

El cuento de hadas en los nuevos medios: ¿Cómo participa la hipertextualidad en el desarrollo del infante? Caso de estudio The Legend of Zelda

Fairy Tale Genre in New Media: How does Hypertextuality gets involved in the Child's Early Development? Case Study: The Legend of Zelda

Tomás Axel Castellanos Vázquez
Centro de Estudios Culturales Roland Barthes
axel.casvan@gmail.com

Fecha de recepción: 15 de septiembre de año

Fecha de recepción evaluador: 20 de octubre de 2016

Fecha de recepción corrección: 1 de noviembre de 2016

Resumen

El videojuego tiene una función estructurante moral en el niño, con un ambiente hipertextuado lúdico y de dualidades, así se estimula la apropiación de conceptos reactivos, sin un adoctrinamiento.

Palabras clave: Desarrollo psicológico infantil; Psicoanálisis aplicado; Semiótica narrativa; Nuevos medios; Hipertextualidad; Cuentos de hadas.

Abstract

A fairy tale videogame can act as a moral guide for children, using a hypertextual environment that enables the adopting of dual and base concepts, without a forced learning.

Keywords: Child Psychological Development; Applied Psychoanalysis; Storytelling Semiotics; New Media; Hypertextuality; Fairy Tales.

Introducción

Cuando el videojuego tiene una estructura narrativa que cumple con las reglas literarias del género del cuento de hadas, este se ve investido con las mismas funciones estructurantes del aparato psíquico y el tramado moral del infante, quien funciona como un lecto-autor del texto, ya que tiene la capacidad de interactuar y modificar ciertos aspectos de la progresión narrativa, a través de la toma de decisiones. Esto se permite en un ambiente virtual hipertextuado, ya que el autor no-hegemónico crea un texto con estructura abierta en la que introduce nodos de decisión que varían la progresión literaria, con ciertos rasgos comunes y en un parámetro de reglas ya preestablecidas.

Al exponerse el niño al producto, este va aprendiendo las amenidades de la vida y desarrollando su yo-psíquico a través de dos vías complementarias: la primera a través de la contemplación e introyección de los conceptos duales y morales introducidos en el hipertexto por el autor no-hegemónico, en la misma operación estructurante teorizada por Bettelheim, y la segunda, siendo esta la propuesta teórica del presente estudio, a través de la acción y el juego, procesos con los que se estimula en el sujeto la apropiación de estos conceptos reactivos, sin un adoctrinamiento recalitrante, pero propiciando un ambiente en que se dé un proceso de identificación más íntimo (relación jugador-personaje) y una repetición de acciones morales “correctas” para alcanzar la recompensa.

Así el niño puede discriminar de forma más fehaciente el concepto dual de lo bueno/malo (primordial en las etapas tempranas del desarrollo), ya que es partícipe activo de este proceso. Observaremos dicho proceso de estructuración a través del videojuego “The Legend of Zelda” (TLoZ) de Shigeru Miyamoto, el cual cumple las funciones literarias que rigen el cuento de hadas, así como el mecanismo del hipertexto necesario para la participación activa y existencia del lecto-autor (ver Anexo1).

Sobre el cuento de hadas

El cuento de hadas es uno de los géneros de la literatura universal e infantil más importante de la historia. Surgiendo como una versión más romántica y coloquial del mito primario, el cuento de hadas existe como una forma de preservación cultural del folklore y con una función moralista-didáctica que está vinculada a las experiencias tempranas de la infancia.

“Los cuentos de hadas, a diferencia de cualquier otra forma de literatura, llevan al niño a descubrir su identidad y vocación” (Garralón, 2001).

Según la revisión teórica al respecto, autores como Ana Garralón y Bruno Bettelheim adjudican al cuento de hadas una tarea primordial en el aprendizaje del infante a través de una didáctica de la contemplación en la que el niño crea un vínculo

emocional con la historia, a través del proceso inconsciente de reconocimiento de signos primarios en él, incorporando estos a su estructura psíquica con poca o nula intervención adulta, ya que el infante aprende al identificarse con los personajes y sus acciones.

