadas, se determinará una nueva definición del cuento de acuerdo a las características que coincidieron. El cuento es una narración ficticia, de corta duración, donde los personajes carecen de un desarrollo psicológico y están limitados a un espacio físico y a un esquema de siete personajes. Debido a sus limitaciones, su finalidad es ser impredecible y crear emociones en el lector pues cuenta con un factor sorpresa que se revela al final de la historia.

¹⁴ Cecchi, César y María Luisa Pérez, *Antología del cuento moderno*, Chile: Editorial Universitaria, 2011, p.13

¹⁵ Sifuentes, Rolando, (s.f.). El cuento literario [en línea]. *Orion*: E-zine trimestral de divulgación literaria: Lima, Perú. Dirección URL: http://www.roland557.com/ensayos/cuentos_y_cuentistas.htm [consultado el 31 de enero de 2017]

¹⁶ Propp, Vladimir, *La morfología del cuento*, México: Akal, 2014, p.131-132.

1.2. Tipos de cuentos¹⁷

Desde la aparición del ser humano y sus primeras formas de comunicación han existido dos tipos de cuentos que han perdurado hasta la actualidad: el cuento popular y el cuento literario. El primero es una narración de forma oral y breve del cual se desconoce el autor. Se remonta a épocas primitivas y narra diversos sucesos tradicionales o fantásticos en los cuales coincide la estructura pero los detalles no, es decir, existen diversas versiones de la misma narración. El lenguaje utilizado para su narración es un lenguaje popular e impersonal. Algunos de estos cuentos fueron recopilados en una sola obra como el caso de los hermanos Grimm y de Perrault. Se dice que este tipo de cuento dio origen a los cuentos infantiles.

El segundo, el cuento literario, se caracteriza por ser transmitido de manera escrita y ser breve. Su autor es conocido y se encuadra en la realidad de éste. Hace uso de un lenguaje culto y personal. Asimismo, interroga la realidad y plantea conflictos presentes en ella. Normalmente, debido a su carácter escrito, este tipo de narración cuenta únicamente con una sola versión, sin variante alguna. El cuento literario tiene la habilidad de apropiarse de las características de algunos movimientos literarios, lo que permitió el surgimiento de diversos tipos de cuentos: románticos, realistas, naturalistas, modernistas y de realismo mágico.

Los cuentos románticos¹⁸ se caracterizan por poseer una intensidad expresiva, es decir, una liberación del sentimiento y de la pasión, reprimidos por la razón. Asimismo, la presencia constante del yo del autor, que habla en primera persona. Presenta personajes desposeídos pues busca solidarizarse con el sufrimiento ajeno y el deseo de remediarlo, así como personajes rebeldes como el pirata y el bandido. Éstos buscan principalmente el conocimiento absoluto y por lo tanto, niegan a la ciencia, sin embargo, las ciencias ocultas como la metafísica, alquimia, demonología, nigromancia, hechicería y la hipnosis son retomadas, es decir, se

¹⁷ *Op. Cit.*, Baquero Goyanes, p.19-59

¹⁸ *Ibíd.*, p.153-157

inclina hacia lo espiritual y los hechos sobrenaturales, por ello, frecuentemente toca temas exóticos.

El amor para los personajes sólo importa si es imposible y por ello, existe una ruptura de las reglas clásicas. La inestabilidad emocional es la principal característica de éstos, Goethe decía: “lo clásico es la salud, lo romántico la enfermedad.”¹⁹ Por lo tanto, el estado de ánimo del personaje romántico depende totalmente de la naturaleza que lo rodea, es decir, si es un día lluvioso, se sentirá triste. Asimismo, se cuenta con un tono confesionalista pues el romántico divulga sus sentimientos más íntimos, aquellos que la gente normal no sería capaz de decir porque se avergonzaría. Los personajes son descritos físicamente como personas pálidas, delgadas y de mirada impiadosa, y psicológicamente son tristes, solitarios, melancólicos y con una inclinación al mal y a la destrucción.

Los cuentos realistas²⁰, como su nombre lo indica, se refieren a las narraciones basadas en hechos reales que se apoyan principalmente en la verosimilitud, es decir, el autor retrata la realidad tal como la ve en todos sus aspectos: moral, económico, político, social, etc.

Hace uso de la anécdota para describir el ambiente que rodea a los personajes mediante sus estilos de vida, las tradiciones, el lenguaje, etc. Asimismo, se utilizan diálogos del habla coloquial y modismos como forma de caracterización de los personajes. Por ello, el realismo aplica el método científico al entorno del hombre pues lo describe como un ser determinado por las circunstancias y por el ambiente que lo rodea.

El narrador es omnisciente y trata los hechos con objetividad al referirse a los personajes en tercera persona. El tiempo es lineal y para que obtenga un toque realista, se indican fechas muy precisas e incluso algunos relatos son desarrollados en un momento histórico real.

¹⁹ Utrera Torremocha, María Victoria, *Poéticas de la enfermedad en la literatura moderna*, España: Clásicos Dykinson, 2015, p.28

²⁰ *Op. Cit.*, Baquero Goyanes, p.265-280

Los personajes son estereotipados para facilitar al autor el comunicar la intención del relato y dejar alguna enseñanza moral o social a través de la conducta de sus personajes. Como dice Seymour Menton: “los autores veían a sus personajes como la encarnación de ciertos rasgos de carácter: el bondadoso, el tacaño, el ingenuo, el chismoso [...] personajes que aparecen en los artículos de costumbre.”²¹

Los cuentos naturalistas²² al igual que los cuentos realistas, se enfocan en la realidad pero de una manera extrema. El autor describe con exactitud los hechos, el tiempo y lugares en los que se ubica la historia, a los personajes y sus personalidades, su forma de pensar y ser, y se muestra insensible ante ellos. Asimismo, destaca los aspectos más negativos de la sociedad, es decir, el ser humano está determinado por el ambiente en el que nace y se desarrolla. Para ello presenta al personaje naturalista con una falta de albedrío e incapacidad para actuar por sí mismo pues lo que importa es el entorno en el que se desarrolla más allá del aspecto espiritual.

El lenguaje utilizado es un lenguaje vulgar o coloquial pues los escritores buscaban la manera de abolir las reglas literarias. El principal propósito es la crítica social. Resalta lo feo, lo vulgar, lo morboso y lo obsceno.

Por otro lado, los cuentos modernistas²³, al contrario de los cuentos realistas y naturalistas, rechazaban cualquier representación de la realidad. Se centran en una visión subjetiva de los sentimientos más íntimos y las fantasías. Los ambientes son irreales y exóticos. Las figuras literarias como las metáforas, símiles y neologismos eran usadas de manera exagerada, así como el color azul.

Los cuentos del realismo mágico presentan temáticas con características realistas, sin embargo, también poseen elementos irreales como los sueños, el inconsciente y el irracionalismo. Toma como influencia principal los mitos y leyendas de las

²¹ Ruíz García, María Teresa, *Literatura Mexicana e Iberoamericana*, México: Esfinge, 2010, p.214

²² Op. Cit., Baquero Goyanes, p.393-426

²³ *Ibíd.*, p.235-249

culturas indígenas y latinoamericanas pues los autores buscaban la manera de identificarse desde una percepción latina fuera del contexto europeo.

Los espacios suelen estar relacionados con la realidad latinoamericana, por lo que aparece la pobreza y la marginalidad social. Los personajes suelen tener viajes pero no de tipo físico, sino que por medio de sus pensamientos y estados oníricos logran modificar los espacios y el tiempo presente. Asimismo, suelen ver los elementos mágicos como algo natural parte de la vida cotidiana que casi nunca son explicados por los autores.

1.3. Características del cuento

El cuento se compone normalmente de tres elementos: la trama, los personajes y el espacio. La palabra trama proviene del latín *trama* que significa: “conjunto de hilos que, cruzados y enlazados con los de la urdimbre, forman una tela.”²⁴ Si se aplica dicho concepto al cuento, se refiere a la estructura de la historia, es decir, el desarrollo de las acciones y situaciones de los personajes que transcurren en un tiempo determinado, las cuales en cierto momento de la historia se entrelazan para llegar a un resultado final.

La trama cuenta con tres tiempos fundamentales: el enlace que se divide en la introducción y planteamiento del problema; desarrollo o nudo; y desenlace, final o conclusión. En la introducción se presenta a los personajes en un contexto específico y la normalidad de sus vidas, sin embargo, es durante el planteamiento del problema cuando aparecerá un factor que denotará el problema y quebrará el equilibrio en la vida de los personajes. A partir de este punto, se determina quién es el personaje dramático, es decir, el personaje que quiere algo, el opositor o fuerza antagónica y el objeto del deseo (triángulo actancial). Así como los personajes secundarios.

²⁴ Real Academia Española (s.f.). (S.t.), [en línea], RAE: España. Dirección URL: <http://dle.rae.es/?id=aGGFuJE> [consultado el 08 de febrero de 2017]

Después del enlace y antes del desarrollo algunas veces se presenta un punto argumental, es decir, cuando ocurre una situación que aparentemente resuelve el conflicto, sin embargo, funciona para replantear el conflicto inicial.

Durante el desarrollo, el personaje dramático hará lo posible por obtener el objeto deseado, no obstante, el opositor y situaciones fuera de su control se lo impedirán. Asimismo, se plantean diferentes soluciones al conflicto. Después del desarrollo, a veces se presentan las tramas secundarias e historias paralelas, de las cuales una se desarrollará más que las demás y llegará a lo que se le conoce como clímax dramático.

A continuación se presenta el clímax, es decir, el momento de mayor tensión dramática de la historia. Se da el enfrentamiento final de las fuerzas dramáticas principales y se determina quién es el vencedor del conflicto y si el personaje dramático logró alcanzar su objeto del deseo.

Finalmente, se presenta el desenlace, donde se plantea la nueva vida de los personajes después del conflicto inicial y las fuerzas dramáticas asumen las consecuencias de sus actos.

La trama se caracteriza por la oposición de fuerzas. Ésta puede ser de cinco formas: rivalidad de dos personajes por diversas razones; conflicto entre dos concepciones del mundo, moral e irreconciliables; debate moral entre subjetividad y objetividad; conflicto de intereses entre el individuo y la sociedad y combate moral o metafísico del hombre, es decir, contra un principio o deseo que lo sobrepasa.

Los personajes conforman el eje por el cual se desarrolla la historia mediante sus acciones. Suelen ser personas pero también pueden ser animales, objetos y seres fantásticos que adoptan rasgos humanos en sus formas de actuar. Con el transcurso del tiempo, el lector irá identificando a cada personaje de acuerdo a su forma de ser y sus acciones para que de este modo, pueda identificarlo a lo largo de la historia como un ser individual.

Los personajes irán estableciendo relaciones con los demás personajes de acuerdo a sus actos, su carácter como seres individuales y de su entorno. De este modo, los personajes pueden: “actuar de forma negativa, ejecutar las acciones o recibirlas, ser benefactores, en tanto que ayudan a los demás, o destructores porque los dañan.”²⁵

De acuerdo a cada autor (Propp, Greimas, Levi-Strauss, Casetti y Chio), el cuento puede estar constituido de un número diferente de actantes o personajes, pero normalmente gira en torno a seis figuras: sujeto, objeto, emisor, destinatario, destinatario, opositor y auxiliar. Sin embargo, para que la trama funcione de manera correcta, siempre deben existir por lo menos tres figuras actanciales: un sujeto, un objeto deseado y un antagonista.

El sujeto se refiere al protagonista de la historia que tiene como misión alcanzar el objeto. El objeto del deseo puede ser de cualquier tipo: felicidad, sabiduría, dinero, etc., por lo tanto, la intención que motiva al sujeto a luchar por ello se le conoce como fuerza actancial. El opositor es el principal causante de que el sujeto no alcance su objeto deseado.

Por otro lado, pueden existir las funciones del remitente, destinatario y auxiliar. El remitente es el personaje que encarga al sujeto la misión que tiene que llevar a cabo. El destinatario es el agente que se beneficia de las acciones del sujeto. El auxiliar es aquel que, como su nombre lo indica, ayuda al sujeto en su búsqueda del objeto de deseo.

²⁵ Müller, Carmen Valleska, *et. al.*, *Manual de preparación PSU: Lenguaje y comunicación*, Chile: Universidad católica de Chile, 2012, p.296

1.4. El cuento en la producción audiovisual

El cuento puede considerarse como el pionero de cualquier narración pues existe desde la aparición del ser humano y lo ha acompañado a lo largo de su evolución colectiva. En los primeros cuentos que se conocieron en Europa de forma escrita, atribuidos al italiano Giovanni Boccaccio, se podía distinguir el primer intento del desarrollo de las figuras actanciales y la estructura narrativa. Sus obras sirvieron de inspiración para otros escritores como el británico Geoffrey Chaucer, autor de *Los cuentos de Canterbury*, el francés Jean de La Fontaine quien escribió: *La cigarra y la hormiga*, *La liebre y la tortuga*, y *La zorra y la cigüeña*.

Dicha influencia siguió presente a lo largo de los años e inspiró a otros autores del siglo XIX, como los hermanos Grimm, que publicaron algunos de los cuentos más famosos: *Blancanieves*, *Rapunzel*, *La bella durmiente*, *Pulgarcito*, *Caperucita Roja*, entre otros. Asimismo, el francés Charles Perrault publicó *Cuentos de mamá gansa* que contenía algunos cuentos como: *Barba azul*, *El gato con botas*, *Cenicienta*, *Piel de asno*, entre otros.

En estos primeros cuentos se puede observar ya la presencia de las figuras actanciales. Por ejemplo, en el caso del cuento de *La Cenicienta* se encuentra Cenicienta que funge como el sujeto de la historia pues su objeto del deseo es ir al baile y su fuerza actancial es conocer al príncipe. Sin embargo, sus opositores son su madrastra y sus hermanastras quienes hacen lo posible para que no pueda asistir al baile. Más tarde se da a conocer a su hada madrina que funciona como el personaje auxiliar de la historia, quien la ayuda a asistir al baile.

De este modo, a partir del aporte de los hermanos Lumière en el mundo del cine, se empezó a usar dicho esquema actancial para las producciones audiovisuales. Asimismo, gran parte de los cuentos populares, principalmente de los Hermanos Grimm, fueron absorbidos por la industria cinematográfica y se adaptaron para su producción audiovisual.

Tal es el caso de las adaptaciones de los cuentos de los hermanos Grimm por parte de Walt Disney. A pesar de que estos cuentos fueron dirigidos para un público infantil desde un inicio, el director estadounidense decidió modificar parte de las tramas para ser productos más amigables hacia los niños.

Asimismo, la productora de animación *Dreamworks*, se apropió de los cuentos tradicionales y les dio un giro por medio del uso de la figura del ogro como el sujeto de la historia en el film *Shrek*, donde se presentan también diversos personajes de los cuentos populares. Sin embargo, la figura del ogro no cumple con las características propias de éste establecidas en los cuentos folclóricos, pues con el paso del desarrollo de la trama, éste deja de ser aterrador y comienza a convertirse en un ser amigable.

Es decir, con el paso del tiempo, los cuentos folclóricos se han ido modificando por medio de la producción audiovisual, y a pesar de no cumplir con las funciones establecidas, cada uno de estos cuentos vistos desde una perspectiva nueva, han sido un éxito entre los consumidores.

Capítulo 2

El videojuego y la interacción con el consumidor

2.1 *The Legend of Zelda: Majora's Mask*

The Legend of Zelda: Majora's Mask es un videojuego de acción y aventura producido por la compañía japonesa *Nintendo*, es la sexta entrega de la serie *The Legend of Zelda*. Fue lanzado por primera vez en el año 2000 para la consola *Nintendo 64*, vendió aproximadamente 601,539 copias en Japón y 1, 632,897 copias en América.²⁶ Al igual que el juego más vendido de la saga, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, *Majora's Mask* fue diseñado en gráficos 3D.

Fue considerado todo un éxito comercial pues alcanzó puntuaciones casi perfectas por parte de la crítica y se le consideró uno de los mejores juegos de la década.²⁷ Debido a su gran éxito, se lanzó un *remake* en el 2015 para la consola *Nintendo 3DS*. Se hicieron algunas mejoras en la jugabilidad y en las gráficas.

El videojuego es una secuela de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Comienza con una secuencia donde se muestra a Link, el protagonista de la historia, adentrarse en un bosque en busca de un hada que fue su compañera durante el videojuego pasado. Durante el trayecto, se pierde en los bosques y es transportado a un mundo paralelo llamado *Termina*. Una vez ahí, su yegua, Epona, es atacada por una de las hadas compañeras de *Skullkid*, el antagonista del videojuego, y Link queda inconsciente al caer al piso. *Skullkid* aprovecha para esculcar los objetos de Link. Encuentra una *Ocarina* y comienza a tocarla. Link se despierta e intenta detenerlo pero *Skullkid* de un salto se sube a Epona y se marcha de ahí. Link alcanza a sostenerse de una pata de su yegua.

²⁶ Sider Media (s.f.). *The Legend of Zelda: Majora's Mask* [en línea]. *N-Sider*. Estados Unidos. Dirección URL: <http://www.n-sider.com/gameview.php?gameid=51&view=overview> [consultado el 29 de febrero de 2017]

²⁷ Fran, Mirabella III, (25 de octubre de 2000). *Legend of Zelda: Majora's Mask* [en línea]. *IGN*: California, Estados Unidos. Dirección URL: <http://www.ign.com/articles/2000/10/26/legend-of-zelda-majoras-mask> [consultado el 28 de febrero de 2017]

Es arrastrado por el bosque pero no resiste y se suelta de la pata de Epona. A continuación comienza la jugabilidad, el consumidor debe controlar a Link y cruzar el bosque hasta encontrar a *Skullkid*. Una vez hecho esto, Link cae por una especie de vacío que recuerda a *Alicia en el país de las maravillas* de Lewis Carroll. Link aterriza en una flor y *Skullkid* lo confronta. Finalmente decide cambiar su aspecto físico a un *matorral deku* para que nunca pueda abandonar *Termina*. *Skullkid* se marcha de ahí, no obstante, Tatl, una de sus hadas no logra alcanzarlo y se queda con Link. Molesta le echa la culpa y le ordena que la regrese con *Tael*, su hermano hada, y con *Skullkid*.

Al no tener otra alternativa, Link accede y juntos terminan de atravesar el bosque y llegan a la torre del reloj, donde son interceptados por el *Vendedor de Máscaras Felices*. Al ver a Link, le promete ayudarlo y regresarlo a su forma de niño, pero a cambio necesita que recupere su ocarina y la *máscara de Majora*, una máscara que posee enormes poderes malignos y fue robada por *Skullkid*. Sin embargo, es un hombre muy ocupado y debe marcharse de *Termina* después de tres días. Link accede y sale de la torre del reloj para entrar al Pueblo Reloj. Allí conoce a La Gran Hada de Magia, que le concede el poder de tener magia y usarla para soplar burbujas de saliva como protección contra los enemigos.

Una vez con dicho poder, se enfrenta a *Skullkid* que amenaza con destruir todo *Termina* al colapsar la luna contra el lugar. Logra recuperar su *Ocarina* que resulta ser la *Ocarina del tiempo* obsequiada por la *Princesa Zelda* en el videojuego anterior. Link tiene un *flashback* y recuerda a *Zelda* cuando le enseñó la *canción del tiempo*. Al regresar a la realidad, toca la canción que recién recordó y viaja en el tiempo: todo regresa al primer día en que llegó al Pueblo Reloj.

Link regresa a la torre del reloj y habla con el *Vendedor de Máscaras Felices*. Le enseña la canción de curación y lo convierte en un niño de nuevo. El espíritu del *matorral deku* lo encierra dentro en una máscara llamada *Máscara Deku*. Así Link podrá convertirse en un *matorral deku* cada vez que se la ponga. El *Vendedor de*

Máscaras Felices le explica que dicha canción puede curar almas en pena. Le pide la *máscara de Majora* de regreso, sin embargo, Link no pudo recuperarla.

A continuación, se establece el objetivo del juego: Link debe recuperar la *máscara de Majora* antes de que se termine el ciclo del tiempo y la luna colapse contra *Termina*. Para ello, debe apoyarse en su compañera hada *Tatl*, conseguir objetos y máscaras, cambiar de forma como lo hizo cuando fue un *matorral deku*, aprender canciones y vencer enemigos. De este modo, podrá vencer a los guardianes de las cuatro regiones de *Termina* y con sus restos invocar a los cuatro gigantes que aparecerán el tercer día y detendrán la luna antes de que se estrelle.

2.2 Interacción entre el consumidor y el videojuego

A partir de este punto, se le llamará al jugador también consumidor pues está consumiendo el videojuego o producto audiovisual.

Al igual que un producto audiovisual convencional, el videojuego es creado con un único fin: para ser consumido. Para ello, se hace toda una serie de pasos: creación del guión, bocetos de los escenarios y personajes, creación de la música ambiente, la elección de los movimientos de cámara por medio de *storyboards*, la codificación de las animaciones, la publicidad antes de ser lanzado, entre otros elementos.

De este modo, el videojuego queda listo para ser vendido y consumido por jugadores de alrededor de todo el mundo, así como una producción audiovisual que es exhibida en las salas de cine, el videojuego puede obtenerse de manera física, discos o cartuchos, y digital, es decir, por medio de una conexión a *Internet* y una consola, es posible descargar el producto.

Con el paso de los años, los gráficos de los videojuegos han mejorado con gran medida. Esto ha permitido que las llamadas cinemáticas o *cutscene*: "se refiere a las secuencias offline como aquellas en las que el jugador no tiene ningún tipo de interacción, en las que se desconecta como jugador para ser un vidente o espectador"²⁸, se semejen cada vez más a una escena cinematográfica. Sin embargo, cabe resaltar que a pesar de que ambos productos contienen características semejantes, existe una que los diferencia por completo: el consumidor interactúa con el videojuego al jugarlo, en cambio, al observar un largometraje, únicamente actúa como espectador, es decir, no existe ningún tipo de interacción.

El videojuego de *Majora's Mask* se caracteriza por estar diseñado en 3D y contar con un ciclo de tiempo de tres días. El consumidor o jugador será colocado en la figura del protagonista de la historia y podrá controlarlo de acuerdo a los acontecimientos que se le presentan. Existen diversos controles con los cuales, el consumidor logrará concluir el videojuego. Los controles se encuentran integrados a la consola, además de tratarse de botones y una palanca, cuenta con un sistema de pantalla táctil y de identificación del espacio virtual, pues cuando el jugador decide colocar la cámara en primera persona, puede mover la consola en términos físicos, para hacer que la cámara gire como si se viera todo desde la perspectiva del protagonista y pareciera que éste está moviendo la cabeza.

Con el *control stick* o palanca, se puede mover a Link, ya sea hacerlo caminar o correr, en todas las direcciones posibles pues el diseño 3D del juego así lo permite. Los botones X y Y permiten asignar cualquier tipo de objetos que Link haya conseguido. De acuerdo a lo que se presenta a lo largo de la historia, el consumidor tendrá que usar diversos objetos que le permitirán seguir adelante con la trama de la historia. El botón B es el botón designado para atacar, Link tendrá equipada la espada y dependiendo de su forma física, tendrá una forma específica de atacar. Cuando es Link Deku, podrá atacar soplando burbujas de magia, Link

²⁸ Newman, James, (2002, julio). The myth of the ergodic-character [en línea]. *Edgehill College*. Reino Unido. Dirección URL: <http://www.gamestudies.org/0102/newman/> [consultado el 15 de marzo de 2018]

Goron dará fuertes puñetazos, Link Zora usará sus aletas para atacar y Link Oni igualmente usará su espada.

El botón *A*, también llamado botón de acción, como su nombre lo indica, permite al consumidor llevar a cabo diferentes acciones como hablar con otros personajes, rodar, agarrar y lanzar objetos, abrir puertas y cofres, entre otras funciones.

El botón *R* permitirá al consumidor protegerse con el escudo respectivo de cada forma de Link. El botón *L* fijará la cámara a un objetivo específico, ya sea un enemigo, objeto o personaje, al hacer esto, Link únicamente se moverá alrededor del objetivo. Finalmente, con la cruz de control, el consumidor puede pedir ayuda al hada *Tatl* y hablar con ella para obtener pistas de su siguiente misión.

Este videojuego es el único de toda la serie de *The Legend of Zelda* en desarrollarse en un ciclo de tres días. Cuando el consumidor sale por primera vez de la torre del reloj, empieza la dinámica del tiempo, es decir, la historia comenzará a las 6 de la mañana del primer día y finalizará al amanecer del cuarto día. Si el tiempo se agota, la luna aplastará *Termina* y el juego habrá terminado.

Sin embargo, el jugador puede iniciar de nuevo desde la última vez que guardó la partida. Para guardarla debe tocar la canción del tiempo, no obstante, cada vez que la toque, todo regresará al primer día y Link perderá todos los objetos no esenciales como dinero, flechas, bombas, etc. Del mismo modo, los personajes con los que interactuó no recordarán nada de la presencia del protagonista hasta que hablan con él de nuevo.

Durante los tres días, los diversos personajes del videojuego llevarán a cabo ciertas acciones que Link puede presenciar y serán de utilidad para su aventura pero sólo durante determinada hora de determinado día. Debido a esta dinámica, el jugador puede decidir cómo abordar la aventura, qué eventos presenciar y cuáles no. Cada personaje tendrá una reacción diferente ante las diferentes transformaciones de Link. Lo que abre a un mayor número de posibilidades para el desarrollo de la trama. Asimismo, después de terminar una mazmorra y vencer a

un jefe, el jugador puede volver a intentarlo, lo mismo ocurre con los eventos específicos de cada personaje.

Esto permite una mayor experiencia entre el consumidor y el videojuego pues es libre de moverse por todo el mundo del videojuego, repitiendo eventos o ignorándolos. Se le puede considerar un nuevo canal para emitir un mensaje, por el cual el consumidor tiene toda la libertad de recibirlo y decodificarlo según sea su preferencia pues podrá decidir en qué orden avanzar la historia y no afectará el desarrollo de la trama del videojuego.

Capítulo 3

La morfología del cuento de Vladimir Propp

3.1 El cuento maravilloso de Vladimir Propp

Vladimir Propp fue un lingüista ruso que se encargó de estudiar los cuentos folclóricos rusos. Su primera investigación se basó en las raíces históricas del cuento, donde establece que éstos surgieron de la religión y eran un reflejo de ésta. Su obra más importante, la *Morfología del cuento*, publicada en 1928 es “uno de los libros más conocidos y valorados en el mundo de los estudios folclóricos.”²⁹ En ésta establece que los cuentos tienen algo en común: su estructura, y por lo tanto, deben ser clasificados mediante ésta.

Propp no estaba de acuerdo con los estudios que se realizaron anteriormente sobre la clasificación de los cuentos, pues únicamente los categorizaban por temas o motivos. “Un motivo puede referirse a temas diferentes. Una serie de motivos es un tema. El motivo se desarrolla en tema. [...] Por tema entiendo un asunto en que se imbrican diferentes situaciones – los motivos.”³⁰

Propp decía que no era posible ese tipo de clasificación, ya que dichos aspectos no eran unidades ni constantes, sino un conglomerado de variables, y por lo tanto, era imposible dividir a los cuentos por medio de los temas o motivos. “La división de los cuentos maravillosos según el tema es en principio absolutamente imposible. [...] Los cuentos tienen una particularidad: sus partes constitutivas pueden trasladarse sin ningún cambio a otro cuento.”³¹ Fue así como llegó a la conclusión de que los 100 cuentos rusos que estudió, tenían la misma estructura y esa era la manera correcta de clasificarlos.

La división más sencilla de los cuentos se llevó a cabo por Vsevoold Miller, los cuales divide en tres categorías: cuentos maravillosos, cuentos de costumbres y cuentos de animales. Sin embargo, Propp estableció que dicha clasificación no era

²⁹ *Op. Cit.*, Propp, p.222

³⁰ *Ibíd.*, p.22.

³¹ *Ibíd.*, p.15.

clara pues un mismo cuento podía pertenecer a más de una categoría o simplemente no pertenecer a ninguna. “[...] ello no se debe a que figuren o no figuren animales en los cuentos, sino a que los cuentos maravillosos poseen una estructura absolutamente particular, una estructura que se percibe inmediatamente y que define esta categoría.”³²

Asimismo, critica la clasificación establecida por W. Wundt en su obra *La psicología de los pueblos*, donde clasifica a los cuentos en siete categorías: cuentos-fabulas mitológicos, cuentos maravillosos puros, cuentos y fábulas biológicas, fábulas puras de animales, cuentos sobre el origen, cuentos y fábulas humorísticas y fábulas morales.

Más tarde, en 1924 R. Volkov, establece que el cuento maravilloso está determinado por quince temas: los inocentes perseguidos, el héroe simple de espíritu, los tres hermanos, el héroe que combate con un dragón, la búsqueda de una novia, la virgen sabia, la víctima de un encantamiento o de un maleficio, el poseedor de un talismán, el poseedor de objetos encantados y la mujer infiel. No obstante, Propp no está de acuerdo con dicha clasificación ya que considera que el ordenamiento de los temas puede variar dependiendo de cada cuento.

Al mismo tiempo, Antti Aarne perteneciente a la escuela finlandesa establece una clasificación de los cuentos por medio de los temas que más tarde retomaría el estadounidense Stith Thompson y lo complementaría. De este modo, se le atribuye el nuevo nombre de clasificación Arne-Thompson. Aarne es el primero en dividir al cuento en siete constantes: el enemigo mágico, el esposo o esposa mágica, la tarea mágica, el auxiliar mágico, el objeto mágico, la fuerza o el conocimiento mágico y otros elementos mágicos.

Es así como Propp se da cuenta, por medio de una teoría estructuralista, que en el cuento existen valores variables y valores constantes, es decir, los valores variables se refiere a los nombres y apariencia física de los personajes, pues en

³² *Ibíd.*, p.13.

cada cuento esas características cambian, y valores constantes a las acciones que llevan a cabo estos personajes, llamadas *funciones*, ya que éstas siempre son las mismas pero son realizadas por personajes diferentes. Así logra clasificar al cuento en 31 funciones y dar origen a la morfología del cuento.

A partir de ello, define al cuento maravilloso como: “entendemos [al cuento maravilloso] los clasificados en el índice de Aarne y Thompson desde el número 300 al 749.”³³ Es decir, aquellas narraciones que abarcan los temas de adversarios sobrenaturales, esposo u otro pariente sobrenatural encantado, tareas sobrenaturales, ayudantes sobrenaturales, objetos mágicos, poder o conocimiento sobrenatural y otros cuentos de lo sobrenatural, de acuerdo a dicha clasificación.

Asimismo, Propp establece que el cuento maravilloso es aquel que cumple con cierta estructura: “El cuento maravilloso es un relato construido según la sucesión regular de las citadas funciones en sus diferentes formas, con ausencia de alguna de ellas en tal o cual relato, y repetición de algunas de ellas en otros relatos. [...] podrían designarse como cuentos que siguen un esquema de siete personajes.”³⁴

La morfología del cuento de Propp parte de 31 funciones que se refieren a las acciones constantes de un personaje y éstas son llevadas a cabo durante el cuento, sin importar el medio por el cual se llegó a ellas. Un cuento puede tener las 31 funciones o sólo algunas, sin embargo, el orden en el que se desarrollan siempre es el mismo. “Aunque todas estas funciones no aparecen siempre, su número es limitado y el orden en que se presentan durante el desarrollo de la acción, es siempre el mismo.”³⁵

El cuento siempre iniciará presentando a los miembros de una familia y alguno de ellos se alejara de casa. A continuación, un personaje recibirá una prohibición, es decir, se le impondrá una serie de reglas que más tarde será trasgredida. Al ocurrir esto, dará pie a la aparición del agresor, quien busca la manera de obtener

³³ *Ibíd.*, p.29.

³⁴ *Ibíd.*, p.131-132.

³⁵ *Ibíd.*, p.226.

información del héroe al preguntar a otros sobre él. De este modo, la obtendrá e intentará engañar a alguien cercano a él, transformándose en otra persona u obsequiándole un regalo.

La princesa, aquel personaje que le facilita información sobre el héroe, es engañada y ayuda al agresor. Más tarde, la fechoría se hace pública y llega a oídos del héroe, a quien se le hará una petición o se le ordenará que la rescate. Propp señala dos tipos de héroes: *el héroe-buscador* y *el héroe-víctima*. El primero es aquel que después de enterarse de la situación, busca la manera de ayudar a la princesa. El segundo héroe es aquel que vive propiamente la fechoría.

El héroe decide actuar y se marcha, puede ser despedido con una gran fiesta o puede marcharse a escondidas. En medio de su viaje, se encuentra con el donante, quién promete obsequiarle un objeto mágico o darle información que puede ayudarle en su misión. Existen dos tipos: amigos u hostiles. Los donantes amigos son aquellos que están dispuestos a dar el objeto con la condición de que el héroe supere algunas pruebas. En cambio, los donantes hostiles no están dispuestos a entregar el objeto y por lo tanto, el héroe debe robarlo.

El héroe acepta las pruebas del donante, normalmente son tres, y logra superarlas. A continuación, recibe el objeto mágico y se dirige al lugar donde se encuentra su objetivo. Una vez ahí, el héroe y el agresor se enfrentan. Durante el combate, el héroe queda marcado, ya sea una herida en el cuerpo o un objeto que fue obsequiado por la princesa antes de su rescate. El agresor es derrotado y el daño inicial es reparado. Algunos cuentos maravillosos terminan aquí, sin embargo, algunos otros continúan.

El héroe regresa de donde vino, pero es perseguido una vez más por el agresor. El héroe de nuevo es socorrido por el donante. En ese momento aparece alguien que se hace pasar por el héroe, es decir, el falso-héroe, e intenta robarse los méritos de éste. El héroe se disfraza de alguien más para llegar al lugar donde se encuentra el falso-héroe. Una vez ahí, el falso-héroe afirma que él es el responsable de la reparación del daño inicial. Ambos son sometidos a una serie de

pruebas, y el héroe es el único capaz de superarlas gracias al objeto mágico que fue entregado por el donante.

El héroe es reconocido por la marca o el regalo que recibió, lo cual ocasiona que el falso-héroe sea desenmascarado y expuesto públicamente. El héroe es reconocido y recibe una nueva apariencia. El falso-héroe es castigado, se le expulsa del reino, se vuelve prisionero o algunas veces es perdonado. Finalmente, el héroe se casa con la princesa, asciende al trono o recibe una fortuna.

Además de las 31 funciones, Propp categorizó a los personajes según sus funciones de acuerdo a las *siete esferas de acción*, donde también se incluyen los objetos y animales presentes en la historia. Un mismo personaje puede desarrollar más de una misma función, por ejemplo, el mandatario puede ser al mismo tiempo el donante.

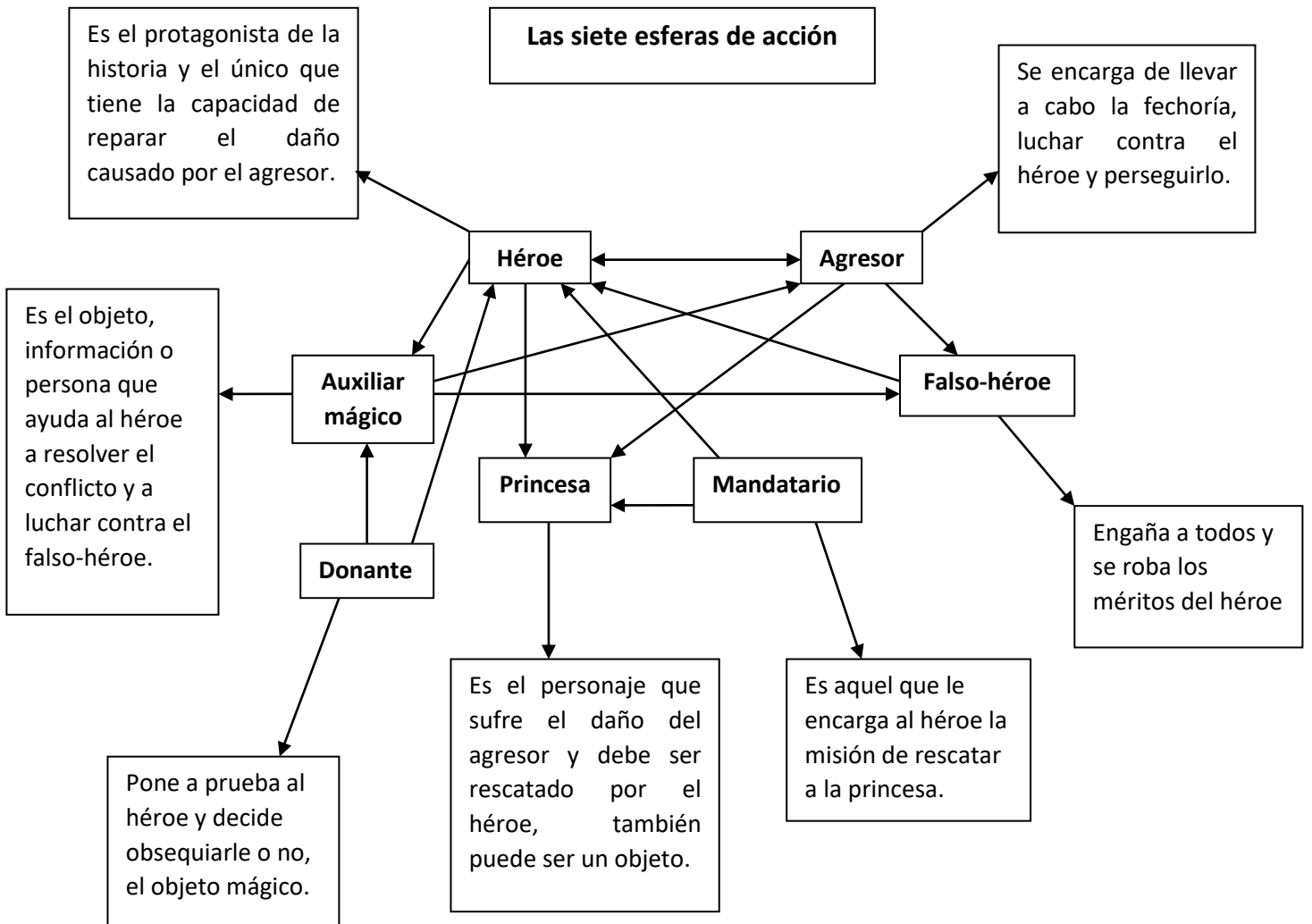
Las *siete esferas de acción* están compuestas por: el agresor que se encarga de llevar a cabo la fechoría, luchar contra el héroe y perseguirlo. El héroe es el protagonista de la historia y el único que tiene la capacidad de reparar el daño causado por el agresor. La princesa es el personaje que sufre el daño del agresor y debe ser rescatado por el héroe, también puede ser un objeto. El mandatario es aquel que le encarga al héroe la misión de rescatar a la princesa. El donante pone a prueba al héroe y decide obsequiarle o no, el objeto mágico. El auxiliar mágico es el objeto, información o persona que ayuda al héroe a resolver el conflicto y a luchar contra el falso-héroe. El falso-héroe engaña a todos y se roba los méritos del héroe.

A continuación se explicará mediante un esquema, las siete esferas de acción, en qué consiste cada una de ellas y cómo se relacionan entre sí.

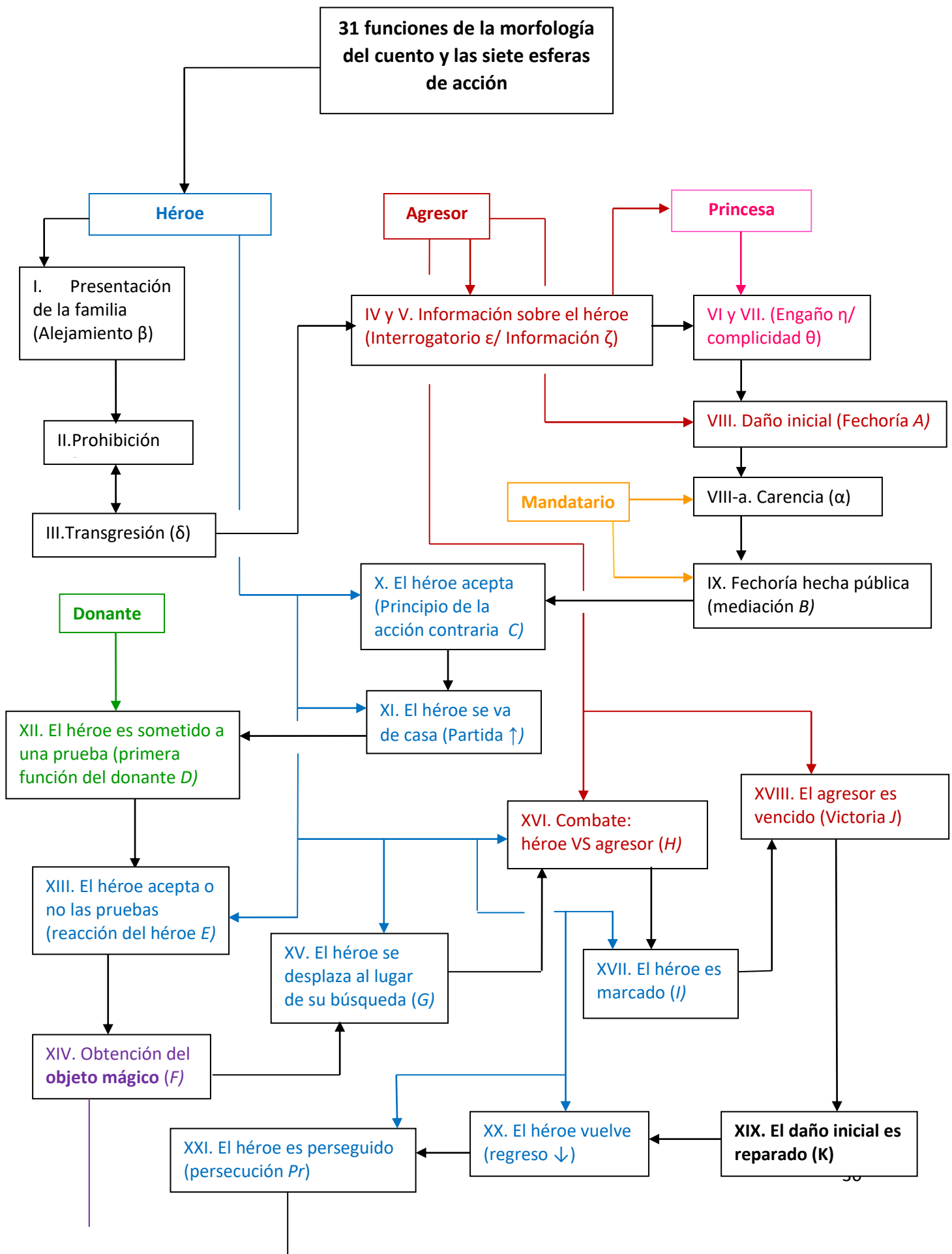
En un segundo esquema se expondrá el orden de las 31 funciones de la morfología del cuento y las funciones que le corresponden a cada uno de los personajes que componen las siete esferas de acción.

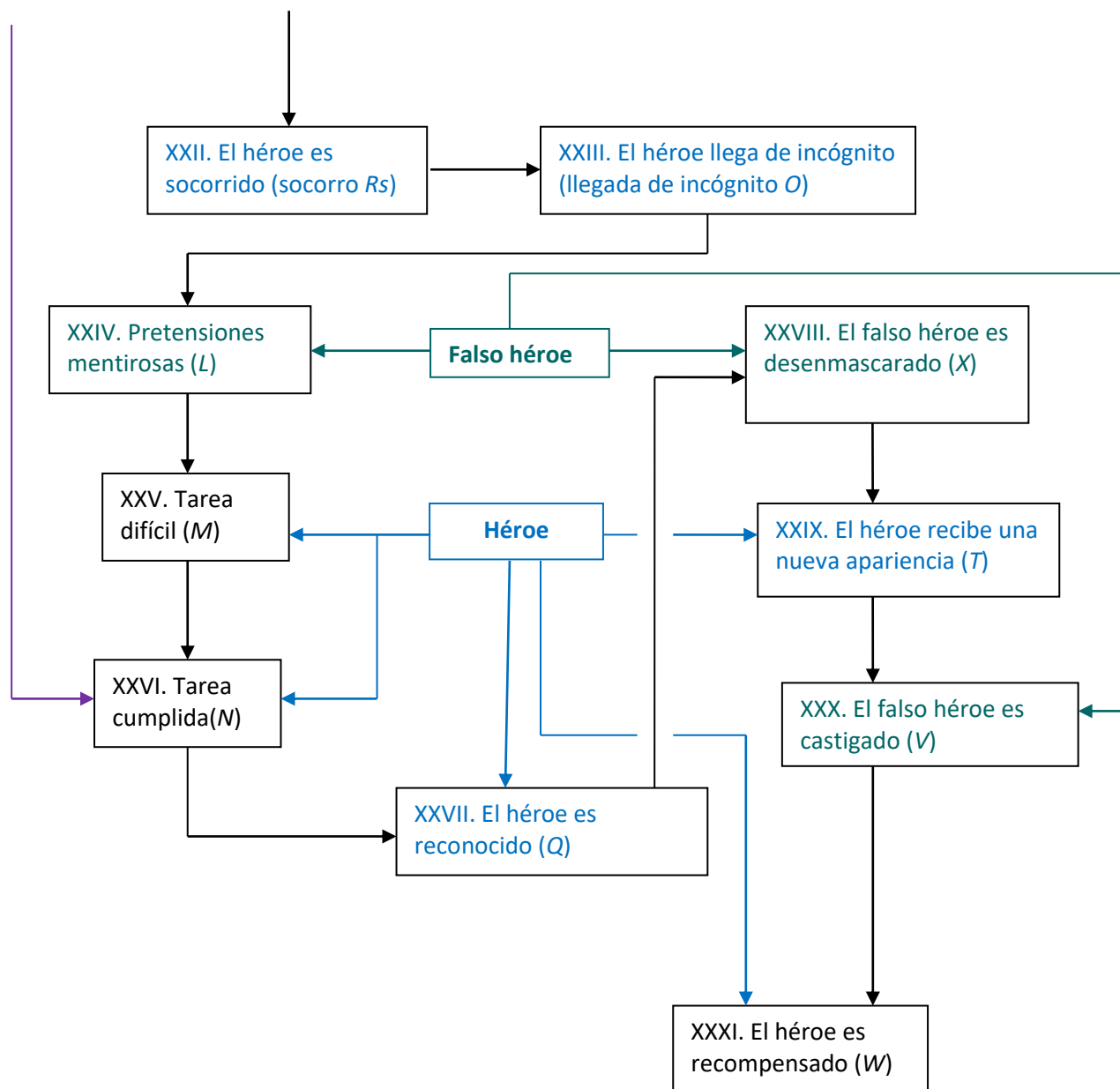
Las flechas y los textos de color azul indican las funciones correspondientes al héroe. Las flechas y los textos de color rojo indican las funciones correspondientes al agresor. Las flechas y los textos de color rosa indican las funciones correspondientes a la princesa. Las flechas y los textos de color amarillo indican las funciones correspondientes al mandatario. Las flechas y los textos de color verde indican las funciones correspondientes al donante. Las flechas y los textos de color morado indican las funciones correspondientes al objeto mágico. Las flechas y los textos de color aguamarina indican las funciones correspondientes al falso héroe. Las flechas de color negro indican el orden de las 31 funciones.

Esquema 1. Las siete esferas de acción



Esquema 2. Las 31 funciones del cuento





La morfología del cuento se convirtió en una de las obras más importantes sobre los estudios folclóricos y los cuentos maravillosos, por ello, otros autores tomaron como referencia los estudios hechos por Propp, tal es el caso de los lingüistas Claude Levi-Strauss y A. J. Greimas.

A diferencia de Propp, Levi-Strauss se enfoca en los mitos y considera que los cuentos provienen de éstos y no de la religión como establecía el lingüista ruso. Asimismo, lo critica pues no consideró el contexto social en el que fueron escritos los cuentos que estudió, ya que establece que no puede estudiarse ambos elementos por separado. Considera que el mito es un fenómeno del lenguaje y retoma los conceptos de Saussure *lengua* y *habla* y por lo tanto lo considera diacrónico, es decir, que ha cambiado con el paso del tiempo. Propone un nuevo modelo estructural retomado de la morfología de Propp pero aplicada al mito.