Sin embargo, a diferencia del mito o de los cuentos religiosos, los cuentos de hada presentan al niño una forma de arte literario que es amena y que le interesa, lo cautiva a través de la lengua y le ayuda a comprender las amenidades de la vida, sin adoctrinarlo, ya que la moraleja es “creada” por el mismo sujeto en su proceso contemplativo, no ofrecida (o al menos así lo cree) por el autor o el adulto al final del texto.

Reconoceremos tres elementos esenciales en la estructura del cuento de hadas tradicional, que son los que diferencian principalmente al género del mito primario, dichos elementos se fueron formando con la intervención compiladora y literaria de los principales autores como Basile, los Grimm y Charles Perrault¹:

- La tradición: estas historias son compilados o modificaciones del folklore humano y que carecen de autor conocido, siendo reinterpretaciones de los mitos arcaicos de las primeras sociedades y que sobrevivieron por la tradición oral.
- La narrativa: el refinamiento artístico y lingüístico de los autores y compiladores al momento de publicar estos cuentos en sus antologías. Este elemento se refiere al “arte” que se le dio al texto para reducir la lengua coloquial del “vulgo” y elevarlos de forma literaria, teniendo así una estructura más perdurable y que genera mayor interés en el lector.
- La didáctica: esa esencia moralista que tiene el cuento y que pretende enseñar al lector, a través de los hechos narrados, la forma correcta de actuar en sociedad o la línea ética para resolver los problemas personales en la vida.

El cuento de hadas, si bien no es un texto que tenga estructuras ceñidas sólo para el público infantil, su uso del lenguaje, el atractivo de sus temas y personajes, y los usos que se le da socialmente lo clasifican dentro de la literatura infantil².

El cuento de hadas, a nivel estructural, funciona gracias a la oposición y contraste de conceptos básicos que se definen mutuamente y que ofrecen al niño un entendimiento adecuado del mundo que lo rodea, en una funcionalidad estructural que puede analizarse mediante los sistemas de análisis semióticos de Greimas, particularmente el cuadro de relaciones semióticas. Gracias a esta oposición de elementos semánticos, cuasi en binas categóricas (como: día/noche, bueno/malo, mujer/hombre) y con reducidas áreas grises, el niño puede comprender a través de su apropiación y contemplación del texto, las circunstancias básicas de la vida a la que se

enfrenta, primero como conceptos primarios, para pasar más tarde y con la madurez, a los estadios intermedios entre estos conceptos.

Debido a esta “simpleza” en el contenido estructural y en la codificación de los contenidos morales y literarios, el cuento de hadas apela a signos primordiales que nacen de los mitos del folclor humano, que se nutren de la mitología divina que usaban las antiguas civilizaciones para explicar el mundo que los rodeaba.

Nuevas narrativas

Con el avance de la tecnología, la literatura ha experimentado también cambios que afectan las estructuras narrativas en función de los diferentes medios no impresos que se utilizan como extensiones transmidiáticas de los textos literarios.

Estas nuevas tecnologías abren opciones creativas nuevas para los autores, quienes pueden tomar más herramientas al momento de presentar el texto a la audiencia quien, a su vez, dispone de más material polimediativo para complementar su lectura central.

Dentro de estas formas emergentes, encontramos el hipertexto: la capacidad de un texto de ofrecer al lector la posibilidad de alterar las decisiones (predeterminadas) dentro del discurso, alterando el orden de la narrativa central a través de vías opcionales que presenta el autor, con diferentes desenlaces. Así, se hace un mayor acercamiento a la propuesta surrealista de Roland Barthes sobre la muerte del autor, ya que el hipertexto, al borrar los mecanismos operantes tradicionales del autor/lector, presenta a la narrativa (lenguaje) como protagonista en la labor creativa:

El lenguaje conoce un “sujeto” no una “persona”, y ese sujeto, vacío excepto en la propia enunciación, que es la que lo define, es suficiente para conseguir que el lenguaje se mantenga en pie (Barthes, 1968).