La estructura la divide en cuatro temas que al mismo tiempo son oposiciones: “naturaleza-cultura; vida-muerte; Supermuerte de los espíritus-sub-vida de los héroes y vida ordinaria-vida extraordinaria.”³⁶ La esfera actancial la resume en dos elementos: actor y personaje. Sin embargo, Levi-Strauss se centra en la estructura del pensamiento mítico y no del relato mítico como lo hizo Propp, es por ello que el modelo estructural del lingüista francés no es lineal a comparación del de Propp.

A. J. Greimas retoma los estudios tanto de Propp como de Levi-Strauss y presenta un nuevo modelo estructural de cuento. Las 31 funciones quedan reducidas únicamente a 20 y la esfera actancial queda reducida a seis actores: sujeto, objeto, emisor, destinatario, adversario, auxiliar. Y más tarde lo reduciría quedando únicamente tres actores: sujeto, objeto del deseo y fuerza opositora. A su modelo se le conoce como *triángulo actancial* y es la forma básica de cualquier relato. Las producciones audiovisuales se apoyan en dicho modelo para la construcción de los guiones pues es necesario para que cualquier relato funcione correctamente.

³⁶ *Ibíd.*, p.236.

Finalmente, el modelo actancial de Greimas es retomado por Casetti y Chio en 1991 y queda de la siguiente manera:³⁷

Por un lado, se encuentra el héroe (sujeto), al cual le ha encargado el rey (remitente) que lleve a cabo una misión para poder casarse con su hija la princesa (objeto). Por otro lado, se encuentra la fuerza opuesta, el antihéroe (oponente), que tiene como misión impedir que el héroe logre su objetivo, ya que él también lo pretende. Finalmente el héroe, gracias a su valentía (remitente) y a la intervención de un protector o de un elemento mágico (ayudante), logrará vencer al antihéroe y casarse con la princesa, siendo los beneficiarios de tal victoria el propio héroe, la princesa, el rey y la comunidad en general (destinatario).

3.2 Las 31 funciones del cuento

Se utilizará la morfología del cuento de Propp que parte de 31 funciones y de las siete esferas de acción de los personajes. Para analizar un cuento, Propp asignó un signo convencional a cada una de las variables y constantes presentes en el cuento de acuerdo a sus características. Asimismo, lo dividió en siete secuencias y éstas las subdividió en 151 elementos que comparten el mismo orden que las 31 funciones.

La situación inicial que se refiere a la presentación del héroe y su familia se le designa con un α . A continuación se presentan las 31 funciones:

1. Alejamiento designado por β :
 - a) El alejamiento puede ser de una persona adulta, ya sea al bosque porque irá de caza, a trabajar, a la guerra, etc. (β^1)
 - b) La muerte de los padres. (β^2)
 - c) Alejamiento de los jóvenes. (β^3)

³⁷ *Op. Cit.*, Canet Centellas y Josep Prósper, p.70

2. Prohibición designado por γ :
 - a) Prohibición de cualquier tipo (γ^1)
 - b) Prohibición inversa (γ^2)
3. Transgresión designada por δ :
4. Interrogatorio designada por ε
 - a) Obtener información indirectamente. (δ^1)
 - b) Preguntas que el agresor plantea a la víctima. (δ^2)
 - c) Interrogatorio por medio de personas interpuestas. (δ^2)
5. Información designada por ζ :
 - a) El agresor recibe inmediatamente un respuesta a su pregunta (ζ^1)
 - b) Interrogatorio invertido o en otra forma (ζ^2 y ζ^3)
6. Engaño designado por η
 - a) El agresor actúa mediante la persuasión (η^1)
 - b) El agresor actúa utilizando medios mágicos (η^2)
 - c) El agresor utiliza medio de engaño o violencia (η^3)
7. Complicidad designada por Θ
 - a) El héroe se deja convencer por su agresor (Θ^1)
 - b) El héroe reacciona mecánicamente ante la utilización de medios mágicos o de otra clase (Θ^2 y Θ^3)
8. Fechoría designada por A
 - a) El agresor rapta a un ser humano (A^1)
 - b) El agresor roba y se lleva un objeto mágico (A^2)
 - c) El agresor asola lo que se ha sembrado (A^3)
 - d) El agresor arrebató la luz del día (A^4)
 - e) El agresor lleva a cabo un robo o un rapto bajo cualquier otra forma (A^5)
 - f) El agresor hace sufrir daños corporales (A^6)
 - g) El agresor provoca una súbita desaparición (A^7)
 - h) El agresor exige o extorsiona a su víctima (A^8)
 - i) El agresor expulsa a alguien (A^9)
 - j) El agresor da orden de lanzar a alguien al mar (A^{10})
 - k) El agresor embruja a alguien o algo (A^{11})

- l) El agresor lleva a cabo una sustitución (A¹²)
- m) El agresor ordena matar a alguien (A¹³)
- n) El agresor comete un asesinato (A¹⁴)
- o) El agresor encierra a alguien, lo encarcela (A¹⁵)
- p) El agresor obliga a alguien a que se case con él (A¹⁶)
- q) El agresor amenaza con llevar a cabo actos de canibalismo (A¹⁷)
- r) El agresor atormenta a alguien todas las noches (A¹⁸)
- s) El agresor declara la guerra (A¹⁹)

8.1 Carencia designada por α

- a) Carencia de una novia, de un amigo, de un ser humano en general (α^1)
- b) Se necesita un objeto mágico (α^2)
- c) Se necesita un objeto insólito (α^3)
- d) Se necesita una forma específica (α^4)
- e) Se necesita dinero, medios de vida, etc. (α^5)
- f) Otras formas (α^6)

9. Mediación, momento de transición designada por B :

- a) Se lanza una llamada de socorro, seguida por el envío del héroe (B¹)
- b) Se manda inmediatamente al héroe (B²)
- c) El héroe se va de su casa (B³)
- d) Se divulga la noticia de la desgracia (B⁴)
- e) Al héroe expulsado se le lleva lejos de su casa (B⁵)
- f) El héroe condenado a muerte es liberado secretamente (B⁶)
- g) El canto de queja (B⁷)

10. Principio de la acción contraria designado por C

11. Partida designada con \uparrow

12. Primera función del donante designada por D

- a) El donante hace pasar una prueba al héroe (D¹)
- b) El donante saluda y pregunta al héroe (D²)
- c) Un agonizante o un muerto piden al héroe que le preste su servicio (D³)
- d) Un prisionero pide al héroe que le libere (D⁴)
- e) Se dirigen al héroe pidiéndole gracia (D⁵)

- f) Dos personas que discuten piden al héroe que decida el reparto del botín (D⁶)
- g) Otras peticiones (D⁷)
- h) Un ser hostil intenta aniquilar al héroe (D⁸)
- i) Un ser hostil lucha contra el héroe (D⁹)
- j) Se muestra al héroe un objeto mágico proponiéndole un intercambio (D¹⁰)

13. Reacción del héroe designado por *E*

- a) El héroe supera (o no supera la prueba) (E¹)
- b) El héroe responde (o no responde) al saludo del donante (E²)
- c) El héroe presta (o no presta) al muerto el servicio pedido (E³)
- d) El héroe libera al prisionero (E⁴)
- e) El héroe libera al animal que se lo pide (E⁵)
- f) El héroe lleva a cabo el reparto y reconcilia a los que disputan a causa de ese reparto (E⁶)
- g) El héroe presta cualquier otro servicio (E⁷)
- h) El héroe se salva de los ataques que le dirigen (E⁸)
- i) El héroe consigue (o no) la victoria sobre el ser hostil (E⁹)
- j) El héroe acepta el cambio pero inmediatamente utiliza la fuerza del objeto mágico contra el donante (E¹⁰)

14. Recepción del objeto mágico designada por *F*

- a) Transmisión directa del objeto (F¹)
- b) El objeto se halla en un lugar indicado (F²)
- c) El objeto se crea (F³)
- d) El objeto se vende y se compra (F⁴)
- e) Por casualidad, el objeto cae en manos del héroe (F⁵)
- f) El objeto aparece de pronto (F⁶)
- g) El objeto se come o se bebe (F⁷)
- h) El héroe se roba el objeto (F⁸)
- i) Diversos personajes se ponen a disposición del héroe (F⁹)

15. Desplazamiento en el espacio entre dos reinos, viaje con un guía designado por *G*

- a) El héroe vuela por los aires (G¹)
 - b) El héroe se desplaza por la tierra o sobre el agua (G²)
 - c) Se le indica el camino al héroe (G³)
 - d) El héroe utiliza medios de comunicación inmóviles (G⁴)
 - e) El héroe sigue huellas de sangre (G⁵)
16. Combate designada por *H*
- a) El héroe y el agresor se baten a campo abierto (H¹)
 - b) El héroe y el agresor entablan una competencia (H²)
 - c) El héroe y el agresor juegan a las cartas (H³)
17. Marca designada por *I*
- a) Se imprime una marca en el cuerpo del héroe (I¹)
 - b) El héroe recibe un pañuelo o un anillo (I²)
 - c) Otras formas de marca (I³)
18. Victoria designada por *J*
- a) El agresor es vencido en un combate a campo abierto (J¹)
 - b) El agresor es vencido en una competencia (J²)
 - c) El agresor pierde en las cartas (J³)
 - d) El agresor es derrotado en el pesaje (J⁴)
 - e) El agresor muere sin combate previo (J⁵)
 - f) El agresor es expulsado inmediatamente (J⁷)
19. Reparación designada por *K*
- a) Consecución del objeto de la búsqueda por la fuerza o la astucia (K¹)
 - b) Consecución del objeto de la búsqueda por varios personajes a la vez (K²)
 - c) Consecución del objeto de la búsqueda mediante un señuelo (K³)
 - d) La obtención del objeto buscado es resultado inmediato de las acciones precedentes (K⁴)
 - e) Consecución del objeto de la búsqueda inmediatamente por medio del objeto mágico (K⁵)
 - f) La utilización del objeto mágico suprime la pobreza (K⁶)
 - g) La consecuencia del objeto de la búsqueda tiene lugar durante una caza (K⁷)

- h) El personaje embrujado vuelve a ser lo que era (K⁸)
- i) El muerto resucita (K⁹)
- j) El prisionero es liberado (K¹⁰)

20. Regreso designada por ↓

21. Persecución designado por *Pr*

- a) El perseguidor vuela en seguimiento del héroe (Pr¹)
- b) El perseguidor reclama al culpable (Pr²)
- c) Durante su persecución, el héroe se transforma sucesivamente en varios animales diferentes (Pr³)
- d) El perseguidor se transforma en objeto atrayente y se aposta en el lugar por donde va a pasar el héroe (Pr⁴)
- e) El perseguidor intenta devorar al héroe (Pr⁵)
- f) El perseguidor intenta matar al héroe (Pr⁶)
- g) El perseguidor intenta cortar con sus dientes el árbol en el que se ha refugiado el héroe (Pr⁷)

22. Socorro definida por *Rs*

- a) El héroe es llevado por los aires (Rs¹)
- b) El héroe huye poniendo obstáculos en el camino de sus perseguidores (Rs²)
- c) Durante su huida, el héroe se transforma en objetos que le hacen irreconocible (Rs³)
- d) El héroe se esconde durante su huida (Rs⁴)
- e) El héroe se esconde en una forja (Rs⁵)
- f) El héroe se salva transformándose durante su huida en un animal (Rs⁶)
- g) El héroe resiste a la tentación ejercida por la dragona bajo los diversos aspectos que ha revestido (Rs⁷)
- h) El héroe no se deja devorar (Rs⁸)
- i) El héroe es socorrido cuando se atenta contra su vida (Rs⁹)
- j) El héroe salta a otro árbol (Rs¹⁰)

23. Llegada de incógnito designada por *O*

- a) El regreso del héroe a su casa
- b) El héroe llega al palacio de un rey extranjero

24. Pretensiones mentirosas designada por *L*

25. Tarea difícil designada por *M*

26. Tarea cumplida designada por *N*

27. Reconocimiento designada por *Q*

28. Descubrimiento designada por *X*

29. Transfiguración designada por *T*

- a) El héroe recibe directamente una nueva apariencia, por medio de la acción mágica de su auxiliar (T^1)
- b) El héroe construye un magnífico palacio (T^2)
- c) El héroe se viste con nuevas ropas (T^3)
- d) Formas racionalizadas y humorísticas (T^4)

30. Castigo designado por *V*

31. Boda designada por *W*

- a) El héroe recibe mujer y reino (W^0)
- b) A veces el héroe se casa pero no se convierte en rey (W^0)
- c) El héroe asciende al trono (W^0)
- d) El héroe pierde a su mujer pero renueva el matrimonio al final del cuento (w^2)
- e) El héroe recibe una recompensa en forma de dinero o de cualquier tipo (W^3)

Propp determinó que hay funciones que se presentan en parejas o grupos y no puede existir una sin la otra. Uno de estos casos es la fechoría, el socorro, la reparación del daño inicial y la partida ($ABC\uparrow$) y constituyen el nudo de la intriga. El combate y la victoria (H-J), y la tarea difícil y la tarea cumplida (M-N) funcionan en pareja, ya que una es el resultado de la primera acción y no puede llevarse a cabo sin ésta y viceversa.

La puesta a prueba del héroe por el donante, su reacción y su recompensa (DEF) están en conjunto. Asimismo, la reparación del daño inicial (K) forma pareja con la fechoría o la carencia en el momento en que se anuda la intriga (A), es decir, es el momento culminante del cuento. Por otro lado, hay funciones que se encuentran aisladas como la partida, el castigo y la boda.

Propp menciona que un cuento puede funcionar sin la intervención de las 31 funciones, únicamente es obligatorio la presencia de la fechoría (A) y de la carencia (α). Asimismo, algunas funciones pueden repetirse para que surjan nuevos objetos mágicos y por lo tanto, nuevas carencias. “Cada nuevo daño o perjuicio, cada nueva carencia, da lugar a una nueva secuencia. Un cuento puede comprender varias secuencias.”³⁸

En las funciones 10 y 11, aparece la función 10-11 bis que se refiere a una nueva partida por parte del héroe, recomienza una búsqueda (C ↑). Durante la función 12 bis el héroe sufre de nuevo las acciones que le conducen a recibir un objeto mágico (D). La función 13 bis es la nueva reacción del héroe ante las acciones del futuro donante (E). La función 14 bis pone a disposición del héroe un nuevo objeto mágico (F). Finalmente, la función 15 bis se refiere al momento en que el héroe es transportado cerca del lugar donde se encuentra el objeto de su búsqueda (G).

De acuerdo a los signos convencionales atribuidos a cada función y sus respectivas constantes y variables, Propp establece una estructura específica de acuerdo al número de situaciones o secuencias presentes en el cuento, siendo siete el número máximo y una, el mínimo. Cada situación puede contar con un entrelazamiento. La estructura que sugiere es la siguiente:³⁹

³⁸ *Op.Cit*, Propp, p.121.

³⁹ *Ibíd.* p.176.

- i. $\alpha F^1 \beta^2 \alpha^1 M C \uparrow M - N$
 $M - N W^0_{\text{neg}}$
- ii. $\beta^3 \eta^3 \Theta^3 A^6$
- iii. A^2
- iv. $F^6 \alpha^1 C \uparrow G^2 K^1 \downarrow Pr^1 - Rs^1 W^0$
- v. $A^{18} B C D^9 E^9 K^4$
- vi. $F^2 K^6 U$
- vii. W^0
- viii. $C \uparrow F^9 K^4 w^2$

Por otro lado, la división del cuento en situaciones y la subdivisión de éstas en 151 elementos de acuerdo al orden de las 31 funciones es la siguiente:⁴⁰

SITUACIÓN 1

Situación inicial

1. Definición espacio-temporal (en cierto reino).
2. Composición de la familia
 - d) Nomenclatura situación;
 - e) Categoría de los personajes (el mandatario, el buscador, etc.)
3. Esterilidad
- 4-5. Plegaria por el nacimiento de un hijo:
 4. Forma de plegaria;
 5. Motivaciones de la plegaria.
 6. Lo que provoca el embarazo
 - a) Es intencional (pez que se come, etc.)
 - b) Es fortuito (guisante que se traga, etc.)
 - c) Es impuesto (joven raptada por un oso, etc.)
 7. Forma del nacimiento maravilloso:

⁴⁰ *Ibíd.*, 158-166.

- a) De un pez y del agua;
 - b) De la chimenea;
 - c) De un animal;
 - d) De cualquier forma.
8. Profecías, predicciones.
9. Prosperidad antes de la fechoría.
- a) Sobrenatural;
 - b) Familiar;
 - c) Agrícola;
 - d) De otras formas.

10-15. El futuro héroe:

- 10. Nomenclatura, sexo;
- 11. Crecimiento rápido;
- 12. Nexo con la chimenea, las cenizas;
- 13. Cualidades espirituales;
- 14. Travesuras;
- 15. Otras cualidades.

16-20. El futuro falso héroe (la primera especie de esta clase es el hermano, la hermanastra, etc.)

- 16. Nomenclatura, sexo;
- 17. Grado de parentesco con el héroe;
- 18. Cualidades negativas;
- 19. Cualidades espirituales comparadas con las del héroe (ambos son inteligentes);
- 20. Otras cualidades.

21-23. Discusiones de los hermanos respecto al derecho de primogenitura:

- 21. Forma de la discusión y de la decisión;

- 22. Elementos auxiliares durante las triplicaciones;
- 23. Resultado de la discusión.

SITUACIÓN II

Parte preparatoria

24-25. Prohibición:

- 24. Personaje que cumple la función;
- 25. Contenido y forma de la prohibición;
- 26. Motivo de la prohibición.

27-29. Alejamiento:

- 27. Personaje que cumple la función;
- 28. Forma de alejamiento;
- 29. Motivo del alejamiento.

30-32. Transgresión de la prohibición:

- 30. Personaje que cumple la función;
- 31. Forma de la trasgresión;
- 32. Motivo.

33-35. Primera entrada en escena del agresor

- 33. Nomenclatura;
- 34. Formas de entrar en la acción (aproximación lateral);
- 35. Particularidades externas de su entrada en escena (llega volando y atraviesa el techo).

36-39. Interrogatorio, petición de información:

- 36. Personaje que cumple la función;

- a) Interrogatorio, petición de informes por parte del agresor respecto al héroe;
 - b) Lo contrario;
 - c) Otras formas.
37. Lo que se pregunta;
38. Motivo;
39. Elementos auxiliares en las triplicaciones.
40. Personaje que proporciona la información;
41. Forma de la respuesta del agresor (o acción imprudente):
- a) Forma de la respuesta al héroe;
 - b) Otras formas de respuesta;
 - c) Información transmitida a través de acciones imprudentes.
42. Elementos auxiliares en las triplicaciones.
43. Engaño del agresor:
- a) Por la persuasión;
 - b) Por la utilización de medios mágicos;
 - c) Otras formas de engaño.
44. Fechoría previa ligada al pacto con engaño:
- a) Con infortunio ya dado;
 - b) Con desgracias provocada por el agresor.
45. Reacción del héroe:
- a) Ante las tentativas de persuasión;
 - b) A la utilización de medios mágicos;
 - c) Frente a los demás actos del agresor.

SITUACIÓN III

El nudo de la intriga

46-51. Fechorías:

- 46. Personaje que cumple la función;
- 47. Forma de la fechoría (o designación de la carencia);
- 48. Objeto de la acción del agresor (objeto de la carencia);

49. Poseedor o padre de la cosa arrebatada o de la persona raptada (o personaje que se ha dado cuenta de la carencia);

50. Motivo y finalidad del daño, o forma del reconocimiento de la carencia;

51. Forma de la desaparición del agresor.

52-57. Momento de transición:

52. El intermediario, el personaje mediador;

53. La forma de la mediación;

54. A quién se dirige;

55. Con qué finalidad;

56. Elementos auxiliares en las triplicaciones;

57. De qué manera el mediador conoce la existencia del héroe.

58-60. Entrada en escena del buscador, del héroe:

58. Nomenclatura;

59. Forma de su entrada en escena;

60. Particularidades externas a su entrada en escena.

61. Forma de acuerdo a que llega el héroe.

62. Forma del envío del héroe.

63-66. Manifestaciones que acompañan el envío:

63. Amenazas;

64. Promesas;

65. Provisiones para el camino;

66. Elementos auxiliares en las triplicaciones.

67. Partida del héroe.

68-69. Objetivo del héroe:

68. Finalidad como acción (encontrar, libertar, acudir en ayuda);

69. Finalidad como objeto (princesa, caballo mágico, etc.).

SITUACIÓN IV

Los donantes

70. Trayecto de la casa del héroe hasta la casa del donante.

71-77. El donante:

71. Modo de inclusión en el cuento, nomenclatura;

72. Hábitat;

73. Apariencia;

74. Particularidades de su entrada en escena;

75. Otros atributos;

76. Diálogo con el héroe.

77. Comida ofrecida al héroe.

78. Preparación de la transmisión del objeto mágico:

a) Tareas;

b) Peticiones;

c) Batalla;

d) Otras formas. Triplicaciones.

79. Reacción del héroe:

a) Positiva;

b) Negativa.

80-81. Dádiva:

80. Lo que se da;

81. En qué forma se da.

SITUACIÓN V

Desde la entrada en escena del auxiliar hasta el final de la primera secuencia

82-89. El auxiliar (objeto mágico):

82. Nomenclatura;
83. Forma de llamamiento;
84. Modo de inclusión en la acción;
85. Particularidades de la entrada en escena;
86. Apariencia;
87. Lugar inicial de su hábitat;
88. Preparación (amaestramiento) del auxiliar;
89. Cordura del auxiliar.
90. Traslado hasta el lugar fijado.
91. Forma de la llegada.
92. Complementos del lugar en que se encuentra el objeto de la búsqueda:
 - a) Hábitat de la princesas;
 - b) Hábitat del agresor;
 - c) Descripción del tres veces décimo reino.

93-97. Segunda entrada en escena del agresor:

93. Modo de inclusión en la acción (en descubierto, etc.);
94. Apariencia del agresor;
95. Séquito del agresor;
96. Particularidades de su entrada en escena;
97. Diálogo del agresor con el héroe.

98-101. Segunda (en el caso de la carencia, primera) entrada en escena de la princesa (objeto de la búsqueda):

98. Modo de inclusión en la acción;
99. Apariencia;
100. Particularidades de la entrada en escena (la princesa está sentada a orillas del mar, etc.);
101. Diálogo.

102-105. Combate contra el agresor:

- 102. Lugar del combate;
- 103. Antes del combate (corriente de aire que se produce al soplar, etc.);
- 104. Forma del combate o de la trifulca;
- 105. Después del combate (se prende fuego al cuerpo).

106-107. Imposición de una marca:

- 106. El personaje;
- 107. El medio;

108-109. Victoria sobre el agresor:

- 108. Papel del héroe;
- 109. Papel del auxiliar. Triplicaciones.

110-113. El falso héroe (segunda especie de falso héroe: aguador, general, etc.):

- 110. Nomenclatura;
- 111. Forma de su entrada en escena;
- 112. Su comportamiento durante el combate;
- 113. Diálogos con la princesa, engaños, etc.

114-119. Reparación del daño o de la carencia:

- 114. Prohibición del agente auxiliador;
- 115. Transgresión de la prohibición;
- 116. Papel del héroe;
- 117. Papel del auxiliar;
- 118. Modo de reparación;
- 119. Elementos auxiliares en las triplicaciones.
- 120. Regreso

121-124. Persecución:

- 121. Forma de la información recibida por el agresor respecto a la huida del héroe;
- 122. Forma de la persecución;
- 123. Información recibida por el héroe respecto a la persecución;
- 124. Elementos auxiliares en las triplicaciones.

125-127. Socorro durante la persecución:

- 125. El personaje que salva;
- 126. Forma del socorro;
- 127. Muerte del agresor.

SITUACIÓN VI

Principio de la segunda secuencia

Desde la nueva fechoría (A^1 o A^2 , etc.) hasta el regreso, repetición de lo anterior, con los mismo epígrafes.

SITUACIÓN VII

Continuación de la segunda secuencia

- 128. Llegada de incógnito:
 - a) A la casa haciéndose contratar como doméstico;
 - b) A la casa sin hacerse contratar como doméstico;
 - c) A casa de otro rey;
 - d) Otras maneras de esconderse, etc.

129-131. Falaces pretensiones del falso héroe:

- 129. Personaje que cumple la función;
- 130. Forma de las pretensiones;
- 131. Preparativos de la boda.

132-136. Tarea difícil:

- 132. Personaje que la encomienda;
- 133. Motivación de la tarea por quienes la encargan (enfermedad, etc.);
- 134. Motivación real de la tarea (deseo de distinguir el falso héroe del verdadero, etc.);
- 135. Contenido de la tarea;
- 136. Elementos auxiliares en las triplicaciones.

137-140. Realización de la tarea;

- 137. Diálogo como auxiliar;
- 138. Papel del auxiliar;
- 139. Forma del cumplimiento de la tarea;
- 140. Elementos auxiliares en las triplicaciones.

141-143. Reconocimiento;

- 141. Cómo se hace comparecer el verdadero héroe (organización de un festín, examen de los mendigos);
- 142. Forma de la entrada en escena del héroe (en la boda, etc.);
- 143. Forma del reconocimiento;

144-146. Desenmascaramiento del falso héroe:

- 144. Personaje que desenmascara al falso héroe;
- 145. Como se le desenmascara;
- 146. Lo que provoca el descubrimiento.

147-148. Transfiguración;

- 147. El personaje;
- 148. Cómo se produce la transfiguración.

149-150. Castigo:

149. El personaje;

150. Tipo de castigo.

151. Boda y ascensión al trono.

3.3 Las siete esferas de acción de los personajes del cuento

Por otro lado, Propp hace hincapié en los personajes pues por medio de ellos se llevan a cabo las acciones y de ellos depende que se desarrollen las 31 funciones. De este modo, clasifica a las siete esferas de acción y le atribuye a cada uno de los personajes ciertas acciones específicas. La esfera de acción del agresor comprende la fechoría (*A*), el combate y las demás formas de lucha contra el héroe (*H*) y la persecución (*Pr*).

El donante comprende la preparación de la transmisión del objeto mágico (*D*) y la puesta del objeto mágico a disposición del héroe (*F*). El auxiliar comprende el desplazamiento del héroe en el espacio (*G*), el reparto de la fechoría o la carencia (*K*), el auxilio durante la persecución (*Rs*), la realización de tareas difíciles (*N*) y la transfiguración del héroe (*T*). La princesa comprende la imposición de una marca (*J*), el descubrimiento del falso héroe (*X*), el reconocimiento del héroe verdadero (*Q*), el castigo del segundo agresor (*U*) y el casamiento (*W*).

La esfera de acción del mandatario únicamente comprende el envío del héroe (*B*). El héroe comprende la partida en busca de algo (*C*↑), la reacción ante las exigencias del donante (*E*), el casamiento (*W*). Finalmente, al falso héroe le corresponde la partida en busca de algo (*C*↑), la reacción frente a las exigencias del donador siempre de forma negativa (*E_{neg}*) y las pretensiones falaces (*L*).

3.4 Cuadro de la metodología del cuento aplicada al videojuego

De acuerdo a lo que ya se explicó sobre la morfología del cuento y la manera en la que es abordada por Propp, a continuación se muestran las funciones o variables de la historia del videojuego y las constantes presentes en cada una de las situaciones.

SITUACIÓN INICIAL

Número	Función	Variable	En el videojuego
I.	Alejamiento	Alejamiento de los jóvenes/niños. (β^3)	Link cabalga en un bosque.
II.	Interrogatorio	El agresor interroga al héroe (ϵ^2)	Skull Kid manipulado por Majora's Mask interroga a Link.
III.	Información	Interrogatorio invertido o en otra forma (ζ^2)	Por medio de sus acciones, Link se da cuenta que Skull Kid le quiere hacer daño.
IV.	Engaño	El agresor actúa utilizando medios mágicos (η^2) y violencia (η^3)	Skull Kid utiliza su magia para robar el caballo de Link.
V.	Complicidad	El héroe reacciona mecánicamente ante la utilización de medios mágicos o de otra clase (Θ^2 y Θ^3)	Link reacciona y sigue a Skull Kid y decide sostenerse de la pata de su caballo.
VI.	Fechoría	El agresor roba y se lleva un objeto mágico (A^2), el agresor hace sufrir daños corporales (A^6), el agresor embruja a alguien o algo, el agresor encierra a alguien, lo encarcela (A^{15})	Skull Kid roba la ocarina y el caballo de Link. Con su magia lo cambia de aspecto físico y no le permite marcharse de <i>Termina</i> .
VI – a.	Carencia	Se necesita un objeto insólito (α^3), se necesita una forma específica (α^4)	Link necesita recuperar su ocarina para regresar a la normalidad.
VII.	Marca	Se imprime una marca en el cuerpo del héroe (I^1)	Link queda marcado al ser transformado físicamente por Skull Kid.

VIII.	Prohibición	Prohibición inversa (γ^2)	El Vendedor de Mascaras felices le ordena a Link recuperar Majora's Mask.
IX.	Transgresión	Ejecución de la orden (δ^2)	Link acepta la orden y la lleva a cabo.
X.	Mediación	Se manda inmediatamente al héroe (B^2)	Link se trata de un héroe víctima pues vive en carne propia la fechoría.
XI.	Principio de la acción contraria	(C)	Link busca la manera de llevar a cabo la orden del mandatario.
XII.	Partida	Partida (\uparrow)	Link llega por primera vez al Pueblo Reloj.
XIII.	Primera función del donante	El donante hace pasar una prueba al héroe (D^1)	La Gran Hada de Magia pide a Link que regrese su cuerpo a la normalidad.
XIV.	Reacción del héroe	El héroe supera la prueba (E^1)	Link regresa a la normalidad el cuerpo de la Gran Hada de Magia.
XV.	Recepción del objeto mágico	Transmisión directa del objeto (F^1)	Link obtiene el poder de utilizar magia.
XVI.	Desplazamiento	El héroe vuela por los aires (G^1)	Link utiliza la flor Deku para llegar a la Torre del Reloj.
XVII.	Combate	El héroe y el agresor se baten a campo abierto (H^1)	Link se enfrenta a Skull Kid por primera vez.
XVIII.	Segunda función del donante	Otras peticiones (D^7)	Link tiene un flashback de la Princesa Zelda.
XIX.	Reacción del héroe	El héroe responde (o no responde) al saludo del donante (E^2)	Link responde a Zelda y le muestra su ocarina para que le enseñe una canción.
XX.	Recepción del objeto mágico	Transmisión directa del objeto (F^1)	Link recuerda la Canción del Tiempo.
XXI.	Regreso	(\downarrow)	Link toca la Canción del Tiempo y regresa al primer día que llegó al Pueblo Reloj.

XXII.	Reparación	El personaje embrujado vuelve a ser lo que era (K ⁸)	El Vendedor de Mascaras felices regresa a Link a la normalidad.
XXIII.	Transfiguración	El héroe recibe directamente una nueva apariencia, por medio de la acción mágica de su auxiliar (T ¹)	Link recupera su forma humana después de aprender una canción para curar almas en pena.

SITUACIÓN 2

Número	Función	Variable	En el videojuego
I.	Partida	(↑)	Link sale del Pueblo Reloj para llegar al Pantano.
II.	Desplazamiento	El héroe se desplaza por la tierra o sobre el agua (G ²)	Link llega al Pantano a pie.
III.	Fechoría	El agresor embruja a alguien o algo (A ¹¹), el agresor lleva a cabo un robo o un rapto bajo cualquier otra forma (A ⁵)	Las aguas del pantano está envenenadas y la princesa Deku fue secuestrada.
III-a	Carencia	Se necesita un objeto mágico (α ²)	Link necesita atravesar las aguas del pantano sobre un bote.
IV.	Mediación	Se lanza una llamada de socorro, seguida por el envío del héroe (B ¹)	Kaepora Gaebora le indica a Link que debe salvar el Pantano.
V.	Principio de la acción contraria	(C)	Link acepta salvar el Pantano.
VI.	Primera función del donante	Un agonizante o un muerto piden al héroe que le preste su servicio (D ³)	Koume, la bruja le pide ayuda a Link.
VII.	Reacción del héroe	El héroe presta al muerto el servicio pedido (E ³)	Link le obsequia una poción a Koume para que se recupere.
VIII.	Recepción del objeto mágico	El objeto se halla en un lugar indicado (F ²)	Link debe ir al Centro Turístico del Pantano para que Koume le permita viajar gratuitamente en un barco.

IX.	Desplazamiento	El héroe se desplaza por la tierra o sobre el agua (G ²)	Link se desplaza en el bote sobre las aguas del Pantano para llegar al Palacio Deku.
X.	Mediación	Se lanza una llamada de socorro, seguida por el envío del héroe (B ¹)	Un mono le indica a Link que su hermano fue capturado por la Realeza Deku y debe salvarlo.
XI.	Principio de la acción contraria	(C)	Link acepta la tarea.
XII.	Segunda función del donante	Un prisionero pide al héroe que le libere (D ⁴)	El mono cautivo le pide a Link que lo libere.
XIII.	Reacción del héroe	El héroe libera al prisionero (E ⁴)	Link acepta su petición.
XIV.	Recepción del objeto mágico	Transmisión directa del objeto (F ¹)	El mono le enseña la canción Sonata del Despertar para que pueda ingresar al Templo Woodfall.
XV.	Mediación	Se manda inmediatamente al héroe (B ²)	El mono manda a Link al Templo Woodfall para que salve a la Princesa Deku.
XVI.	Principio de la acción contraria	(C)	Link acepta ir a rescatarla.
XVII.	Desplazamiento	El héroe vuela por los aires (G ¹), el héroe se desplaza por la tierra o sobre el agua (G ²)	Link utiliza flores Deku para llegar al Templo Woodfall.
XVIII.	Recepción del objeto mágico	El objeto se halla en un lugar indicado (F ²)	Link encuentra el Arco del Héroe dentro de un cofre en el Templo Woodfall.
XIX.	Combate	El héroe y el agresor se baten a campo abierto (H ¹)	Link se enfrenta a Odolwa, monstruo guardián del Templo.
XX.	Victoria	El agresor es vencido en un combate a campo abierto (J ¹)	Los restos de Odolwa se reducen a una máscara y Link se queda con ella.

XXI.	Reparación	La obtención del objeto buscado es resultado inmediato de las acciones precedentes (K ⁴)	La Princesa Deku regresa al Palacio, el mono es liberado y el agua del Pantano regresa a la normalidad.
XXII.	Regreso	(↓)	Link toca la Canción del Tiempo para regresar el tiempo al primer día.

SITUACIÓN 3

Número	Función	Variable	En el videojuego
I.	Partida	(↑)	Link sale del Pueblo Reloj para llegar a la Villa Goron.
II.	Desplazamiento	El héroe se desplaza por la tierra o sobre el agua (G ²)	Link llega a la Villa Goron a pie.
III.	Fechoría	El agresor embruja a alguien o algo (A ¹¹)	La Villa Goron se encuentra bajo un hechizo debido a un monstruo que se encuentra en el Templo Snowhead.
III-a	Carencia	Otras formas (α ⁶)	Link necesita descongelar la nieve que cubre a la Villa Goron.
IV.	Mediación	Se lanza una llamada de socorro, seguida por el envío del héroe (B ¹)	Kaepora Gaebora le indica a Link que debe salvar la Villa Goron.
V.	Principio de la acción contraria	(C)	Link acepta salvar la Villa Goron.
VI.	Primera función del donante	Un agonizante o un muerto piden al héroe que le preste su servicio (D ³)	Darmani, un fantasma, le pide a Link que cure su alma.
VII.	Reacción del héroe	El héroe presta al muerto el servicio pedido (E ³)	Link toca la Canción de la Curación y salva a Darmani.
VIII.	Desplazamiento	Se le indica el camino al héroe (G ³)	Darmani le pide a Link que lo siga para indicarle el camino hacia el cementerio.

IX.	Recepción del objeto mágico	El objeto se crea (F ³)	El alma de Darmani queda sellada en una máscara que Link obtiene.
X.	Transfiguración	El héroe recibe directamente una nueva apariencia, por medio de la acción mágica de su auxiliar (T ¹)	La máscara permite a Link cambiar de apariencia física y con ello, nuevas habilidades para seguir su aventura.
XI.	Mediación	Se manda inmediatamente al héroe (B ²)	Darmani pide ayuda a Link para que salve a la Villa Goron.
XII.	Principio de la acción contraria	(C)	Link acepta la petición.
XIII.	Desplazamiento	El héroe se desplaza por la tierra o sobre el agua (G ²)	Link se desplaza sobre la nieve para hablar con el Anciano Goron.
XIV.	Segunda función del donante	El donante saluda y pregunta al héroe (D ²)	Con su nuevo aspecto, el Anciano Goron saluda a Link.
XV.	Reacción del héroe	El héroe responde (o no responde) al saludo del donante (E ²)	Link le responde el saludo y lo hace creer que es Darmani.
XVI.	Recepción del objeto mágico	Transmisión directa del objeto (F ¹)	El Anciano Goron le enseña a Link la introducción de la Canción de Cuna.
XVII.	Mediación	Se divulga la noticia de la desgracia (B ⁴)	El Anciano Goron le pide a Link que salve a su hijo y a la Villa Goron.
XVIII.	Principio de la acción contraria	(C)	Link acepta la petición.
XIX.	Desplazamiento	El héroe se desplaza por la tierra o sobre el agua (G ²)	Link se desplaza sobre la nieve para llegar al Santuario Goron.
XX.	Tercera función del donante	El donante saluda y pregunta al héroe (D ²)	El bebé Goron saluda a Link y pregunta por su padre.
XXI.	Reacción del héroe	El héroe responde al saludo del donante (E ²)	Link le responde el saludo y toca la introducción de la canción.

XXII.	Recepción del objeto mágico	Transmisión directa del objeto (F ¹)	El bebé Goron le enseña la canción completa a Link.
XXIII.	Desplazamiento	El héroe se desplaza por la tierra o sobre el agua (G ²)	Link se desplaza por caminos nevados para llegar a Snowhead.
XXIV.	Recepción del objeto mágico	El objeto se halla en un lugar indicado (F ²)	Link encuentra las Flechas de Fuego dentro de un cofre en el Templo Snowhead.
XXV.	Combate	El héroe y el agresor se baten a campo abierto (H ¹)	Link se enfrenta a Goht, el monstruo guardián del Templo.
XXVI.	Victoria	El agresor es vencido en un combate a campo abierto (J ¹)	Los restos de Goth se reducen a una máscara y Link se queda con ella.
XXVII.	Reparación	La obtención del objeto buscado es resultado inmediato de las acciones precedentes (K ⁴)	El clima de la Villa Goron regresa a la normalidad. Los Goron regresan a su vida cotidiana.
XXVIII.	Regreso	(↓)	Link toca la Canción del Tiempo para regresar al primer día y seguir con su aventura.

SITUACIÓN 4

Número	Función	Variable	En el videojuego
I.	Partida	(↑)	Link sale del Pueblo Reloj para llegar al Rancho Romani.
II.	Desplazamiento	El héroe se desplaza por la tierra o sobre el agua (G ²)	Link llega al Rancho Romani a pie.
III.	Mediación	Se lanza una llamada de socorro, seguida por el envío del héroe (B ¹)	Romani le pide ayuda a Link para que proteja a las vacas de los extraterrestres.
IV.	Principio de la acción contraria	(C)	Link acepta ayudar a Romani.

V.	Primera función del donante	El donante hace pasar una prueba al héroe (D ¹)	Link debe superar una prueba para recuperar su caballo.
VI.	Reacción del héroe	El héroe supera la prueba (E ¹)	Link logra salvar a las vacas de los extraterrestres.
VII.	Recepción del objeto mágico	Por casualidad, el objeto cae en manos del héroe (F ⁵)	Por casualidad, el caballo de Link se encontraba en aquel rancho.
VIII.	Desplazamiento	El héroe se desplaza por la tierra o sobre el agua (G ²)	Link llega cabalgando a la Gran Bahía.
IX.	Fechoría	El agresor embruja a alguien o algo (A ¹¹)	Las aguas del océano se encontraban embrujadas.
IX-a.	Carencia	Otras formas (α ⁶)	Los huevos Zora fueron robados por las piratas y deben ser recuperados.
X.	Mediación	Se lanza una llamada de socorro, seguida por el envío del héroe (B ¹)	Mikau pide a Link que lo lleve a la orilla de la playa.
XI.	Principio de la acción contraria	(C)	Link acepta la petición.
XII.	Segunda función del donante	Un agonizante o un muerto piden al héroe que le preste su servicio (D ³)	Mikau en estado de agonía, le pide a Link que cure su alma.
XIII.	Reacción del héroe	El héroe presta al muerto el servicio pedido (E ³)	Link cura el alma de Mikau.
XIV.	Recepción del objeto mágico	El objeto se crea (F ³)	El alma de Mikau queda sellada en una máscara que Link obtiene.
XV.	Transfiguración	El héroe recibe directamente una nueva apariencia, por medio de la acción mágica de su auxiliar (T ¹)	La máscara permite a Link cambiar de apariencia física y con ello, nuevas habilidades para seguir su aventura.
XVI.	Mediación	Se lanza una llamada de socorro, seguida por el envío del héroe (B ¹)	Mikau le pide a Link que recupere los huevos Zora que fueron robados por las piratas.
XVII.	Principio de la acción contraria	(C)	Link acepta la petición.

XVIII.	Desplazamiento	El héroe se desplaza por la tierra o sobre el agua (G ²)	Link se desplaza por las aguas de la Gran Bahía para llegar a la Fortaleza Pirata.
XIX.	Recepción del objeto mágico	El objeto se halla en un lugar indicado (F ²)	Link encuentra el <i>Hookshot</i> en la Fortaleza Pirata que le ayudará para coleccionar todos los huevos Zora.
XX.	Desplazamiento	El héroe se desplaza por la tierra o sobre el agua (G ²)	Link viaja por las aguas del océano para llegar al laboratorio de la playa.
XXI.	Tercera función del donante	El donante saluda y pregunta al héroe (D ²)	Los huevos eclosionan y los bebés Zora saludan a Link.
XXII.	Reacción del héroe	El héroe responde (o no responde) al saludo del donante (E ²)	Link le responde el saludo y muestra su ocarina.
XXIII.	Recepción del objeto mágico	Transmisión directa del objeto (F ¹)	Los bebés Zora le enseñan una canción.
XXIV.	Cuarta función del donante	El donante saluda y pregunta al héroe (D ²)	Link con la canción aprendida despierta a la tortuga guardián de las aguas del océano, ésta lo saluda y le pide que se suba a su caparazón.
XXV.	Reacción del héroe	El héroe responde al saludo del donante (E ²)	Link responde al saludo y se sube al caparazón de la tortuga.
XXVI.	Desplazamiento	El héroe se desplaza por la tierra o sobre el agua (G ²)	Link se desplaza por las aguas del océano sobre el caparazón de la tortuga para llegar al Templo de la Gran Bahía.
XXVII.	Recepción del objeto mágico	El objeto se halla en un lugar indicado (F ²)	Link encuentra las Flechas de Hielo dentro de un cofre en el Templo de la Gran Bahía.

XXVIII.	Combate	El héroe y el agresor se baten a campo abierto (H ¹)	Link se enfrenta a Gyorg, el monstruo guardián del Templo.
XXIX.	Victoria	El agresor es vencido en un combate a campo abierto (J ¹)	Los restos de Gyorg se reducen a una máscara y Link se queda con ella.
XXX.	Reparación	La obtención del objeto buscado es resultado inmediato de las acciones precedentes (K ⁴)	Las aguas del océano de la Gran Bahía regresan a la normalidad. Los Zora regresan a su vida cotidiana.
XXXI.	Regreso	(↓)	Link toca la Canción del Tiempo para regresar al primer día y seguir con su aventura.

SITUACIÓN 5

Número	Función	Variable	En el videojuego
I.	Partida	(↑)	Link sale del Pueblo Reloj para llegar al cementerio de Ikana.
II.	Desplazamiento	El héroe se desplaza por la tierra o sobre el agua (G ²)	Link llega al cementerio cabalgando.
III.	Fechoría	El agresor embruja a alguien o algo (A ¹¹)	Ikana está embrujado y hundido en la oscuridad.
III-a.	Carencia	Otras formas (α^6)	Las almas errantes de Ikana no pueden descansar.
IV.	Mediación	Se divulga la noticia de la desgracia (B ⁴)	Link se entera que debe regresar la luz a Ikana mediante un sujeto que se encuentra a las afueras del lugar.
V.	Principio de la acción contraria	(C)	Link acepta la petición.

VI.	Primera función del donante	Un agonizante o un muerto piden al héroe que le preste su servicio (D ³)	El Capitán Keeta, un esqueleto dormido, es despertado por Link y le pide que le demuestre su habilidad con la espada.
VII.	Reacción del héroe	El héroe presta al muerto el servicio pedido (E ³)	Link acepta y gana el duelo de espadas contra el esqueleto.
VIII.	Recepción del objeto mágico	El objeto se halla en un lugar indicado (F ²)	Keeta le indica que enfrente de ellos hay un cofre con una máscara que él utilizaba para guiar a sus soldados.
IX.	Desplazamiento	Se le indica el camino al héroe (G ³)	Keeta le indica a Link el camino a las catacumbas del cementerio.
X.	Segunda función del donante	El donante saluda y pregunta al héroe (D ²)	Flat, un fantasma compositor, saluda a Link
XI.	Reacción del héroe	El héroe responde al saludo del donante (E ²)	Link escucha lo que Flat le dice.
XII.	Recepción del objeto mágico	Transmisión directa del objeto (F ¹)	Flat le enseña a Link la canción de las Tormentas.
XIII.	Mediación	Se lanza una llamada de socorro, seguida por el envío del héroe (B ¹)	Flat, le pide a Link que toque la canción de las Tormentas a su hermano, Sharp, y lo salve de la oscuridad.
XIV.	Principio de la acción contraria	(C)	Link acepta la petición.
XV.	Desplazamiento	El héroe se desplaza por la tierra o sobre el agua (G ²)	Link trepa un árbol para subir al Valle de Ikana.
XVI.	Tercera función del donante	Un prisionero pide al héroe que le libere (D ⁴)	Un científico con aspecto de momia le pide a Link que termine con la maldición que lo atormenta.

XVII.	Reacción del héroe	El héroe libera al prisionero (E ⁴)	Link cura al científico al tocar la Canción de la Curación.
XVIII.	Recepción del objeto mágico	Transmisión directa del objeto (F ¹)	El científico regresa a la normalidad y Link obtiene una máscara con aspecto de momia
XIX.	Desplazamiento	El héroe utiliza medios de comunicación inmóviles (G ⁴)	Link resuelve un acertijo dentro de un pozo seco con forma de laberinto.
XX.	Recepción del objeto mágico	El objeto se halla en un lugar indicado (F ²)	Link encuentra el Escudo Espejo dentro de un cofre dentro del pozo.
XXI.	Desplazamiento	El héroe utiliza medios de comunicación inmóviles (G ⁴)	.A través del pozo, llega al Antiguo Castillo de Ikana.
XXII.	Cuarta función del donante	El donante hace pasar una prueba al héroe (D ¹)	El Rey de Ikana, Igos du Ikana, reta a Link a una batalla a muerte.
XXIII.	Reacción del héroe	El héroe supera (E ¹)	Link vence a Igos y a sus secuaces.
XXIV.	Recepción del objeto mágico	Transmisión directa del objeto (F ¹)	Igos le enseña a Link la <i>Elegía al Vacío</i> , una canción para poder llegar al Templo Stone Tower.
XXV.	Mediación	Se lanza una llamada de socorro, seguida por el envío del héroe (B ¹)	Igos le pide a Link que termine con la maldición sobre Ikana.
XXVI.	Principio de la acción contraria designado	(C)	Link acepta regresar a <i>Ikana</i> a la normalidad.
XXVII.	Desplazamiento	El héroe utiliza medios de comunicación inmóviles (G ⁴)	Link sube a la Torre de Piedra por diversas plataformas hasta llegar al Templo Stone Tower.
XXVIII.	Recepción del objeto mágico	El objeto se halla en un lugar indicado (F ²)	Link encuentra las Flechas de Luz dentro de un cofre en el Templo Stone Tower.

XXIX.	Combate	El héroe y el agresor se baten a campo abierto (H ¹)	Link se enfrenta a Twinmold, el monstruo guardián del Templo.
XXX.	Victoria	El agresor es vencido en un combate a campo abierto (J ¹)	Los restos de Twinmold se reducen a una máscara y Link se queda con ella.
XXXI.	Reparación	La obtención del objeto buscado es resultado inmediato de las acciones precedentes (K ⁴)	La tierra de Ikana regresa a la normalidad. Los espíritus errantes pueden descansar.
XXXII.	Regreso	↓	Link toca la Canción del Tiempo para regresar al primer día y seguir con su aventura.