Si bien dicha propuesta filosófica y literaria de Barthes hace referencia mayormente a la idea de que el texto literario carece de autor específico porque “el texto es un tejido de citas provenientes de los mil focos de la cultura”, en una perspectiva más literaria, podríamos tomarla también como una afirmación base al declarar que, precisamente, es esta fragilidad de la figura del autor debido a las influencias terciarias del entorno colectivo-cultural la que se “debilita” aún más cuando el texto permite la “escritura” del lecto-autor, quien inyectará al texto a través de sus decisiones, sus propias ideologías morales y culturales.

Según lo propuesto por las nuevas estructuras, los roles del autor/lector se aproximan más que nunca y se modifican sus funciones operativas de manera que podríamos hablar de un autor-no-hegemónico y un lecto-autor³. En estos hipertextos, el

rol del autor consiste, a diferencia de ser el creador absoluto de la narrativa, en las siguientes fórmulas:

- Crear la base mítico-narrativa que rige el relato primordial.
- Colocar dentro de dicha base mítico-narrativa, los puntos de inflexión con los cuales el lecto-autor puede tomar decisiones personales, afectando, no estructuralmente pero sí literariamente, el desarrollo de la narrativa.
- Asegurar subdiscursos y desenlaces, únicos o compartidos, para todas las inflexiones del texto, estableciendo reglas claras para que el lector pueda actuar como lecto-autor, sin perder o ceder totalmente la hegemonía del texto a este.

Estos tres elementos podríamos nombrarlos (tal vez arbitrariamente y para uso del presente trabajo) de la siguiente manera:

- Función narrativa básica: la base mítico-narrativa.
- Nodos de decisión: los puntos de inflexión donde el lecto-autor interviene, lo que le dan una estructura no-lineal que puede ser leído de muchas formas diferentes.
- Ramificaciones narrativas incógnitas: el discurso que procede a los nodos y que es, en esencia, desconocido por el lecto-autor a menos que este se tope con él por causa de sus decisiones.

En este tenor, podríamos hacer las siguientes aseveraciones sobre el hipertexto, mismas que son primordiales y deben cumplirse en el medio propuesto sometido al análisis (videojuego):

Existe una sección narrativa que es congénita del texto, intocable por el lecto-autor y necesaria para el planteamiento de la función narrativa básica y los Nodos de Decisión. Análogamente, esta fase sería un símil a la Introducción de la estructura clásica de la literatura (Función narrativa básica = Introducción).

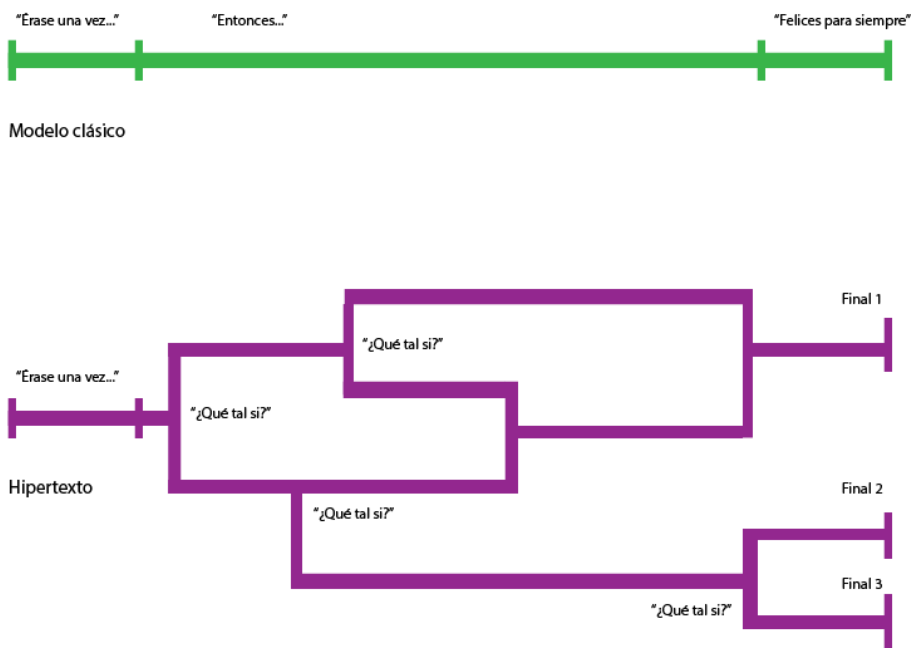
Las funciones en que el lecto-autor adquiere facultades de autoría son controladas por el autor-no-hegemónico y repartidos a lo largo del cuerpo del texto, los Nodos de Decisión se encuentran sólo en lo que sería, en un mismo símil, el Desarrollo del texto, ya que el desenlace es absoluto (y dependiente de los nodos tomados). Sin embargo, los Nodos de Decisión no son el único material que forma el desarrollo del hipertexto, sino que requiere zonas intermedias también fijas por el autor-no-hegemónico y que son intocables por el lecto-autor, a los cuales llamaremos (por darles un término): pasajes (Nodos de Decisión + Pasajes + Ramificaciones = Desarrollo).