SITUACIÓN 6

Número	Función	Variable	En el videojuego
I.	Partida	(↑)	Link sube a la Torre del Reloj para enfrentarse a Skull Kid y recuperar a Majora's Mask.
II.	Primera función del donante	El donante hace pasar una prueba al héroe (D ¹)	Los gigantes pusieron a prueba la habilidad de Link al tener que destruir a los monstruos guardianes de cada templo.
III.	Reacción del héroe	El héroe supera la prueba (E ¹)	Link destruye a los cuatro monstruos guardianes de los templos.
IV.	Recepción del objeto mágico	Transmisión directa del objeto (F ¹)	Los gigantes le enseñan a Link una canción para que él los llame y detengan la luna.
V.	Persecución invertida	El héroe vuela en seguimiento del perseguidor (Pr ¹)	Link persigue a Majora's Mask dentro de la luna.

VI.	Desplazamiento	El héroe utiliza medios de comunicación inmóviles (G ⁴)	Link es transportado a la luna por medio de un rayo de luz.
VII.	Socorro	Durante su huida, el héroe se transforma en objetos que le hacen irreconocible (Rs ³)	Link cambia su apariencia física por medio de la magia de una máscara para vencer a Majora's Mask.
VIII.	Marca	Otras formas de marca (I ³)	El héroe recibe una máscara después de jugar con todos los niños de la luna.
IX.	Combate	El héroe y el agresor se baten a campo abierto (H ¹)	Link se enfrenta contra Majora's Mask.
X.	Victoria	El agresor es vencido en un combate a campo abierto (J ¹)	El espíritu que poseía a Majora's Mask es destruido después de la batalla.
XI.	Reparación	La obtención del objeto buscado es resultado inmediato de las acciones precedentes (K ⁴)	El Vendedor de Máscaras felices recupera la Majora's Mask después de toda la aventura que Link vivió. La luna es destruida y los habitantes de <i>Termina</i> pueden volver a vivir pacíficamente.
XII.	Regreso	(↓)	La luna es destruida y Link regresa a Termina.
XIII.	Tarea difícil	(M)	El Vendedor de Máscaras felices pidió a Link que recuperara la Majora's Mask.
XIV.	Tarea cumplida	(N)	Link derrota al espíritu que poseía la Majora's Mask y la recupera.

XV.	Reconocimiento	(Q)	El Vendedor de Máscaras felices reconoce que la llegada de Link trajo felicidad a todos los habitantes de <i>Termina</i> .
XVI.	Descubrimiento	(X)	Se revela que Skull Kid no era el verdadero agresor.
XVII.	Transfiguración	El héroe recibe directamente una nueva apariencia, por medio de la acción mágica de su auxiliar (T ¹)	Link recupera su apariencia física después de la batalla contra el agresor.
XVIII.	Castigo	(V)	Skull Kid pide perdón a los gigantes pero ellos no lo escuchan. Deciden ignorarlo y dejarlo solo. Regresan a sus lugares de origen.
XIX.	Boda	El héroe recibe una recompensa en forma de dinero o de cualquier tipo (W ³)	Finalmente, Link puede regresar a su hogar y dejar a un lado todo lo que vivió en <i>Termina</i> .

3.5 La morfología del cuento y *The Legend of Zelda: Majora's Mask*

El videojuego está dividido en seis situaciones, pues en cada una de ellas se presenta una nueva fechoría que desencadena una nueva carencia que está ligada a la fechoría y carencia inicial. “Si antes de la reparación del daño, alguien siente de pronto una carencia, que provoca una nueva búsqueda, es decir, una nueva secuencia, pero no un nuevo cuento.”⁴¹

Para que un cuento funcione correctamente, debe existir una carencia inicial que dará pie a nuevas situaciones donde se presentan las funciones restantes. “La necesidad o la carencia inicial representa una situación.”⁴² En este caso, la

⁴¹ *Ibid.*, p.125

⁴² *Ibid.*, p.100

carencia inicial es el robo que sufrió el mandatario, el Vendedor de Máscaras felices, por parte del falso héroe o falso agresor, Skull Kid. A partir de esta acción, los personajes comienzan a actuar con el propósito de cumplir con la función que les corresponde pues de algún modo, obtienen información acerca de la carencia. “Para comenzar a actuar, los personajes deben saber algo [...] suelen cumplir su función porque han visto ya algo.”⁴³

La situación inicial presenta al héroe, Link, como un niño de aproximadamente diez años que se aleja de su casa a caballo (alejamiento β). Cabalga por un bosque oscuro y nada se sabe de su familia ni de él, sólo que está en busca de una preciada amiga. Es aquí donde el héroe es atacado por el falso héroe controlado por el agresor, no obstante, la carencia inicial ya había ocurrido, pues el robo de la máscara sucedió antes de que el héroe apareciera. A partir de este punto, las funciones se presentan en otro orden diferente al establecido por Propp sin afectar el desarrollo de la historia.

Hasta que el héroe es interceptado y atacado por el agresor, aparece una segunda carencia y con ello la prohibición y la transgresión inversa por parte del mandatario. Después de que el héroe sufre la fechoría en carne propia, surge su motivación: “por motivaciones entendemos tanto los móviles como los fines de los personajes, que les impulsan a realizar tal o cual acción.”⁴⁴ Debe recuperar la máscara robada para regresar su aspecto físico a la normalidad y poder regresar a casa.

Una vez que el héroe es auxiliado por los donantes y obtiene objetos mágicos se da el primer combate (*H*). Debido a que la dinámica del videojuego juega con el tiempo de los sucesos, el héroe viaja en el tiempo y regresa al primer día en que recibe la prohibición inversa por parte del mandatario. De este modo, el héroe logra reparar el daño que él mismo sufrió por parte del agresor, sin embargo, la carencia inicial sigue sin ser reparada.

⁴³ *Ibid.*, p.95

⁴⁴ *Ibid.*, p.99

El héroe sigue su aventura y a partir de la segunda secuencia surgen nuevas fechorías y nuevas carencias, lo que lleva al héroe a iniciar la secuencia con la partida hacia el lugar donde se llevó a cabo la nueva fechoría. En cada situación, aparece un donante y un objeto mágico, un combate y una victoria gracias a la obtención del objeto mágico. El daño inicial de esa secuencia es reparado y finaliza con el regreso del héroe y su viaje en el tiempo al primer día que recibió la prohibición inversa. El orden de estas funciones es el mismo hasta la quinta situación.

En la sexta y última situación, aparecen las funciones restantes del cuento. Se da el enfrentamiento final entre el héroe y el agresor, se revela la verdadera identidad del falso héroe y el daño inicial es reparado, es decir, el héroe recupera la máscara y es entregada al mandatario. El falso héroe es castigado, el héroe recibe una nueva apariencia (transfiguración *T*) y el videojuego finaliza con la recompensa del mismo (boda *W*). El héroe finalmente puede regresar a su hogar.

El reparto de las siete esferas de acción de acuerdo a las funciones de los personajes queda de la siguiente manera:

El agresor corresponde a la máscara que fue robada, *Majora's Mask*, pues comprende la fechoría (*A*), combate (*H*), marca (*I*) y persecución (*Pr*), es decir, las acciones que se llevan cabo contra el héroe.

La figura del donante es desarrollada por diversos personajes a lo largo del videojuego, comprenden la preparación de la transmisión del objeto mágico (*D*) y la disposición del objeto mágico a manos del héroe (*F*). En su mayoría tienen alguna carencia y necesitan la ayuda del héroe para resolver el problema, lo cual también los convierte en la figura actancial de princesa pues le imponen al héroe ciertas tareas para que a cambio pueda recibir el objeto mágico. Entre ellos se encuentran los personajes: el Vendedor de Máscaras felices, Darmani, Mikau, Kaepora Gaebora, Flat, Capitán Keeta, Romani, Grandes Hadas, entre otros.

La esfera de acción de la princesa recae en cada uno de los habitantes de *Termina*, personas con vidas normales que después de ocurrir la fechoría inicial, es decir, el robo de la máscara, se ven afectadas directamente por ésta. Se les presentan problemas que únicamente el héroe puede resolver. Al héroe se le presenta la tarea de recuperar la máscara antes de que se agote el tiempo y así evitar la muerte de todos ellos.

Por lo tanto, les corresponden: “la petición de realizar tareas difíciles (*M*), la imposición de una marca (*J*), el descubrimiento del falso héroe (*X*), el reconocimiento del héroe verdadero (*Q*), el castigo del segundo agresor (*U*) y el casamiento (*W*).”⁴⁵ Algunos personajes del videojuego que pertenecen a esta esfera actancial son algunos de los donantes: Darmani, Mikau, Romani y las Grandes Hadas. Asimismo, personajes que dependen del héroe y no tienen un papel relevante durante el desarrollo del videojuego: el alcalde de la Ciudad Reloj, los habitantes de cada zona del videojuego, los miembros Zoras de la banda *Indigo- Go's*, las piratas, entre otros.

Por otro lado, la princesa siempre está acompañada de la figura actancial del padre que se encarga de castigar al falso héroe y proponer las tareas difíciles, en este caso, es el Vendedor de Máscaras felices quien se encarga de ello y al mismo tiempo actúa como la figura del mandatario, ya que él es quien le impone al héroe la prohibición inversa (γ) al avisarle sobre la fechoría y enviarlo a que la repare (momento de transición *B*).

La figura actancial del héroe es ocupada por Link, le corresponde el alejamiento de casa (β), la transgresión (δ), aceptar la tarea difícil (principio de la acción contraria *C*), la partida (\uparrow), las reacciones ante las peticiones de los donantes (*E*), el desplazamiento (*G*), victoria (*J*) y el casamiento (*W*). Sin embargo, a diferencia de cómo Propp lo estableció, en este caso, es el héroe quien persigue al agresor, por lo tanto, se trata de una persecución inversa (*Pr*). Durante su último enfrentamiento, la máscara huye hacia la luna y Link la sigue, lo cual da pie al

⁴⁵ *Ibid.*, p.106

combate. Asimismo, se trata de un héroe víctima pues sufrió la fechoría en carne propia al ser transformado en un ser con forma de árbol por medio de la magia del falso héroe manipulado por el agresor.

En la figura del falso héroe se encuentra Skull Kid, sin embargo, más que un falso héroe se le considera un falso agresor, ya que desde el inicio del videojuego se cree que él es el villano que ocasiona todos los problemas en *Termina* y amenaza con estrellar la luna contra el lugar, pero en realidad es la máscara quien lo controla y lo obliga a hacer todo lo que hace, es decir, se roba los méritos del agresor. Es hasta el clímax que se revela que la máscara es el verdadero agresor al pronunciar la frase: “una marioneta que ya no puede ser usada es mera basura”⁴⁶, refiriéndose a Skull Kid. Lleva a cabo seis de las funciones que le pertenecen al agresor: interrogatorio (ϵ), información (ζ), engaño (η), fechoría inicial, que es el robo de la máscara (A) y castigo (V).

La figura actancial del objeto mágico según Propp se divide en tres categorías: los auxiliares universales, los auxiliares parciales y auxiliares específicos. Sin embargo, Propp hace una diferencia entre los objetos como tal y a los seres vivos que ayudan al héroe, a éstos los llama *auxiliares mágicos*. “Es más cómodo llamar a los seres vivos auxiliares mágicos, y a los objetos y cualidades objetos mágicos, aunque ambos funcionan de la misma manera.”⁴⁷ En esta categoría se encuentra Epona, la yegua de Link que es considerado un auxiliar universal.

Las armas en general, como el escudo espejo y la espada de Link, y las canciones como la Canción del Tiempo y la Canción de la Curación pertenecen a auxiliares específicos pues ayudan al héroe, como su nombre lo indica, para superar una situación específica. Tocar una canción para poder acceder a un templo, usar el escudo espejo para alumbrar un espejo que abre una puerta, etc.

Por último, las máscaras funcionan como auxiliares parciales pues ayudan al héroe para cambiar de apariencia física y obtener nuevas habilidades, las cuales

⁴⁶ The Legend of Zelda: Majora's Mask (Versión 1.1) [Software]. (2015). Japón: Nintendo

⁴⁷ *Op. Cit.*, Propp, p.109

pueden utilizarse a lo largo de todo el videojuego sin importar el punto de la historia.

En general, las siete figuras de acción poseen una carencia: la aventura empieza debido a que el héroe extraña a su preciada amiga y emprende su búsqueda. Más tarde es atacado por el falso héroe, necesita recuperar su ocarina y regresar a la normalidad su aspecto físico. El mandatario necesita recuperar la máscara Majora's Mask. La princesa, a pesar de estar compuesta por diversos personajes, la mayoría necesita que el héroe cure sus almas. El donante necesita que el héroe derrote a algún enemigo o salve a algún otro personaje. El falso héroe es motivado a robar la máscara debido al abandono por parte de sus amigos. Tanto el agresor como los objetos mágicos son los únicos sin carencia durante el desarrollo del videojuego.

De este modo, se puede determinar que de acuerdo a las variables propuestas por Propp, el videojuego se resume de la siguiente manera:

- I. $\alpha \beta^3 \epsilon^2 \zeta^2 \eta^2, \eta^3 \Theta^2, \Theta^3 A^2, A^6, A^{15} \alpha^3, \alpha^4 I^1 \gamma^2 \delta^2 B^2 C D^1 E^1 F^1 G^1 H^1 D^7 E^2 F^1 \downarrow K^8 T^1$
- II. $\uparrow G^2 A^{11}, A^5 \alpha^2 B^1 C D^3 E^3 F^2 G^2 B^1 C D^4 E^4 B^2 C G^1, G^2 F^2 H^1 J^1 K^4 \downarrow$
- III. $\uparrow G^2 A^{11} \alpha^6 B^1 C D^3 E^3 G^3 F^3 T^1 B^2 C G^2 D^2 E^2 F^1 B^4 C G^2 D^2 E^2 F^1 G^2 F^2 H^1 J^1 K^4 \downarrow$
- IV. $\uparrow G^2 B^1 C D^1 E^1 F^5 G^2 A^{11} \alpha^6 B^1 C D^3 E^3 F^3 T^1 B^1 C G^2 F^2 G^2 D^2 E^2 F^1 D^2 E^2 G^2 F^2 H^1 J^1 K^4 \downarrow$
- V. $\uparrow G^2 A^{11} \alpha^6 B^4 C D^3 E^3 F^2 G^3 D^2 E^2 F^1 B^1 C G^2 D^4 E^4 F^1 G^4 F^2 G^4 D^1 E^1 F^1 B^1 C G^4 F^2 H^1 J^1 K^4 \downarrow$
- VI. $\uparrow D^1 E^1 F^1 Pr^1 G^4 Rs^3 I^3 H^1 J^1 K^4 \downarrow M N Q X T^1 V W^3$

Capítulo 4

El discurso de *The Legend of Zelda: Majora's Mask*

4.1 El análisis del discurso

El análisis del discurso como cualquier metodología ha sido utilizada desde hace algunas décadas y con el paso de los años, su aplicación ha sido empleada en diversas áreas de estudio. Según María del Camino Garrido⁴⁸, los orígenes del término *análisis del discurso* se remontan en 1952, cuando Z. S. Harris utilizó por primera vez este término, en dos de sus artículos con el mismo título. Su método consistía en describir aquellas estructuras que sobrepasaban los límites oracionales utilizando como criterio la distribución complementaria, es decir, describía los textos escritos buscando palabras y frases repetidas que formarían una base para clasificar las palabras y las frases que aparecen al lado de éstas.

Partía del supuesto de que al descubrir las interrelaciones de las palabras del texto, se revelaría algo acerca de la estructura de éste. Se trataba de un método formal que recurría a los procedimientos de la lingüística descriptiva. Es precisamente en este proceso donde aparecen los problemas de la metodología: no logra encontrar solución a la conexión entre el comportamiento o situación social y la lengua.

Después de exponer el método, el procedimiento, las técnicas y los resultados e interpretaciones, Harris llega a la conclusión de que para darse cuenta de la estructura de la oración se puede trabajar en el marco de la lingüística descriptiva, pero es el análisis del discurso el que debe ocuparse de la estructura del texto:

Junto con Harris se suele señalar a Greimas y su semántica estructural como otro de los puntos de partida del análisis del discurso. Pero su concepción se aleja

⁴⁸ Garrido, María del Camino, (2002). Análisis del discurso: ¿problema sin resolver? [en línea]. *Universidad de León: España.* Dirección URL: https://buleria.unileon.es/xmlui/bitstream/handle/10612/689/Camino%2520Garrido_02.pdf?sequence=1 [consultado el 17 de marzo de 2017]

bastante de la del primero, quien en su método excluyó cualquier referencia directa a los aspectos significativos del discurso. Por lo tanto, una de las principales diferencias que los dos autores hacen del discurso, tiene que ver con el nivel de análisis en el que se sitúan: *interfrástico* según Harris y *transfrástico* según Greimas.

Para González y Karam⁴⁹, el análisis del discurso es una metodología que incluye un procedimiento sobre un cuerpo previamente delimitado y sobre el cual se experimentan aplicaciones conceptuales y herramientas de interpretación. En un principio, era una técnica básicamente lingüística que suponía conocimientos más o menos duros sobre sintáctica, semántica y fonología. Sin embargo, constituye un giro en el pensamiento social, ya que es una forma distinta de ver y de acercarse a la realidad social. El análisis del discurso se ha usado con mucha frecuencia en los estudios de comunicación para interpretar los discursos sociales.

Para Calsamiglia y Tusón⁵⁰ el análisis del discurso es un instrumento que permite entender las prácticas discursivas que se producen en todas las esferas de la vida social en las que el uso de palabras, ya sean orales o escritas, forma parte de las actividades que en ellas se desarrollan.

Para Daniel Prieto, el discurso es la tendencia a elaborar mensajes, por ciertos recursos expresivos por encima de otros. Por lo tanto, todo acto discursivo significa una selección de términos con una determinada combinación de los mismos y a la vez, una selección de temas en un contexto determinado. Para comprender cualquier discurso, se necesita información de quiénes lo producen y de sus destinatarios.⁵¹

Prieto establece cuatro planos del análisis del discurso: de estructuras básicas, narrativo, ideológico y estilístico mediante los cuales se hará el análisis del

⁴⁹ Vega Montiel, Aimée [coordinadora], *La comunicación en México: una agenda de investigación*, México: Universidad Autónoma de México, 2011, p.143

⁵⁰ *Ibíd.*, p.142

⁵¹ Prieto, Daniel, *El juego del discurso: manual de análisis de estrategias discursivas*, Buenos Aires, Lumen Humanitas, 1999, p.163

discurso del videojuego. El primer plano se divide en ocho rubros a identificar: ideas núcleo, sintagma, modos de predicación, grado de referencialidad, lo dicho y lo no dicho, complementariedad, tipificación e isotopía y oposición.

La primera busca identificar el tema central de un discurso. Incluye analizar las ideas manifiestas, así como las latentes, a través de enunciados decididos e inferencias. El sintagma alude al orden del discurso tanto de los enunciados como los periodos en que se divide un discurso. Los modos de predicación son las ideas que se dicen en torno a las ideas núcleo, cualidades y acciones.

El grado de referencialidad son los grados de importancia que un emisor sitúa sobre el objeto de su estudio. Existen tres tipos de referencialidad: alta, donde el emisor destaca mucho las características del objeto. Baja, donde el actor apenas ofrece características del objeto y distorsionantes, donde las características de ese objeto no corresponden con él y cae en los estereotipos. Lo dicho y lo no dicho se refiere a la parte oculta o silenciada de un discurso. La complementariedad asume que los objetos del discurso se complementan entre sí.

La tipificación es el uso de estereotipos sobre los sujetos o situaciones y la isotopía es la presentación de ciertos elementos discursivos que tienden a cerrar el espacio de un objeto, sujeto o situación del que se está hablando a través de la predicación. Por último, la oposición permea todos los tipos de discurso y asume que quien lo emite debe enfrentar a algo.

El plano narrativo se refiere a un estado o una transformación del sujeto del que se habla en el discurso. Está conformado por tres niveles: situación, personajes y ambiente. La situación es la descripción de un acontecimiento en secuencia. Los personajes son los sujetos sobre los cuales se predicen tres tipos de características: competencia que se refiere a las capacidades del sujeto, móviles, la motivación del personaje a actuar de cierta manera y; el ser y el parecer, es decir, el sujeto es narrado con relación a un referente. El ambiente es la descripción de los ambientes físicos en los que se desenvuelve la historia.

El plano estilístico hace alusión al estilo que determina a un personaje, acción o situación. De éste depende el sentido del mensaje. El estilo se auxilia de recursos expresivos para enfatizar, disimular, crear suspenso, embellecer, exagerar, confrontar, entre otras cosas. Está conformado por los siguientes elementos: universalización, tópicos, redundancia, personalización, inclusión, pregunta, amplificación, acumulación, antítesis y antonomasia.

La universalización se refiere al juicio que generaliza a integrantes de un grupo mediante expresiones masculinas y singulares. Los tópicos son las formas de enfatización en el discurso que se auxilian de frases hechas. La redundancia enfatiza para dar mayor realce a un asunto. La personalización es un actor político que personaliza y construye a un destinatario imaginario para generar familiaridad con su auditorio. Y la inclusión es el objeto del discurso que incluye a los destinatarios.

La pregunta es un recurso para enfatizar un hecho y no espera respuesta. La amplificación es la tendencia a enfatizar la importancia de un hecho. Recurre a la degradación de un hecho, sujeto o acción. La acumulación se refiere al uso de adjetivos para resaltar al sujeto o a la acción. La antítesis es la confrontación de los personajes. La antonomasia hace alusión al uso de adjetivos para referirse a algo.

Por último, el plano ideológico se divide en cinco rubros a identificar: unicentualidad significativa, el todo expresado, consignas de interpretación, apelación a experiencias decisivas y visión polarizada. La unicentualidad significativa es la enfatización o redundancia en una descripción para dejar en el receptor una interpretación del tema.

El todo expresado se refiere a cuando el mensaje se cierra en sí mismo para que el receptor no tenga alternativa. Las consignas de interpretación es la manera en la que el emisor decide interpretar el mensaje. La apelación a experiencias decisivas son los núcleos significativos para convencer a alguien sobre un fenómeno. La visión polarizada es la exacerbación de esquemas opositivos.

4.2 Análisis del discurso del videojuego según el análisis del discurso de Daniel Prieto

Se analizará el discurso del videojuego tomando como referencia las siete esferas de acción que Propp establece en la morfología del cuento: el héroe, la princesa, el agresor, el mandatario, el auxiliar mágico, el objeto mágico y el falso héroe/falso agresor. De este modo, se podrán determinar los elementos propios del cuento maravilloso presente en el videojuego.

4.2.1 Plano de estructuras básicas

- **Ideas núcleo**

La idea central del videojuego es la responsabilidad que tiene el héroe de salvar al mundo y a los habitantes. Como lo determinó Propp, cada figura actancial depende de él, es decir, cada personaje lleva a cabo diferentes funciones a lo largo de la historia, sin embargo, éstas siempre giran en torno a la figura del héroe. Los diálogos que hacen alusión al héroe, a la princesa, al agresor, al mandatario, al auxiliar mágico, al objeto mágico y al falso héroe son los siguientes:

SITUACIÓN 1

Diálogos que hacen alusión a las funciones del héroe:

“[...] Un niño que, después de vencer al mal y salvar *Hyrule*, se marchó de la tierra que lo convirtió en una leyenda... -Narrador

“Una vez terminada las batallas en el tiempo, se embarcó en un viaje. Un viaje secreto y personal... Un viaje en busca de una amada e invaluable amiga...” –Narrador

“¿De verdad? ¿Lo harás por mí? Estaba seguro que aceptarías.
–Vendedor de Máscaras felices

“¡Estarás bien! ¡Lo lograrás! Confía en tus fuerzas... Confía...” –Vendedor de Máscaras felices

Diálogos que hacen alusión a las funciones de la princesa:

“La luna es increíblemente grande justo ahora... Parece como si se fuera a estrellar contra nosotros...” –Tatl

Diálogos que hacen alusión a las funciones del agresor:

“La máscara que me robaron... se llama Majora's Mask. Es un objeto maldito que según las leyendas, fue utilizado por una antigua tribu durante rituales de brujería. [...] Se cree que un poder malvado será otorgado a quien se ponga esa máscara.” –Vendedor de Máscaras felices

“¡Te lo ruego! ¡Debes recuperar esa máscara o algo terrible sucederá!”
–Vendedor de Máscaras felices

“Esa máscara... El Skull Kid usa el poder de la máscara para hacer todas esas terribles cosas.” –Tatl

Diálogos que hacen alusión a las funciones del mandatario:

“Soy el vendedor de la Tienda de Máscaras Felices. Viajo de aquí a allá en busca de máscaras... Durante mis viajes, una máscara muy importante fue robada por un diablillo en el bosque. Ahora estoy al borde de la perdición... Pero ahora te he encontrado.” –Vendedor de Máscaras felices

“Si puedes recuperar el objeto preciado que te robaron, te regresaré a la normalidad. A cambio... Lo único que pido es que recuperes mi preciada máscara que el diablillo me robó.” –Vendedor de Máscaras felices

“¿Qué? ¿No es una tarea sencilla? Pero para alguien como tú, no debe ser nada complicado.” –Vendedor de Máscaras felices

“Sin embargo... La cuestión es que soy un hombre muy ocupado... Y debo marcharme de este lugar en tres días.” –Vendedor de Máscaras felices

“Pero no te preocupes, estarás bien. Eres joven y muy valiente. Estoy seguro que lograrás encontrarla.” –Vendedor de Máscaras felices

“Ya he cumplido mi parte... Entonces, por favor, dame lo que me prometiste que me darías.” –Vendedor de Máscaras felices

Diálogos que hacen alusión a las funciones del auxiliar mágico:

“¡Joven! Por favor, escucha mi petición: el enmascarado Skull Kid me ha separado en pedazos. Por favor encuentra al hada perdida que está dentro de este pueblo, y tráela de vuelta a su Fuente de Hadas.” –Gran Hada Mágica

“Tatl, y tú, joven de la forma alterada... Gracias por recuperar mi cuerpo a la normalidad. [...] Soy la Gran Hada de Magia [...] Lo único que puedo ofrecer ahora es esto: te concederé poder mágico como una muestra de mi gratitud. ¡Por favor, acéptalo!” –Gran Hada Mágica

“¡He escuchado de una piedra llamada Lágrima de Luna que brilla más que ninguna! Si tienes alguna, me encantaría comprarla. ¡A mi esposa le va a encantar! Si me las das, ¡te permitiré utilizar esta Flor Deku!” –Mercader Deku

“Estoy rezando para que tu viaje sea seguro. Si algo llega a pasar, recuerda esta canción... [...] La Diosa del Tiempo siempre te protegerá. Si tocas la Canción del Tiempo, ella te ayudará...” –Princesa Zelda

“¡El vendedor de máscaras dijo que si recuperabas el preciado objeto que te habían robado, él podía regresarte a la normalidad!” –Tatl

“Se trata de una melodía que cura magia maligna y espíritus en problemas, convirtiéndolos en máscaras. Estoy seguro que te será de ayuda en un futuro.” –Vendedor de Máscaras felices

Diálogos que hacen alusión a las funciones del objeto mágico:

“¡Has obtenido poder mágico! En tu forma actual presiona B para soplar una gran burbuja. Suéltalo para dispararla.” –Menú

“¡Has recuperado tu Ocarina del Tiempo! La princesa Zelda te obsequió este preciado instrumento.” –Menú

¡Has recordado la Canción del Tiempo! Esta melodía, que persiste en tu mente, es una canción de los recuerdos de la Princesa Zelda. –Menú

“Por cierto, te obsequio esta máscara en conmemoración del día de hoy. No temas, la magia ha sido sellada dentro de la máscara.” –Vendedor de Máscaras felices

“¡Has obtenido la Máscara Deku como recuerdo! Póntela para transformarte en Deku. Quítatela para regresar a la normalidad.” –Menú

Diálogos que hacen alusión a las funciones del falso héroe:

“Oh, vamos... ¿De verdad crees que puedes derrotarme? ¡Tonto! [...] ¡Te ves muy bien! ¡Te quedarás aquí viéndote de esa forma para siempre!”

–Skull Kid

“Hey Skull Kid, ¿Qué te parece si devuelves esa máscara, ahora?” –Tatl

SITUACIÓN 2

Diálogos que hacen alusión a las funciones del héroe:

“¡Detente ahí mismo! ¿Tienes algún asunto en el pantano? Afuera del pueblo es muy peligroso, así que no puedo permitir que un niño como tú... ¿una espada? Mis disculpas, señor. Estuvo mal de mi parte tratarlo como un niño.” –Soldado vigilante

“Si tienes la valentía y determinación de seguir adelante y enfrentar al destino, entonces te enseñaré algo útil.” –Kaepora Gaebora

“¡Por favor! ¡Ayúdame!” –Koume

“Regresaré a la Tienda de Pociones, cuento contigo. –Kotake

“Por favor, cree en mis palabras...” –Hermano mono

“¡Te has apoderado de los restos de Odolwa! Al haberlo hecho, has liberado el espíritu inocente que estaba aprisionado dentro de la máscara.”

–Menú

“¡Hey, estuviste muy bien allá afuera! ¿Ya lo habías hecho antes o qué?”

–Tatl

“¡Ahora sólo mantén ese ritmo y salva a los otros tres!” –Tatl

“Rápido, Sr. Link, ¿podría encontrar una manera de llevarme hasta el Palacio Deku?” –Princesa Deku

“Oh, extraño viajero, haré lo que pueda. Por favor, descanse un poco antes de irse.” –Rey Deku

Diálogos que hacen alusión a las funciones de la princesa:

“La mayoría de los ciudadanos ya han tomado refugio sin esperar las órdenes del alcalde. Los únicos que aún no lo han hecho son los servidores públicos y los miembros del comité...” –Viscen

“¡Sr. Alcalde y los miembros del Comité del Carnaval, por favor, ordenen evacuar a los que aún no lo han hecho!” –Viscen

“¡Cobardes! ¿De verdad creen que la luna se estrellará? Los ciudadanos simplemente están confundidos y ocasionaron pánico colectivo creyendo esa ridícula teoría sin fundamentos.” –Mutoh

“¡Estamos a punto de castigar a un tonto mono que secuestró a la Princesa Deku!” –Rey Deku

“¡Ahora hay que apurarnos y ayudar a la princesa que el mono mencionó!” –Tatl

“¡Estaba preocupada de que si no regresaba a casa, mi padre creería que el mono me secuestró!” –Princesa Deku

Diálogos que hacen alusión a las funciones del agresor:

En esta situación, no hubo diálogos recurrentes a al agresor.

Diálogos que hacen alusión a las funciones del mandatario:

“¿No te sientes obligado a ayudar a una pobre anciana cuando ves una?”

–Koume

“Templo sólo para Deku. Hermano fue a ver a la Princesa Deku para encontrar Templo. No salió bien. Ahora hermano capturado por Deku. Hermano en palacio. ¡Él y pantano en gran peligro! ¡Ayuda!” –Mono

“Entonces, eso significa... ¡Tú irás en mi lugar y salvarás a la princesa!”

–Hermano mono

“¿De pura casualidad, un mono te pidió que me rescataras?” –Princesa Deku

“Entonces te llamas Link, ¿cierto? Gracias por mantener tu promesa.” – Hermano mono

Diálogos que hacen alusión a las funciones del auxiliar mágico:

“Entonces la canción grabada en esta piedra te será de gran ayuda. Recuérdala muy bien y tócala cuando sea necesario” – Kaepora Gaebora

“¡Tú! ¿No tienes algo para que recupere mis fuerzas?” –Koume

“¡Me has salvado! Soy la guía del tour por el pantano. Me encargo del paseo en bote, ven a verme y te daré un paseo gratis.” –Koume

“Ahora te enseñaré la melodía que abre el templo.” –Hermano mono

“¿Ese sonido podría ser su forma de enseñarnos algún tipo de melodía?”

–Tatl

“Llámanos.”...Es lo que está diciendo.” –Tatl

“¡Oh, sabio joven! Soy la Gran Hada de la Sabiduría. Gracias por recuperar mi cuerpo a la normalidad. Como agradecimiento, mejoraré tu poder mágico.” –Gran Hada de la Sabiduría

“Como un símbolo de nuestro agradecimiento, nuestro mayordomo le ha preparado algo. Por favor, acéptelo.” –Hermano mono

“¡Bien hecho, Link! Aquí está el objeto que te prometí. Por favor, acéptalo.”

–Mayordomo Deku

Diálogos que hacen alusión a las funciones del objeto mágico:

“¡Has aprendido la Canción del Vuelo! Esta melodía te transportará en un instante a alguna estatua de búho que ya hayas activado.” –Menú

“¡Has obtenido una botella de Poción Roja! Recupera salud después de beberla, guarda la botella para almacenar cosas.” –Menú

“¡Gracias por lo que hiciste hace un momento! Sólo porque estoy en deuda contigo, te daré un paseo en bote gratis.” –Koume

“¡Has aprendido la Sonata del Despertar! Esta melodía despierta a aquellos que duermen profundamente.” –Menú

“¡Has obtenido el Arco del Héroe!” –Menú

“¡Has aprendido la Oda al Orden!” –Menú

“¡Tu poder mágico ha sido mejorado! ¡Ahora tienes el doble de magia!”

–Menú

“¡Has obtenido la Máscara de las Esencias! Úsalo para afinar tu olfato.”

–Menú

Diálogos que hacen alusión a las funciones del falso héroe:

“Nos dijo [Skull Kid] que se había peleado con sus amigos y lo habían dejado solo...” –Tatl

“Estoy segura que eso sucedió porque siempre estaba bromeando y nadie quería jugar con él. Pero hacer lo que ha hecho sólo por eso... Y una vez que consiguió sus poderes...” –Tatl

“¡Ese maldito Skull Kid! ¿Acaso creyó que una vieja como yo, no lo reconocería aunque escondiese su rostro?” –Koume

“¿¡El Skull Kid lastimó a Koume!? Eso es ridículo... Si sólo se trata del Skull Kid, ¿qué daño podría hacer?” –Kotake

“¡Después de eso, nuestra próxima parada es en las montañas! ¡Tenemos que hacer algo con ese Skull Kid!” –Tatl

SITUACIÓN 3

Diálogos que hacen alusión a las funciones del héroe:

“¡Detente ahí mismo! ¿Tienes algún asunto en las montañas? Afuera del pueblo es muy peligroso, así que no puedo permitir que un niño como tú... ¿una espada? Mis disculpas, señor. Estuvo mal de mi parte tratarlo como un niño.” –Soldado vigilante

“Parece que tienes el poder de cambiar el destino de esta tierra, como lo había supuesto.” –Kaepora Gaebora

“Pero el camino que está justo enfrente es más desafiante. Muchas pruebas te esperan.” –Kaepora Gaebora

“Sin valentía ni determinación, seguramente colapsarás debido a las condiciones extremas... Pero si la valentía y la determinación están en tu corazón, entonces eso es otro cuento” –Kaepora Gaebora

“¿Seguirás adelante? ¿Sí? ¡Eres un niño con mucha fuerza! Quizás, después de todo, tienes la suficiente fuerza para cambiar al destino de estas montañas.” –Kaepora Gaebora

“¡Estaba seguro que lo lograrías! De ahora en adelante, no te debes dejar engañar por las apariencias. Debes confiar en tus sentimientos.” –Kaepora Gaebora

“La profecía una vez dijo que aquel que pudiera verme, vendría pronto... Resulta ser verdad.” –Darmani

“No es que la haya olvidado. Sólo hace mucho frío y no puedo tocar muy bien... Cuento contigo.” –Anciano Goron

“¡Te has apoderado de los restos de Goht! Al haberlo hecho, has liberado el espíritu inocente que estaba aprisionado dentro de la máscara.” –Menú

Diálogos que hacen alusión a las funciones de la princesa:

“Ahora sólo puedo ver como el Pueblo Goron es cubierto lentamente por hielo. Estoy muerto pero no puedo descansar.” –Darmani

“La tierra está maldita y destinada a estar cubierta de nieve y hielo por siempre. Se convertirá en un lugar donde ningún ser vivo podrá sobrevivir.”

–Kaepora Gaebora

“Por el pueblo Goron... Es por eso que he pedido tu ayuda.” –Darmani

Diálogos que hacen alusión a las funciones del agresor:

En esta secuencia no hubo ningún diálogo que hiciera referencia al agresor.

Diálogos que hacen alusión a las funciones del mandatario:

“¿Puedes verme? Si realmente puedes verme, sígueme...” –Darmani

“[...] Por favor... cura mis penas...” –Darmani

“Si sientes lástima por mi hijo que llora... entonces por favor cántale esta canción de cuna que tocaré con mi tambor.” –Anciano Goron

Diálogos que hacen alusión a las funciones del auxiliar mágico:

“Me echaré a volar, hacia el santuario que está por allá, así que sígueme.”

–Kaepora Gaebora

“Ahora entra al santuario. Algo que te ayudará en tu viaje está ahí adentro. Usa ese objeto cuando salgas de aquí.” –Kaepora Gaebora

“¡Te ruego que me traigas de vuelta a la vida con tu magia!” –Darmani

“Qué melodía tan calmante... Mis penas se están esfumando con esta canción.” –Darmani

“Te dejo mis eternos sentimientos... Mis andanzas están grabadas en mi tumba. Deberías leerlas.” –Darmani

“Sólo te enseñaré el principio...” –Anciano Goron

“Cantaré la siguiente parte.” –Bebé Goron

“Entonces... ¿son dioses protectores? Por eso están en los templos... pero ¿por qué son dioses protectores?” –Tatl

“¡Oh, fuerte y valiente joven! ¡Soy la Gran Hada de Poder! Gracias por regresar mi cuerpo a la normalidad. Como agradecimiento te concederé una nueva técnica para tu espada” –Gran Hada de Poder

Diálogos que hacen alusión a las funciones del objeto mágico:

“¿Han sido mis estatuas de búhos de ayuda?” –Kaepobra Gaebora

“¡Has obtenido los Lentes de la Verdad! Te permitirá ver lo que es invisible a simple vista.” –Menú

“¡Has obtenido la Máscara Goron! ¡Esta máscara contiene el espíritu del orgulloso héroe Goron!” –Menú

“¡Has aprendido el inicio de la Canción de Cuna! La calmante melodía de un pensativo padre.” –Menú

“El inicio de la Canción de Cuna se convirtió en la Canción de Cuna Goron...” –Menú

“¡Has obtenido las Flechas de Fuego! Dispara una flecha para prender objetos y derretir hielo.” –Menú

“¡Has dominado el ataque giratorio! Presiona B y mantenlo presionado para cargar tu espada de magia... cuando lo sueltes, tu espada hará un ataque giratorio.” –Menú

Diálogos que hacen alusión a las funciones del falso héroe:

En esta secuencia no hubo ningún diálogo que hiciera referencia al falso héroe.

SITUACIÓN 4

Diálogos que hacen alusión a las funciones del héroe:

“¿No es ese tu caballo?!” –Tatl

“Lo logramos... ¡Ganamos! ¡Gracias! ¡Gracias a ti, las vacas están dando las gracias también!” –Romani

“Nos vemos luego... Pequeño héroe.” –Romani

“¡Detente ahí mismo! ¿Tienes algún asunto en el océano? Afuera del pueblo es muy peligroso, así que no puedo permitir que un niño como tú... ¿una espada? Mis disculpas, señor. Estuvo mal de mi parte tratarlo como un niño.” –Soldado vigilante

“Cuento contigo para ayudar a la chica cantante...” –Mikau

“Con cada buena acción, un niño está un paso más cerca de la adultez.”
–Cremia

“No puedo esperar a que derrotes a esas horribles serpientes marinas y salves a mi amigo. ¡Creo en ti, amigo!” –Caballito de mar

Diálogos que hacen alusión a las funciones de la princesa:

“Mi hermana mayor no me cree... ¡Pero Romani debe proteger a las vacas!”
–Romani

“Pero esa chica, nuestra vocalista... [...] Ahora ella ha perdido la voz, no puedes escuchar nada de lo que dice.” –Mikau

“Los ciudadanos han estado hablando de la luna. Está más grande que antes, ¿no es así?” –Cremia

“[...] En las profundidades de Pinnacle Rock viven peligrosas serpientes marinas... Mi amigo está atrapado allí.” –Caballito de mar

“¡Te has apoderado de los restos de Gyorg! Al haberlo hecho, has liberado el espíritu inocente que estaba aprisionado dentro de la máscara.” –Menú

“¡Sin duda, eres el único capaz de detenerlo!” –Gigante

“Ahora el alma del guerrero Zora podrá descansar en paz. Pero la maldad que embruja esta tierra aún no se ha desvanecido por completo, Link.” –
Tortuga

Diálogos que hacen alusión a las funciones del agresor:

En esta secuencia no hubo ningún diálogo que hiciera alusión al agresor.

Diálogos que hacen alusión a las funciones del mandatario:

“Hey, Saltamontes, estoy reclutando asistentes justo ahora. ¿Quieres intentarlo?” –Romani

“La misión empieza esta noche a las dos. Estaré esperándote en el granero. ¡No llegues tarde!” –Romani

“Por favor... Llévame... a la orilla...” –Mikau

“Creo que este es mi fin... mi mensaje final... ¿Lo escucharás?” –Mikau

“Alguien, por favor, que rescate los huevos antes de que las piratas se salgan con la suya. Oh, alguien, alguien, por favor, que sane mi alma.”

–Mikau

“Ayúdame... Por favor, llévame de regreso a las aguas cerca de *Pinnacle Rock*... pasando esas dos rocas de la costa...” –Caballito de mar

“Tienes poderes extraños, Link. Tengo una petición para ti. Por favor, sígueme.” –Caballito de mar

“Link, ¿podrías encontrar una manera de deshacerte de todas las serpientes marinas y ayudar a mi amigo?” –Caballito de mar

“Hmm... Si estos Zoras nacieron para enseñarte esta canción, ¡entonces debes darte prisa! ¡Debes tocar esta melodía a quien puso estos huevos!”

–Investigador lacustre

“Orgullosa guerrera Zora. El mar abierto de la Gran Bahía necesita de tu poder. Rápido. Súbete a mi espalda.” –Tortuga

“Hey, escucha. ¡Queremos que nos prestes tu poder! Si dejas las cosas tal y como están, algo terrible le sucederá a este mundo” –Gigante

“Ayuda a nuestro amigo.” –Gigante

Diálogos que hacen alusión a las funciones del auxiliar mágico:

“Te enseñaré la canción de Romani para llamar al caballo, Saltamontes.

¡Ahora vayan a practicar un poco más!” –Romani

“¡Romani te da esto como agradecimiento!” –Romani

“Por favor... mi alma... sánala...” –Mikau

“He estado esperando una foto como esa. Eres muy astuto. Me la darás, ¿no es así? A cambio, ¡te daré esto!” –Pescador

“He marcado la ruta que hemos tomado en tu mapa. ¡Espero no te importe!”

–Caballito de mar

“Gracias, Link. Toma esto como un símbolo de agradecimiento.” –Caballito de mar

“¡Oh, valiente joven! Soy la Gran Hada de la Valentía. Gracias por regresar mi cuerpo a la normalidad. Como agradecimiento, te obsequiaré mi fuerza.”

–Gran Hada de la Valentía

Diálogos que hacen alusión a las funciones del objeto mágico:

“¡Has obtenido una Botella de Leche! Toma un sorbo para recuperar cinco corazones. ¡Te sentirás genial!” –Menú

“¡Es la canción de Epona! Una canción que representa tu amistad con Epona. ¡Tócala y tu amado caballo vendrá corriendo hacia ti!” –Menú

“¡Has obtenido la Máscara Zora! ¡Contiene el espíritu del legendario guitarrista! Póntela para convertirte en Zora. –Menú

“¡Has obtenido el Hookshot! Úsalo para enganchar objetos.” –Menú

“¡Has metido un Huevo Zora en la botella! No se ve muy saludable. Será mejor que lo lles con alguien para que lo examine.” –Menú

“¡Has aprendido la New Wave Bossa Nova! Es la melodía enseñada por los bebés Zoras que estimulan voces cantantes.” –Menú

“¡Has obtenido las Flechas de Hielo! ¡Ahora podrás congelar enemigos y objetos!” –Menú

“¡Tu defensa ha sido fortalecida! Ahora los enemigos te hacen la mitad de daño que solían hacerte antes.” –Menú

Diálogos que hacen alusión a las funciones del falso héroe:

“Si qué es extraño, el enmascarado dijo que es verdad...” –Aveil

SITUACIÓN 5

Diálogos que hacen alusión a las funciones del héroe:

"¡Detente ahí mismo! ¿Tienes algún asunto en el cañón? Afuera del pueblo es muy peligroso, así que no puedo permitir que un niño como tú... ¿una espada? Mis disculpas, señor. Estuvo mal de mi parte tratarlo como un niño." –Soldado guardián

“Incluso ahora, los espíritus deambulan en busca de aquel que pueda salvarlos. [...] A lo mejor podrás salvar sus almas que aún siguen aquí...”

–Coleccionista de Poe

"¡Joven espadachín! ¿Me has llamado? Ah, pero antes de que intercambiamos palabras, primero debo probar tus habilidades." –Capitán Keeta

“Joven espadachín que me ha despertado y me ha derrotado... Cuento contigo para que cumplas mi petición.” –Capitan Keeta

“...He hecho mi petición.” –Flat

“Este no es un lugar para alguien lleno de vida como tú.” –Sharp

“Con la canción de mi hermano, has roto la maldición sobre mí. Todo es gracias a ti.” –Sharp

“He hecho mi última petición.” –Sharp

“Tú, que haces brillar la luz en la oscuridad, soy el rey del Reino de Ikana, Igos du Ikana.” –Igos du Ikana

“El hechizo que ha estado sobre nosotros ha terminado gracias a la luz que cargas en tu interior.” –Igos du Ikana

“¡Te has apoderado de los restos de Twinmold! Al haberlo hecho, has liberado el espíritu inocente que estaba aprisionado dentro de la máscara.”

–Menú

Diálogos que hacen alusión a las funciones de la princesa:

“Sin la máscara, no podrás ayudar a los espíritus sin descanso de Ikana...

Sin ella, no podrás salvar sus almas...” –Coleccionista de Poe

“Flat, mi querido hermano. Perdona al tonto de tu hermano que soñó con el resurgimiento de la Familia Real...” –Sharp

“El reino se arruinó y nos dejó en este estado... ¿No es obvio que batallas como estas, fueron lo que lo causaron?” –Igos du Ikana

“Creyendo en tus amigos y perdonando fracasos... Esos sentimientos se han desvanecido de nuestros corazones.” –Igos du Ikana

Diálogos que hacen alusión a las funciones del agresor:

En esta secuencia no hubo diálogos que hicieran alusión al agresor.

Diálogos que hacen alusión a las funciones del mandatario:

“Te pediré que tomes mi alma [...] y transmitas mis palabras a mis hombres, que incluso después de muertos, siguen siendo leales ante mí. Diles que la guerra ha terminado” –Capitán Keeta

“Y si alguna vez conoces a mi hermano, quiero que le digas que las gotas de lluvia concedidas durante miles de años por mi canción son mis lágrimas. ¡Los rayos que golpean la tierra son mi enojo!” –Flat

“Si realmente no le temes a la muerte... Espero vayas al templo de esta tierra y acabes con la maldición que nos atormenta.” –Sharp

“Para regresar la verdadera luz a esta tierra, debes sellar las puertas de Stone Tower, donde los vientos oscuros soplan.” –Igos du Ikana

Diálogos que hacen alusión a las funciones del auxiliar mágico:

“Pero si debes entrar, entonces debes obtener la máscara que posee el espíritu vagabundo.” –Coleccionista de Poe

“Tú, que no le temes a la muerte, recuerda bien esta canción que está grabada detrás de mí...” –Flat

“Para hacerlo... Debes buscar al rey, el único que sabe el camino para llegar al templo.” –Sharp

“Es demasiado peligroso llevar a cabo un reto como ese... Y entonces... Te otorgo un soldado que no tiene corazón. Uno que no desfallecerá en la oscuridad.” –Igos du Ikana

“Llámanos. Es lo que están diciendo.” –Tatl

“Sin que nos digan, lo hemos entendido. ¡Ahora, a cambio nos ayudarán!”