Debido a la capacidad del lecto-autor de modificar (o más bien, seleccionar) la progresión narrativa del texto, existen algunas secciones (dimensiones) del relato que son únicas y/o incógnitas a las que sólo puede acceder el lecto-autor de forma individual, pues representan el producto de su influencia personal y son irrepetibles⁴ de un lecto-autor a otro. Esta es la sección que, si bien similar en el formato literario, es diferente de forma estructural ya que se abre la posibilidad de no tener un desenlace único⁵, sino de llevar al lecto-autor a diferentes conclusiones del texto, según los nodos que ha tomado⁶. En este caso, regresando al símil con la narrativa clásica, podemos decir que el desenlace aquí tiene la capacidad de ser compartido por diferentes e independientes finales, mientras que en la estructura clásica sólo se puede tener uno.

El hipertexto se vuelve, en esencia, un medio interactivo que permite la retroalimentación entre autor-texto-lector mientras se escribe y modifica el proceso de lectura.

Presentando de manera visual, podríamos hacer la comparativa entre ambos estilos de narración con los siguientes diagramas. Esta diferenciación operativa es básica para el funcionamiento del nuevo medio al presentar el cuento de hadas, así como para el proceso interno de aprendizaje del sujeto, ya sea por contemplación o por ejecución. Ambas funciones (pedagógica y literaria) residen mayormente en los Nodos de Decisión, por ser el punto crítico de diferenciación entre el texto clásico y el hipertexto. Por lo tanto, la presencia de Nodos de Decisión es la raíz sobre la que descansan estas nuevas formas de narrativa (ver figura 1).

Figura 1



Esta estructura ya ha sido explorada en la literatura escrita en obras antológicas como la saga “Elige tu propia historia” sin migrar a nuevos medios ni presentar una verdadera transmedia entre diferentes estructuras de mensaje. Sin embargo, el tema que abordaremos para el análisis sí corresponde a la ola de las nuevas tecnologías: el videojuego.

El cuento de hadas en el videojuego, propuesta teórica

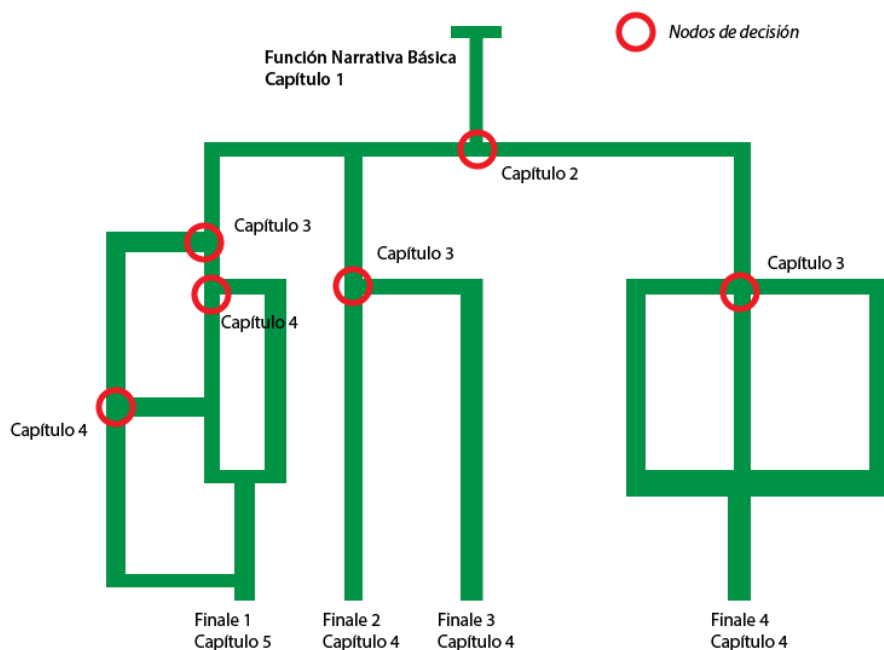
El videojuego, como medio de construcción literaria sí integra una experiencia multimedia que va más allá de la literatura escrita. Aquí, el lenguaje narrativo se presenta con estímulos visuales y auditivos para lograr una experiencia sensorial en el lector a la par de la narrativa.