–Tatl

“¡Oh, joven compasivo! Soy la Gran Hada de la Bondad. Gracias por recuperar mi cuerpo a su forma normal. Como agradecimiento, te otorgo la Espada de la Gran Hada.” –Gran Hada de la Bondad

Diálogos que hacen alusión a las funciones del objeto mágico:

“¡Has obtenido la Gorra del Capitán! Los fantasmas de cientos de soldados juran lealtad a este símbolo de autoridad.” –Menú

“¡Has aprendido la canción de las Tormentas! Una melodía llena de pasión de los compositores. Una turbulenta melodía que limpia maldiciones.”

–Menú

“¡Has obtenido la Máscara Gibdo! Esta máscara fue la horrible cara del padre de Pamela. Se ve tan real que incluso un Gibdo podría confundirte con uno de ellos.” –Menú

“¡Has obtenido el Escudo Espejo! Presiona R para defenderte. Este escudo puede reflejar ciertos tipo de luz.” –Menú

“¡Has aprendido la Elegía al Vacío! Es una melodía mística que permite dejar un cascarón de tu imagen actual.” –Menú

“¡Has obtenido las Flechas de Luz! Úsalas para alejar la maldad y alumbrar el camino.” –Menú

“¡Has obtenido la Espada de la Gran Hada! Con rosas negras grabadas en ella, la Espada de la Gran Hada es la espada más poderosa de todas.”

–Menú

Diálogos que hacen alusión a las funciones del falso héroe:

“Nosotros los muertos no deberíamos persistir en esta tierra. Todo fue un truco del enmascarado que alteró las cosas.” –Sharp

“Los llamaremos cuando estemos en la Torre del Reloj, hagan algo con él, ¿de acuerdo?” –Tatl

“Perdona a tu amigo.” –Gigante

SITUACIÓN 6

Diálogos que hacen alusión a las funciones del héroe:

“Aw, no... Debes estar bromeando. No me digas que irás allá arriba...”

–Tatl

“Tú... ¿Tú me salvaste?” –Skull Kid

“¿No deberías regresar a casa también?” –Vendedor de Máscaras felices

“Pero, seguro conseguiste hacer a un gran número de personas felices.”

–Vendedor de Máscaras felices

“Bueno, ambos ya conseguimos lo que buscábamos... Esta es la parte donde tú y yo nos separamos, ¿cierto?” –Tatl

“¡Link, gracias!” –Tatl

Diálogos que hacen alusión a las funciones de la princesa:

“¡Estoy asustado! ¡No puedo soportarlo! ¡No quiero morir!” –Espadachín

“¡Hey, Skull Kid! ¿No te has dado cuenta el daño que le has hecho a todos?”

–Tatl

“¡Intentó destruir todo a su alrededor! No es lo mismo que sentirse solo. ¡No podemos permitirlo!” –Tatl

“¿Regresar a dónde? ¿Este pueblo no será aplastado por la luna en la mañana después de mañana?” –Madre de Anju

Diálogos que hacen alusión a las funciones del agresor:

“Ciertamente, él tenía muchas debilidades para usar mis poderes.”

–Majora’s Mask

“Una marioneta que ya no puede ser usada es mera basura.” –Majora’s Mask

“El papel de esta marioneta ha terminado.” –Majora’s Mask

“Consumiré... Consumiré todo.” –Majora’s Mask

“Vamos a jugar los buenos contra los malos... Sí. Juguemos eso.”

–Majora’s Mask

“¿Estás listo? Tú eres el malo. Y cuando eres malo, debes correr. Eso está bien, ¿cierto?” –Majora’s Mask

Diálogos que hacen alusión a las funciones del mandatario:

“¡Ya los hemos reunido a todos, así que tenemos que ir a la Torre del Reloj y llamarlos!” –Tatl

“Pantano, montañas, océano, cañón. Rápido... Los cuatro que están ahí... ¡Tráiganlos aquí!” –Tael

“Bueno... ¿Jugamos?” –Majora’s Mask

“Finalmente la he recuperado.” –Vendedor de Máscaras felices

Diálogos que hacen alusión a las funciones del auxiliar mágico:

En esta secuencia ningún diálogo hizo referencia al auxiliar mágico.

Diálogos que hacen alusión a las funciones del objeto mágico:

“¡Has obtenido la Máscara de la Fiera Deidad! ¿Serán los poderes de esta máscara igual de malos que los de Majora?” –Menú

“Las máscaras que tienes están llenas de su felicidad. Una verdadera felicidad.” –Vendedor de Máscaras felices

Diálogos que hacen alusión a las funciones del falso héroe:

“Bien... Lo hicimos a tiempo. El llamado a los gigantes funcionó en Skull Kid.” –Tatl

“Espera, hermana... No... no seas tan dura con Skull Kid.” –Tael

“Se sentía solo... Skull Kid...” –Tael

“El poder de la máscara lo hizo hacerlo. Era demasiado poder para Skull Kid.” –Tael

- **Modos de predicación:**

Las principales cualidades que se le atribuyen a la figura actancial del héroe es la *valentía, determinación y salvación*, palabras utilizadas por las figuras actanciales como la princesa, el auxiliar mágico y el mandatario, así como de los verbos, *crear* y *confiar*. Es decir, los demás personajes son los encargados de describir al héroe, pues él no habla de ningún modo durante todo el juego.

La figura actancial de la princesa, utiliza palabras como *ayuda, salvar, curar y dolor*, es decir, aquellos personajes que pertenecen a esta figura actancial no pueden resolver sus problemas por sí mismos. En su mayoría son personas comunes con una vida cotidiana y no una doncella como tal, y por lo tanto, piden auxilio al héroe, quien sin dudar, lleva a cabo todo tipo de acciones para resolver sus problemas.

La figura del mandatario está relacionada a expresiones como: “*quiero qué...*” o simplemente mediante la palabra *petición*, es decir, se trata de una orden impuesta al héroe, quien la acepta puesto que no tiene alternativa alguna. Asimismo, algunos personajes que fungen como la figura del mandatario, después de que el héroe cumple con la orden, se convierten en auxiliares mágicos y le obsequian un objeto que le ayudará a avanzar en su aventura.

La figura del agresor, al igual que la del héroe, su descripción se da por medio de los diálogos de los demás personajes del videojuego. Únicamente en dos de las secuencias, la primera y la última, es en las que se hace mención de esta figura.

Se refieren a ella con palabras como *maldad, destrucción, miedo, poder, oscuridad, etc.*

La figura del auxiliar mágico, algunos de estos personajes, en algún momento fueron mandatarios y al obtener resultados positivos por parte del héroe, le obsequiaron algún objeto. *Te otorgo, te obsequio*, son las frases más utilizadas por esta figura actancial.

El objeto mágico, a diferencia de todas las demás figuras actanciales, son en su mayoría descritos por el menú del juego. *Has obtenido...* y a continuación se describe el objeto brindado por el auxiliar mágico que ayudará al héroe a continuar con su aventura.

La figura del falso héroe es descrita con las palabras *soledad, sin amigos, amistad*, es decir, se trata de un personaje que causó daño a la princesa y en un principio, el espectador llega a creer que en realidad es el agresor, por ello se le considerará también como un falso agresor.

- **Grado de referencialidad:**

Durante el discurso del videojuego es posible destacar las características de cada una de las figuras actanciales. Existe un alto grado de referencialidad ante cada una de ellas, ya sea por medio de sus acciones o por los diálogos que llevan a cabo. La única excepción son las figuras del agresor y el falso héroe pues es hasta el final del juego que se revela quién es quién.

- **Lo dicho y lo no dicho:**

El discurso del videojuego rompe con los estereotipos habituales. La figura de la princesa no se trata de una princesa o doncella como tal, pues como ya se mencionó, son personas comunes y al llevar a cabo su vida cotidiana necesitan ayuda del héroe.

El héroe es un niño alrededor de diez años y a pesar de su corta edad, es capaz de salvar al mundo entero. Salió en busca de su mejor amiga y aleatoriamente es

transportado a una nueva región que debe salvar, no por su empatía hacia los habitantes de allí, sino que su principal motivación es regresar a casa y la única manera de lograrlo es al ayudar a los habitantes del lugar. Asimismo, cuando salva el reino de ser destruido por la luna, es recompensado no con el matrimonio con la princesa, sino que después de todo, se le permite regresar a casa. Es decir, no es necesario de un hombre adulto con gran fuerza para poder salvar a la princesa.

En el caso del agresor y el falso héroe, pueden ser confundidos sus papeles a lo largo del juego, ya que actúan de manera similar. Sin embargo, durante el clímax se revela quién es el verdadero agresor.

- **Complementariedad**

El discurso del videojuego muestra diversos diálogos donde se complementan las figuras actanciales con los diálogos y las acciones.

“Una vez terminada las batallas en el tiempo, se embarcó en un viaje. Un viaje secreto y personal... Un viaje en busca de una amada e invaluable amiga...” –Narrador

En este diálogo se hace alusión del héroe y a la primera función del cuento, es decir, el alejamiento. “Las formas habituales de alejamiento son: la salida para trabajar, la salida al bosque, para comerciar, a la guerra, etc.”⁵² En este caso, se observa al héroe abandonar su hogar, desplazarse por el bosque sobre su caballo hasta que es atacado por el falso héroe.

“Una marioneta que ya no puede ser usada es mera basura.” –Majora’s Mask

Este diálogo hace referencia a la función del cuento número 28, cuando el falso héroe es desenmascarado. En esta escena del videojuego que se desarrolla

⁵² Propp, op.cit, p.38

durante el clímax, se establece quién es realmente el agresor y el que se creía el agresor desde el inicio del juego, resulta ser el falso héroe.

- **Oposición:**

La principal oposición del juego es la del héroe contra el falso héroe y el agresor, sin embargo, los daños causados en su mayoría son a otros personajes. La única ocasión en la que el héroe fue agredido es al inicio del juego, cuando el falso héroe lo cambia de aspecto con el uso de magia. Algunos diálogos que hacen alusión a ello son:

“Esa máscara... El Skull Kid usa el poder de la máscara para hacer todas esas terribles cosas.” –Tatl

“¡Cobardes! ¿De verdad creen que la luna se estrellará? Los ciudadanos simplemente están confundidos y ocasionaron pánico colectivo creyendo esa ridícula teoría sin fundamentos. –Mutoh

“¡El vendedor de máscaras dijo que si recuperabas el preciado objeto que te habían robado, él podía regresarte a la normalidad!” –Tatl

“La tierra está maldita y destinada a estar cubierta de nieve y hielo por siempre. Se convertirá en un lugar donde ningún ser vivo podrá sobrevivir.”
–Kaepora Gaebora

“¿Estás listo? Tú eres el malo. Y cuando eres malo, debes correr. Eso está bien, ¿cierto?” –Majora’s Mask

4.2.2 Plano narrativo

- **Situación:**

La historia del videojuego se divide en seis situaciones que tienen la siguiente secuencia:

La primera secuencia inicia con un narrador explicando el alejamiento del héroe de su hogar. Él cabalga por el bosque y a continuación, su caballo es asustado por las dos hadas acompañantes del falso héroe, el héroe cae al piso y pierde el conocimiento. El falso héroe aprovecha para revisar sus pertenencias y encuentra su ocarina mágica. Enseguida, el héroe despierta y se da cuenta de lo que está sucediendo, intenta atrapar al falso héroe pero éste de un salto sube al caballo y el héroe alcanza a sostenerse de una de las patas del animal. Sin embargo, en medio de la persecución, el héroe choca contra un tronco y se suelta del caballo. El falso héroe huye sin problemas. El héroe continúa el camino él solo y llega a un túnel, al salir de este, cae a un vacío y aterriza sobre una flor. El falso héroe se burla de él y usa su magia para cambiar el aspecto físico del héroe.

El falso héroe logra escapar una vez más, pero una de sus hadas se distrae y no logra escapar con él. El hada decide quedarse con el héroe y viajar a su lado hasta que pueda regresar con su hermano hada. El héroe sigue su camino y logra pasar un par de obstáculos hasta llegar a la torre del reloj del Pueblo Reloj. Allí se encuentra con el mandatario principal del videojuego y le explica que si lleva a cabo ciertas tareas, él lo regresará a la normalidad pero a cambio necesita que recupere a Majora's mask, el agresor de la historia.

El héroe conoce a los habitantes de pueblo y comienza su aventura. Una vez que logra enfrentarse al falso héroe, éste amenaza con estrellar la luna contra el lugar y así exterminar a todos los seres vivos de ahí. El héroe recupera su ocarina y recuerda una canción, con ella logra regresar el tiempo al primer día que llegó al pueblo y todo comienza de nuevo.

Regresa con el mandatario y éste le enseña una canción en la ocarina con la que podrá salvar almas en pena. El aspecto físico del héroe regresa a la normalidad. El mandatario le explica que la máscara que tiene el falso héroe puesta debe ser recuperada a la brevedad pues tiene el poder de destruir al mundo entero. El héroe acepta la misión y se desplaza a su siguiente objetivo: el pantano.

La segunda secuencia inicia a partir de este punto. El héroe se desplaza al pantano y allí es abordado por un búho de gran sabiduría, quien le enseña una canción en la ocarina. El héroe se aproxima a los bosques del pantano y encuentra a una vieja bruja en problemas que le pide ayuda, al parecer, el falso héroe le proporcionó un fuerte golpe. El héroe le facilita una poción y enseguida, la bruja recupera sus fuerzas. Como símbolo de agradecimiento, le permite tomar gratuitamente un tour en barco por las aguas del pantano envenenadas. De este modo, llega al Palacio Deku y un mono le pide que rescate a su hermano pues será torturado por los miembros de la realeza Deku, ya que creen que él secuestró a la hija del rey.

El héroe logra acceder a las instalaciones del Palacio y hablar con el mono cautivo. Él le explica que un monstruo secuestró a la princesa y envenenó las aguas del pantano. Para detenerlo debe derrotarlo en el Templo Woodfall y para acceder al lugar debe tocar una canción. El mono le enseña la canción y el héroe se aproxima al templo. Ahí encuentra el Arco del Héroe que le auxilia para derrotar al monstruo guardián del templo.

Después de derrotarlo, obtiene una máscara con sus restos y rescata a la princesa Deku y la regresa al Palacio. La realeza Deku pide disculpas al mono y lo libera. El mayordomo Deku le obsequia una máscara al héroe como símbolo de gratitud. Finalmente, el héroe toca la Canción del Tiempo para regresar el tiempo al primer día y seguir con su aventura.

La tercera secuencia comienza a partir de este punto. El héroe se aproxima a las montañas y se da cuenta que el Pueblo Goron está cubierta de nieve y hielo. Una vez más se encuentra con el búho y le explica que él es el único capaz de salvar

al mundo. Lo guía hasta un santuario y obtiene un objeto que le ayuda para continuar con su aventura. Con ese objeto, logra ver lo que no está a la simple vista y así puede hablar con un fantasma que lo guía a un cementerio y le pide que cure su alma y salve a su pueblo. El héroe lo hace y como agradecimiento obtiene una máscara que lo cambia de aspecto físico y le da nuevas habilidades.

A continuación, se dirige al Santuario Goron y se da cuenta que el hijo del Anciano Goron no para de llorar pues extraña a su padre. El héroe encuentra al anciano y éste se da cuenta de lo que está sucediendo. El anciano le enseña la introducción de una canción para dormir a su hijo, ya que no es capaz de recordar más. El héroe la toca enfrente del bebé y éste le termina por enseñar la canción completa y finalmente logra dormirse. El héroe se dirige al Templo Snowhead para enfrentarse con el monstruo guardián, allí encuentra las Flechas de Fuego que lo ayudan a derrotar al monstruo y regresar al Pueblo Goron a la normalidad.

Una vez más, el héroe sale victorioso y obtiene una máscara con los restos del monstruo. El Pueblo Goron regresa a la normalidad, deja de nevar y todos los habitantes del lugar se alegran. El héroe regresa el tiempo al primer día y todo inicia de nuevo para seguir adelante con su aventura.

A partir de este punto empieza la cuarta secuencia. El héroe se desplaza al Rancho Romani y encuentra ahí a su caballo que fue robado en un inicio por el falso héroe. Con ayuda de su caballo llega a la Gran Bahía y conoce a un ser moribundo que le pide que cure su alma y salve a su gente. El héroe lo auxilia y como símbolo de agradecimiento recibe una máscara, que al igual que la que recibió en la situación pasada, cambia su apariencia física y le da nuevas habilidades.

Se aproxima a la Fortaleza de las Piratas y ahí encuentra el *Hookshot*. Con ayuda de su nuevo objeto mágico recolecta unos huevos que están en peligro, ya que le ayudarán a llegar al Templo de la Gran Bahía. Después se aproxima a *Pinnacle Rock* y logra recolectar los huevos faltantes. Los coloca en una pecera dentro de un laboratorio y éstos eclosionan y le enseñan una nueva canción.

El héroe toca la canción y despierta a una tortuga que parecía una roca y le dice que él es el único que puede regresar al océano a la normalidad. El héroe con la ayuda del *Hookshot* sube al caparazón de la tortuga y ésta lo lleva al Templo de la Gran Bahía. Dentro del templo consigue las Flechas de Hielo que lo ayudan a derrotar al monstruo guardián. Al finalizar la batalla, obtiene una máscara con los restos del monstruo. El océano regresa a la normalidad y los habitantes de ese lugar regresan a sus vidas cotidianas. El héroe toca la Canción del Tiempo y regresa al primer día una vez más para seguir con su aventura.

A partir de este punto empieza la quinta secuencia. El héroe se dirige al cañón y visita el cementerio. Ahí se encuentra un soldado dormido y el héroe toca una canción para despertarlo. El soldado le pide que le muestre sus habilidades con la espada en un combate. El héroe sale victorioso y el soldado le obsequia una máscara para que guíe a su ejército y lo salve pues en ese lugar, la oscuridad se ha apoderado de todos. A continuación, utiliza la máscara para hablar con los soldados y acceder a las catacumbas del cementerio. Ahí conoce a un fantasma que le pide que salve a su hermano y le enseña una canción.

El héroe se dirige a las llanuras del cañón pero antes de poder acceder, un sujeto le pide que cure las almas errantes del cañón de Ikana e ilumine sus caminos. Al llegar al Valle Ikana se dirige a un manantial totalmente seco y encuentra al hermano del fantasma. Éste lo amenaza de muerte pero el héroe toca la canción que aprendió en el cementerio y como resultado, dentro del manantial comienza a brotar agua de nuevo. El fantasma es liberado de su maldición y le pide que termine con toda la maldad de Ikana.

A continuación, el héroe entra a escondidas a la única casa del valle y se encuentra con un científico con aspecto de momia. El héroe cura su alma y obtiene una máscara con aspecto de momia. Con ésta se dirige al pozo del valle y puede hablar con las momias que rondan el lugar. Una vez que resuelve los acertijos, obtiene el Escudo Espejo que lo ayuda a llegar hasta el Rey del Castillo Ikana. Primero debe enfrentarse a sus dos mejores soldados y por último al mismo

rey. Una vez que el héroe sale victorioso, el rey le enseña una canción para que acceda al Templo Stone Tower.

Dentro del templo obtiene las Flechas de Luz y una máscara que lo ayudan a derrotar al monstruo guardián y obtener una máscara con sus restos. Todo Ikana es liberado de la oscuridad y se rompe la maldición. El héroe toca la Canción del Tiempo y todo empieza de nuevo una vez más.

A partir de este punto, da inicio a la sexta y última situación. El héroe espera al amanecer del cuarto día, con una canción llama a los gigantes de cada punto cardinal para que detengan la luna de colapsar contra el mundo. El falso héroe es consumido por el gran poder de la máscara Majora y se revela que el verdadero agresor es ésta. La máscara es absorbida por un rayo de luz proveniente de la luna y el héroe la sigue. A continuación, el héroe se encuentra dentro de la luna y allí hay cuatro niños corriendo y jugando. El héroe debe jugar a las escondidillas con cada uno de ellos. Cuando logra encontrar a los cuatro, habla con el quinto niño y éste le obsequia una máscara que posee la fuerza de una oscura deidad y le ayudará para derrotar a Majora's Mask.

Se da el último enfrentamiento entre el héroe y el agresor durante tres fases y finalmente, el héroe sale victorioso. La luna es destruida y el juego indica el amanecer de un nuevo día. La máscara deja de estar hechizada y el mandatario la recupera, le dice al héroe que su presencia hizo feliz a un sinnúmero de personas, a continuación se marcha de ahí. El falso héroe es perdonado por todo lo que hizo y se queda en aquel lugar con sus amigas hadas. Le pide al héroe ser su amigo. El héroe acepta y ahora es libre de marcharse también, se sube a su caballo y desaparece. Su compañera hada le agradece la aventura.

Se muestra la secuencia de los créditos que incluye a todos los personajes a los que el héroe ayudó de alguna forma. Todos ellos siguen su vida cotidiana y se muestran felices pues sus problemas fueron resueltos por él. El héroe regresa al bosque donde fue atacado por el falso héroe y encuentra un tronco con un dibujo hecho por el falso héroe, una muestra de amistad. En el dibujo se muestra al falso

héroe al lado del héroe y sus dos hadas. La imagen se desvanece y la pantalla se queda en negros. El videojuego finaliza.

- **Personajes:**

El videojuego presenta una gran cantidad de personajes con los que se puede interactuar, sin embargo, muchos de ellos no son relevantes. Por ello, sólo se eligió a los 7 personajes con el papel más relevante durante el desarrollo del juego pues llevan a cabo alguna de las figuras actanciales ya mencionadas.

Nombre	Competencias	Móviles	El ser y el parecer
Link (Héroe)	Es un niño de aproximadamente diez años caracterizado por su gran valentía, la cual lo dota de ser el único capaz de salvar el lugar donde se desarrolla la historia.	Su principal motivación es regresar a su hogar.	Es representado como la inocencia, la bondad y la valentía pues por tratarse de un niño, no tiene criterios para juzgar y por ello siempre acepta llevar a cabo tareas difíciles y ayudar a quien se lo pide.
Gente de Termina (Princesa)	Se trata de habitantes del lugar donde se desarrolla la historia, personas comunes con problemas que se presentan en su vida cotidiana.	Su principal motivación es creer en Link, ya que es la única persona que se ofrece a resolver sus problemas.	Son representadas como las víctimas del videojuego pues si el tiempo se agota, la luna se estrellará contra el lugar y todos morirán.
Vendedor de Máscaras felices (Mandatario)	Se caracteriza por imponerle al héroe recuperar una máscara que fue robada por el falso héroe y que al mismo tiempo es el agresor.	Su principal motivación es creer en Link.	Es representado como el rey del cuento, a pesar de no serlo como tal, pues le impone al héroe la principal tarea que es derrotar al agresor para salvar a la princesa.
Majora's Mask (Agresor)	Es una máscara en forma de corazón utilizada en rituales de brujería y que le brindará un gran poder a aquel que la use.	Su principal motivación es destruir el mundo al colapsar la luna contra el lugar.	Representa el poder y la maldad, ya que a pesar de ser una simple máscara, demuestra que es capaz de causar grandes problemas al poder manipular al falso héroe a su antojo.

<p>Darmani Mikau Kaepora Gaebora Flat Romani Grandes Hadas Etc.</p> <p>(Auxiliar mágico)</p>	<p>Se tratan de personajes en aprietos y que de algún modo, necesitaron del héroe para resolver sus problemas y a cambio le obsequian algún objeto mágico.</p>	<p>Su principal motivación es creer en el héroe, ya que de algún modo, es el único capaz de llegar hasta donde ellos se encuentran.</p>	<p>Representan la magia y la ayuda que necesita el héroe para seguir su aventura.</p>
<p>Armas Canciones Epona Máscaras</p> <p>(Objetos mágicos)</p>	<p>Son objetos, principalmente armas, canciones y máscaras, obsequiadas por los auxiliares mágicos después de resolver la tarea difícil que se le encargó al héroe.</p>	<p>Su principal motivación es ayudar al héroe para avanzar en su aventura y lograr su objetivo.</p>	<p>Representan la energía y fuerza que necesita el héroe para seguir adelante en su aventura.</p>
<p>Skull Kid</p> <p>(Falso héroe)</p>	<p>Es un diablillo muy bromista que vive en los bosques. Debido a sus constantes bromas, sus amigos se hartan de él y lo dejan solo. Roba la Majora's Mask y decide causarle problemas a todos los habitantes de Termina.</p>	<p>Su principal motivo es vengarse de todos aquellos que se burlaron de él y lo dejaron solo.</p>	<p>Puede considerarse también un falso agresor, pues en realidad quien lo manipula es Majora's Mask. Representa la soledad, ya que ésta lo orilla a causar problemas y querer destruir el mundo.</p>

- **Ambiente**

El ambiente principal donde se desarrolla el videojuego es la tierra de *Termina*, lugar que se encuentra dividido en seis regiones: *Pueblo Reloj*, *El Pantano*, *La Villa Goron*, *La Gran Bahía*, *El Valle de Ikana* y dentro de la luna. En cada una de ellas, habita una de las 4 civilizaciones del juego.

El *Pueblo Reloj* es el principal lugar del juego. Aquí es donde llega el héroe después de ser atacado por el falso héroe. Cada vez que toca la *Canción del*

Tiempo y el tiempo regresa al primer día e inicia todo de nuevo, el héroe es transportado de inmediato a la entrada del pueblo. Es habitado por personas de raza *hyliana* y son personas comunes que tienen una vida cotidiana, entre ellos se puede encontrar el cartero, el alcalde, la esposa del alcalde, vendedores, la encargada de la posada, bailarinas, entre otros. Según sus tradiciones, celebran un carnaval en cierta fecha del año, sin embargo, con la llegada del agresor y el falso héroe al pueblo, la luna se estrellará contra el lugar al comienzo del evento, lo que ocasiona pánico colectivo. El héroe debe subir a la torre del reloj en el amanecer del cuarto día para llamar a los gigantes y detener la luna.

El Pantano está situado al sur del *Pueblo Reloj*. Se trata de un pantano con aguas venenosas. Hay una tienda de pociones atendida por dos brujas: Kotake y Koume. *El Palacio Deku* es donde viven los *Deku*, humanoides con forma de árboles, matorrales o plantas. Sin embargo, creen que la princesa fue secuestrada por un mono que pronto será ejecutado. Para ello, el héroe debe dirigirse al Templo de Woodfall que se encuentra ahí mismo y derrotar al monstruo guardián. Una vez que lo derrota, el pantano regresa a la normalidad y la princesa es regresada al palacio.

La Villa Goron se encuentra al norte del *Pueblo Reloj*. Se trata de unas montañas cubiertas de nieve y hielo, donde habita una raza llamada *Goron*, humanoides con forma de rocas, bastante fuertes y pesados. El héroe debe luchar y vencer al monstruo guardián del Templo Snowhead para regresar el lugar a la normalidad. Ahí conoce a un fantasma que le pide ayuda y como agradecimiento le otorga una máscara para que se transforme en un *Goron*.

La Gran Bahía se encuentra al oeste del *Pueblo Reloj*. Se trata de un amplio océano, sin embargo, el agua está totalmente contaminada. Aquí vive una raza llamada *Zora*, humanoides con forma de peces. El héroe salva a uno y éste le da como obsequio una máscara para que se convierta en un *Zora* y pueda salvar los huevos que fueron puestos por una mujer *Zora* que perdió la voz y no puede contar lo que sucedió. Los huevos fueron robados por unas piratas y el héroe debe

ir a la Fortaleza Pirata a recuperarlos. Asimismo, al vencer al monstruo guardián del Templo de la Gran Bahía, el océano regresa a la normalidad y la mujer *Zora* recupera su voz, así como todos los *Zora* regresan a sus vidas cotidianas.

El Valle de Ikana es un lugar sombrío y tenebroso, donde deambulan almas en pena. Ahí mismo hay un cementerio y un pozo lleno de monstruos como esqueletos y momias. Una sola familia vive ahí, sin embargo, no salen de casa después de la repentina aparición de los monstruos. El héroe debe derrotar al monstruo guardián del Templo de Stone Tower para brindar luz una vez más al lugar.

Dentro de la luna a comparación de cualquier otro lugar en *Termina*, allí no avanza el tiempo. Es un lugar parecido a un paraíso, con grandes pastizales verdes y un gran árbol en medio del lugar. El cielo es azul y hay mucha luz. Alrededor del árbol corren cuatro niños con las máscaras de los monstruos guardianes, quienes le pedirán al héroe jugar a las escondidillas. Apartados de todos, se encuentra un quinto niño, sentado a los pies del árbol, éste trae puesta la *Majora's Mask* y es el que da inicio a la batalla final entre el agresor y el héroe.

4.2.3 Plano estilístico

- **Tópicos**

El discurso de los personajes del videojuego enfatiza, en su mayoría, en las características del héroe, especialmente su valentía y su juventud.

Diálogos que hacen alusión a la valentía del héroe:

“¡Estarás bien! ¡Lo lograrás! Confía en tus fuerzas... Confía...” –Vendedor de Máscaras felices

“¿Qué? ¿No es una tarea sencilla? Pero para alguien como tú, no debe ser nada complicado.” –Vendedor de Máscaras felices

“Si tienes la valentía y determinación de seguir adelante y enfrentar al destino, entonces te enseñaré algo útil.” – Kaepora Gaebora

“Sin valentía ni determinación, seguramente colapsarás debido a las condiciones extremas... Pero si la valentía y la determinación están en tu corazón, entonces eso es otro cuento” –Kaepora Gaebora

“Tú, que no le temes a la muerte, recuerda bien esta canción que está grabada detrás de mí...” –Flat

Diálogos que hacen alusión a la juventud del héroe:

“Pero no te preocupes, estarás bien. Eres joven y muy valiente. Estoy segura que lograrás encontrarla.” –Vendedor de Máscaras felices

“Tatl, y tú, joven de la forma alterada... Gracias por recuperar mi cuerpo a la normalidad. [...] Soy la Gran Hada de Magia [...]” –Gran Hada de Magia

“¡Oh, sabio joven! Soy la Gran Hada de la Sabiduría. Gracias por recuperar mi cuerpo a la normalidad. Como agradecimiento, mejoraré tu poder mágico.” –Gran Hada de la Sabiduría

“¿Seguirás adelante? ¿Sí? ¡Eres un niño con mucha fuerza! Quizás, después de todo, tienes la suficiente fuerza para cambiar al destino de estas montañas.” –Kaepora Gaebora

“¡Detente ahí mismo! ¿Tienes algún asunto en el océano? Afuera del pueblo es muy peligroso, así que no puedo permitir que un niño como tú...”

¿una espada? Mis disculpas, señor. Estuvo mal de mi parte tratarlo como un niño.” –Soldado vigilante

“Joven espadachín que me ha despertado y me ha derrotado... Cuento contigo para que cumplas mi petición.” –Capitan Keeta

- **Redundancia**

Gran parte del discurso del videojuego enfatiza las características de Majora's Mask mediante el uso de ciertos adjetivos, para convencer al consumidor de que se trata de una gran amenaza y debe salvar *Termina* lo más pronto posible.

“La máscara que me robaron... se llama Majora's Mask. Es un objeto maldito que según las leyendas, fue utilizado por una antigua tribu durante rituales de brujería. [...] Se cree que un poder malvado será otorgado a quien se ponga esa máscara.” –Vendedor de Máscaras felices

“¡Te lo ruego! ¡Debes recuperar esa máscara o algo terrible sucederá!” – Vendedor de Máscaras felices

“Esa máscara... El Skull Kid usa el poder de la máscara para hacer todas esas terribles cosas.” –Tatl

- **Pregunta**

La mayoría de los personajes del videojuego emiten un discurso para obligar a que el héroe cumpla su mandato, el cual debe ser cumplido si se desea seguir avanzando en la historia del videojuego.

“Si puedes recuperar el objeto preciado que te robaron, te regresaré a la normalidad. A cambio... Lo único que pido es que recuperes mi preciada máscara que el diablillo me robó.” –Vendedor de Máscaras felices

“¿No te sientes obligado a ayudar a una pobre anciana cuando ves una?”
–Koume

“Entonces, eso significa... ¡Tú irás en mi lugar y salvarás a la princesa!” –
Hermano mono

“Hey, escucha. ¡Queremos que nos prestes tu poder! Si dejas las cosas tal
y como están, algo terrible le sucederá a este mundo” –Gigante

“Para regresar la verdadera luz a esta tierra, debes sellar las puertas de
Stone Tower, donde los vientos oscuros soplan.” –Igos du Ikana

- **Amplificación**

Lo que más se enfatiza durante todo el videojuego es la valentía y la juventud del héroe y que gracias a éstas, es el único capaz de salvar a *Termina*.

- **Acumulación**

Los adjetivos más utilizados durante el discurso del videojuego para describir al héroe son: *valiente* y *joven*. Mientras que para describir al falso héroe se utilizan adjetivos *solo* y *triste*. Para describir al agresor se utilizan adjetivos como *malvado*, *oscuro*, *terrible*, etc.

- **Antítesis:**

La principal confrontación se da entre el héroe y el falso héroe, y este último con los auxiliares mágicos, es decir, cada personaje tiene su propia antítesis.

“Hey Skull Kid, ¿Qué te parece si devuelves esa máscara, ahora? –Tatl

“A cambio... Lo único que pido es que recuperes mi preciada máscara que el diablillo me robó.” –Vendedor de Máscaras felices

“¡Ese maldito Skull Kid! ¿Acaso creyó que una vieja como yo, no lo reconocería aunque escondiese su rostro?” –Koume

4.2.4 Plano ideológico:

- **El todo expresado**

En este caso, el discurso de los personajes del videojuego no se cierra en sí mismo, ya que el jugador tiene la posibilidad de interactuar con los personajes que quiera e ir avanzando en la historia como más le acomode.

- **Consignas de interpretación**

Algunas partes del discurso del videojuego no pueden ser omitidas y algunas otras sí. Sin embargo, el jugador, al interactuar con cierto personaje, tiene la posibilidad de escoger entre varias opciones, la respuesta que considere más adecuada.

“¿Escucharás mi mensaje?” -Mikau

“Lo escucharé.” (Opciones que tiene el jugador para responder)

“No, no lo escucharé” (Opciones que tiene el jugador para responder)

“¿Cómo te llamas?” –Romani

“Link.” (Opciones que tiene el jugador para responder)

“No diré mi nombre.” (Opciones que tiene el jugador para responder)

- **Apelación a experiencias decisivas**

El discurso del videojuego busca convencer al jugador, de que Link es el héroe de la historia pues es el único capaz de salvar al mundo, es la salvación para detener la destrucción, y que su obligación es defender a los más indefensos, en su mayoría los auxiliares mágicos, y por lo tanto, eso lo convierte en un ser bondadoso.

Asimismo, se convence al jugador, de que Majora's Mask es el opuesto al héroe, es decir, es malvada, el agresor, la oscuridad que es motivada a hacer el mal y destruir a *Termina*. Asimismo, el falso héroe no es más que un falso agresor pues

en realidad todo el daño que causó a los habitantes del lugar, no fueron acciones llevadas a cabo por él mismo, sino que el agresor lo manipulaba, por ello, los diálogos que hacían alusión a él, los describían como un ser solo y sin amigos.

5. Conclusiones

Durante el siglo XIX, la estructura narrativa de todo tipo de narración ha sido planteada por diversos teóricos clásicos. Sin embargo, se debe resaltar una en específico: la metodología del cuento del ruso Vladimir Propp, pues ha sido utilizada por los medios de comunicación masiva durante su constante evolución tecnológica. De este modo, las narraciones siguen presentando la misma estructura narrativa. La única diferencia que presentan es su manera de adaptarse a la tecnología por medio de diferentes productos: el cuento (forma escrita), el largometraje (forma audiovisual), e incluso el videojuego. Por lo tanto, no importa que la metodología del cuento tenga casi 90 años de haber sido publicada pues sigue vigente y aún funciona como la base de la construcción dramática y escénica para la producción audiovisual y la realización del producto audiovisual convencional.

Mediante la aplicación de la morfología del cuento se pudo determinar que el videojuego presenta las 31 funciones establecidas por Propp repartidas en seis situaciones, sin embargo, éstas se presentan en un orden diferente al que el autor ruso estableció. No obstante, hay algunas funciones que sí coinciden con el mismo orden: la situación inicial comienza con el alejamiento del héroe y la última secuencia presenta el mismo orden a partir de la función 15, funciones correspondientes a las tareas del héroe para enfrentar al agresor.

Por otro lado, a partir de la situación inicial cada nueva situación inicia con la partida del héroe pues se presenta una nueva fechoría acompañada de una nueva carencia y finaliza con el regreso de éste, a excepción de la última situación. Cada situación presenta un nuevo donante y objeto mágico. Sin embargo, Propp estableció que a lo largo de las situaciones presentes en un cuento, se desarrollan 31 funciones, pero en el caso del videojuego, cada situación presenta alrededor de 20 funciones que se repiten.

Al aplicar el análisis del discurso de Daniel Prieto, se determinó por medio de los diálogos, las funciones que hacen alusión a las siete esferas de acción; héroe,

mandatario, princesa, agresor, falso agresor, donante y objeto mágico. Asimismo, se determinó cada uno de los personajes que desarrollan los roles de las figuras actanciales, no sólo por el uso que le dan al discurso para dirigirse a los otros personajes, sino también por las acciones que llevan a cabo.

El héroe corresponde al protagonista del videojuego pues se encarga de salvar a la princesa y reparar el daño inicial por medio de la ayuda de los donantes. Obtiene objetos mágicos como por ejemplo, un caballo, una espada y un escudo, entre otras cosas. Es descrito por los demás personajes presentes como alguien valiente, joven, decidido y ser el único que posee la capacidad de salvar al mundo. Durante todo el videojuego, no habla ni emite pensamiento alguno, es por ello, que el análisis se hizo de acuerdo a los diálogos de los demás personajes dirigidos a él.

Tanto la princesa como el donante son ocupados por los mismos personajes del videojuego, pues antes de obsequiar el objeto mágico al héroe, necesitan ayuda de él, se presenta uno nuevo durante cada cambio de situación. No obstante, se debe señalar que la figura de la princesa no recae en una doncella que debe ser rescatada como en los cuentos tradicionales. Se tratan de personas que siguen una rutina y se les presentan problemas cotidianos que el héroe debe resolver.

Los objetos mágicos dependen completamente de los donantes y al igual que éstos, cada cambio de secuencia se obtiene un objeto nuevo. El mandatario es el personaje que le encarga al héroe recuperar un objeto que se le fue robado, es decir, es quién establece la carencia inicial y la que da pie a las nuevas fechorías y nuevas carencias. La carencia inicial es el robo de una máscara que también funciona como el agresor, pues es quién lleva a cabo las fechorías restantes a partir de la situación inicial. Los personajes describen al agresor con palabras como: maldad, destrucción, oscuridad, magia negra, etc.

La figura del falso héroe, en este caso, se trata de un falso agresor pues en lugar de robarse los méritos del héroe, se roba los méritos del agresor, ya que durante la situación inicial, se cree que él es quién le hace daño a la princesa y causa las

fechorías restantes. Es hasta la última situación que se revela quién es el verdadero agresor. A pesar de ello, cumple las mismas funciones y actúa de la misma manera en la que actúa el falso héroe, a diferencia de que sus acciones van dirigidas hacia el agresor y no hacia el héroe.

Por otro lado, debido a la dinámica constante del tiempo que presenta el videojuego, el consumidor, a través del control del héroe, puede interactuar con los personajes como más le convenga. Por ejemplo, el consumidor puede decidir omitir algún punto de alguna secuencia, el orden en el cual la llevará a cabo o repetirla tantas veces quiera, de este modo, el orden de la estructura narrativa o las 31 funciones del cuento establecidas por Propp, se verá alterado. Sin embargo, a pesar de no contar con el mismo orden, el videojuego se desarrolla sin problema alguno, es decir, sin importar el orden de las secuencias, siempre se llegará a la misma conclusión que es la reparación del daño inicial: el héroe vence al agresor, recupera el objeto robado y lo regresa al mandatario.

Por lo tanto, se puede concluir que el videojuego funciona como un producto audiovisual pues además de contar con los elementos propios de éste, el argumento se desarrolla sin problema, a pesar de no cumplir con el esquema clásico narrativo del cuento maravilloso establecido en la morfología del cuento por Vladimir Propp debido a la interacción ya mencionada entre el consumidor y el juego.

6. Referencias

6.1 Bibliográficas

- 1) Antti, Aarne, *The types of the folktale: a classification and bibliography*, Finlandia: Academia Scientarum Fennica, 1961, 2da. edición, pp.588
- 2) Akira, Himekawa, *Zeruda no densetsu: Mujura no kamen*, Japón, Shogakukan, 2015, 27° edición, pp.207
- 3) Campbell, Joseph, *El héroe de las mil caras*, México: Fondo de cultura económica, 1992, pp. 372
- 4) Canet Centellas, Fernando y Josep Prósper, *Narrativa audiovisual: estrategias y recursos*, España: Síntesis, 2009, p.458
- 5) Cecchi, César y María Luisa Pérez, *Antología del cuento moderno*, Chile: Editorial Universitaria, 2011, 7° edición, pp.288
- 6) Chevalier, Maxime, *Cuento tradicional, cultura, literatura (siglos XVI-XIX)*, España: Ediciones Universidad de Salamanca, 1999, p. 248
- 7) Dijk, Teun van, *Estructuras y funciones del discurso*, México: Siglo XXI, 2005, pp. 223
- 8) Fernández Díez, Federico y Carolina Barco, *Producción cinematográfica: del producto al proyecto*, España: FUNIBER, 2009, pp.192
- 9) Gómez Tarín, Javier Francisco, *Elementos de narrativa audiovisual: expresión y narración*, España: Shangrila Ediciones, 2011, pp. 508
- 10)González Reyna, María Susana, *Teorías del Discurso*, México, Universidad Autónoma de México, 2010, 1ra. edición, pp. 391
- 11)Jung, Carl, *Arquetipos e inconsciente colectivo*, México: Paidós, 1970, pp. 182
- 12)Martínez Cantudo, Ricardo, *La generación que cambió la historia del videojuego*, España: Síntesis, 2015, pp. 162
- 13)McGonial, Jane, *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar al mundo?*, Argentina: Siglo XXI, 2015, 1ra. edición, pp. 427

- 14) McLuhan, Marshall, *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*, España: Paidós, 1996, 1ra. edición, pp. 366
- 15) Menton, Seymour, *El cuento hispanoamericano: antología crítico-histórica*, México: Fondo de Cultura Económica, 2010, p.324
- 16) Müller, Carmen Valleska, et. al., *Manual de preparación PSU: Lenguaje y comunicación*, Chile: Universidad católica de Chile, 2012, pp.485
- 17) Pérez Latorre, Óliver, *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*, España: Laertes, 2012, pp. 310
- 18) Prieto, Daniel, *La fiesta del lenguaje*, México: Coyoacán, 1994, pp. 246
- 19) Prieto, Daniel, *El juego del discurso: manual de análisis de estrategias discursivas*, Argentina: Lumen Humanitas, 1999, pp. 224
- 20) Propp, Vladimir, *Raíces históricas del cuento*, España: Fundamentos, 2008, 7° Edición, pp. 544
- 21) Propp, Vladimir, *La morfología del cuento*, España: Akal, 2014, 6° edición, pp. 275
- 22) Rodríguez, Iván Martín, *Análisis narrativo del guión de videojuego*, España: Síntesis, 2015, 1ra. edición, pp. 180
- 23) Richardson, Mike, et. al., *The Legend of Zelda: Hyrule Historia*, Estados Unidos: Dark Horse Books, 2013, 1ra edición, pp.239
- 24) Ruíz García, María Teresa, *Literatura Mexicana e Iberoamericana*, México: Esfinge, 2010, pp.384
- 25) Sánchez Navarro, Jordi, *Narrativa audiovisual*, España: Editorial UOC, 2006, 1ra. edición, pp. 169
- 26) Sloan, Daniel, *Jugar para ganar: Nintendo y el resurgimiento de la industria de videojuegos*, México: Grupo Editorial Patria, 2012, 1ra. edición, pp. 304
- 27) Utrera Torremocha, María Victoria, *Poéticas de la enfermedad en la literatura moderna*, España: Clásicos Dykinson, 2015, pp.165

28) Vega Montiel, Aimée, *La comunicación en México: una agenda de investigación*, México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2011, 2da. edición, pp.348

6.2 Hemerográficas

- 1) Baquero Goyanes, Mariano, El cuento español del siglo XIX, España: *Revista de Filología española* – Anejo L, 1949, p.695

6.3 Internet

- 1) Anónimo, (s.f.). Estructura, desarrollo y panorama histórico del cuento [en línea]. *Ciudad Seva*: San Juan, Puerto Rico. Dirección URL: <http://ciudadseva.com/texto/estructura-desarrollo-y-panorama-historico-del-cuento/> [consultado el 23 de febrero de 2017]
- 2) Djinn, James, (01 de octubre de 2011). The cultural influence in the Zelda series [en línea]. *Zelda Dungeon*: Estados Unidos. Dirección URL: <https://www.zeldadungeon.net/2011/10/the-cultural-influences-in-the-zelda-series/> [consultado el 28 de febrero de 2017]
- 3) MacDonald, Keza, (11 de junio de 2014). Why The Legend of Zelda: Majora's Mask still matters [en línea]. *Kotaku*: Reino Unido. Dirección URL: <http://www.kotaku.co.uk/2014/11/06/zelda-majoras-mask-still-matters> [consultado el 28 de febrero de 2017]
- 4) Garrido, María del Camino, (2002). Análisis del discurso: ¿problema sin resolver? [en línea]. *Universidad de León*: España. Dirección URL: https://buleria.unileon.es/xmlui/bitstream/handle/10612/689/Camino%2520Garrido_02.pdf?sequence=1 [consultado el 17 de marzo de 2017]
- 5) Fran, Mirabella III, (25 de octubre de 2000). Legend of Zelda: Majora's Mask [en línea]. *IGN*: California, Estados Unidos. Dirección URL: <http://www.ign.com/articles/2000/10/26/legend-of-zelda-majoras-mask> [consultado el 28 de febrero de 2017]

- 6) N-Sider Media (s.f.). The Legend of Zelda: Majora's Mask [en línea]. *N-Sider*: Estados Unidos. Dirección URL: <http://www.n-sider.com/gameview.php?gameid=51&view=overview> [consultado el 29 de febrero de 2017]
- 7) Newman, James, (2002, julio). The myth of the ergodic-character [en línea]. *Edgehill College*. Reino Unido. Dirección URL: <http://www.gamestudies.org/0102/newman/> [consultado el 15 de marzo de 2018]
- 8) Real Academia Española (s.f.). (S.t.), [en línea], *RAE*: España. Dirección URL: <http://dle.rae.es/?id=UH6ZGRL> [consultado el 08 de febrero de 2017]
- 9) Real Academia Española (s.f.). (S.t.), [en línea], *RAE*: España. Dirección URL: <http://dle.rae.es/?id=4NJXdlq> [consultado el 08 de febrero de 2017]
- 10) Real Academia Española (s.f.). (S.t.), [en línea], *RAE*: España. Dirección URL: <http://dle.rae.es/?id=aGGFujE> [consultado el 08 de febrero de 2017]
- 11) Roig, Carmen, (s.f). ¿Cómo diferenciar un cuento de una novela? [en línea]. *Ciudad Seva*: San Juan, Puerto Rico. Dirección URL: <http://ciudadseva.com/texto/diferencias-entre-cuento-y-novela/> [consultado el 31 de enero de 2017]
- 12) Rodríguez Almodóvar, Antonio (2007). Los cuentos populares o la tentativa de un texto infinito [en línea]. *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes*: Alicante, España. Dirección URL: <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcqn6k4> [consultado el 08 de febrero de 2017]
- 13) Rueda Rodríguez, Aleida (08 de noviembre de 2010). La trama, el tema y el argumento de una narración [en línea]. *Planeta de Papel*: México. Dirección URL: <http://planetadepapel.blogspot.mx/2010/11/la-trama-el-tema-y-el-argumento-de-un.html> [consultado el 24 de marzo de 2017]
- 14) Sifuentes, Rolando, (s.f.). El cuento literario [en línea]. *Orion: E-zine trimestral de divulgación literaria*: Lima, Perú. Dirección URL:

http://www.roland557.com/ensayos/cuentos_y_cuentistas.htm

[consultado el 31 de enero de 2017]

- 15) Suárez, Adrián, (18 de mayo de 2016). La interacción en la escena cinemática [en línea]. *ZehnGames*. Dirección URL: <http://www.zehngames.com/articulos/la-interaccion-la-escena-cinematica/> [consultado el 15 de marzo de 2018]

6.4 Software

- 1) The Legend of Zelda: Majora's Mask (Versión 1.1) [Software]. (2015).
Japón: Nintendo