Sin embargo, esta integración multimedia y la reducción de la palabra escrita no afecta el desarrollo narrativo en sus funciones operativas literarias, por lo que el cuento de hadas puede alcanzarse, como fórmula y género, en este nuevo medio. Por supuesto, es prudente aclarar que no todos los videojuegos poseen una estructura literaria formal, menos aún una estructura de cuento, pero sí es posible que un cuento de hadas se relate a través del hipertexto y, por ende, a través del videojuego.

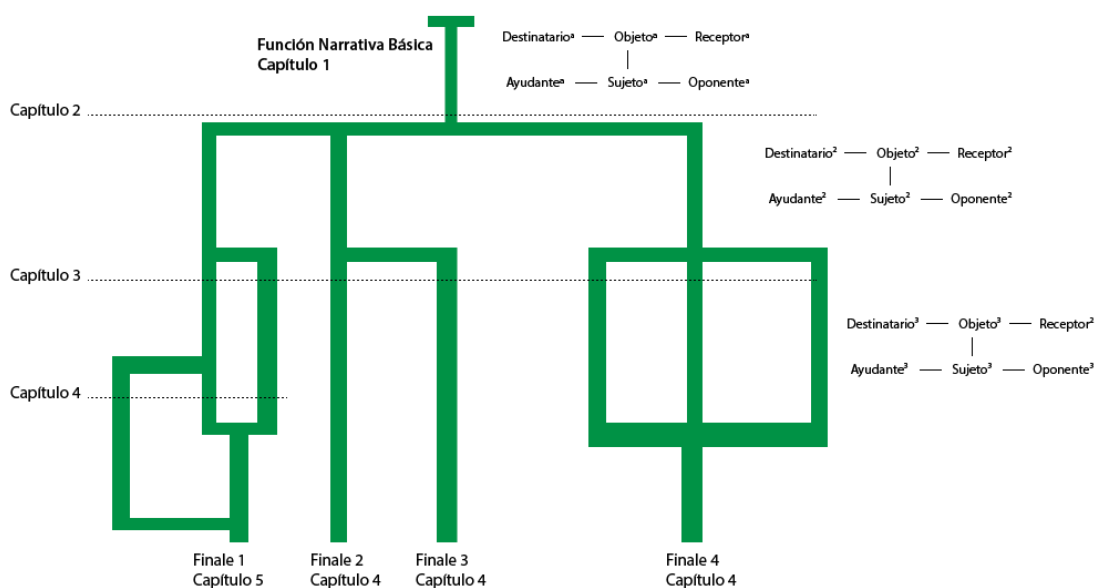
Cuando esto sucede, parecería evidente que se cumplan las reglas estructurales tanto del cuento de hadas, la forma literaria, como del hipertexto, la estructura del medio. De hecho, podría decirse incluso que estas reglas se amplifican ya que el medio, por el tipo de control que otorga al lecto-autor, es aún mayor al que le da en literatura escrita.

Así como en la estructura literaria tradicional, el cuento dentro de los nuevos medios también se divide en “capítulos” determinados por los Nódulos de Decisión. Estos capítulos, en el argot del videojuego, son llamados “quest” y partirían de una Función Narrativa Básica, desprendiéndose según los Nodos de Decisión que presente el texto, de la siguiente manera⁷ (ver figura 2).

Figura 2

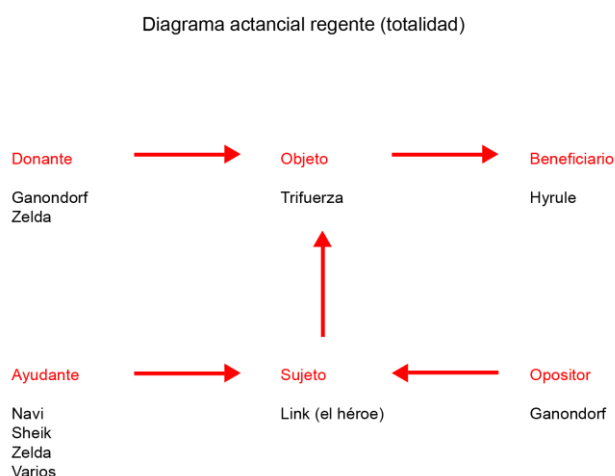


Al momento de deconstruir y analizar las secciones semánticas del texto en el videojuego, por lo tanto, desde la perspectiva semiótica utilizando las herramientas de Greimas, tendríamos un diagrama actancial que definiría y dominaría toda la narrativa y uno individual, subordinado, que sintetizaría cada “quest” accesible por el lecto-autor:



Como se puede apreciar en el diagrama más adelante, similar al anterior en un caso hipotético de hipernarrativa, existe un diagrama actancial regente que determina la estructura semántica básica del texto. Aquí se resume y se engloba la progresión narrativa y a este diagrama actancial responden todas las acciones y subdiscursos del cuento. En el caso de los hipertextos, los Nodos de Decisión estarán formulados y distribuidos en función del diagrama actancial regente respetando las siguientes aseveraciones (ver figura 3):

Figura 3

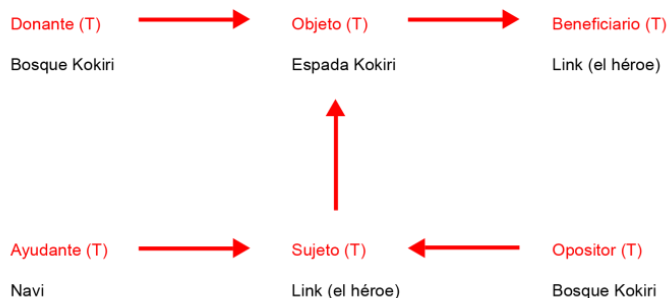


Los Nodos de Decisión son distribuidos por el autor-no-hegemónico de manera que puedan acercar al lecto-autor, quien tiene control sobre las acciones del/los sujeto(s), a la conjunción del sujeto y el objeto (dominante) del deseo. Cuando el autor-no-hegemónico coloca Nodos de Decisión que no acercan al sujeto al objeto, difícilmente serán considerados capítulos valiosos por el lecto-autor, quien tendrá un acercamiento a ellos más por interés emocional en completar todas las ramificaciones, que por decisión práctica.

Los elementos del diagrama actancial pueden ser intercambiables y/o fluctuantes en cada capítulo (quest), mayormente el objeto; siempre que respeten la lógica narrativa propuesta por el diagrama dominante. Comúnmente, es el sujeto el único elemento constante en el diagrama en todo momento, quien va consiguiendo diferentes logros antes de llegar a una conjunción con el objeto del deseo dominante, pero incluso este elemento puede llegar a ser variable.

Figura 4

Tutorial (parte de la Función Narrativa Básica)



Por lo tanto, se podría decir que la Función Narrativa Básica tiene aquí un rol más determinante que la Introducción de la narrativa clásica ya que, aparte de las funciones básicas de planteamiento, tiene la responsabilidad de enseñar al lecto-autor las reglas del juego narrativo (por ejemplo, a través de tutoriales) y los elementos del diagrama actancial dominante para que este tenga la facultad informativa de tomar decisiones según los nodos que se le presenten. Por lo tanto, podríamos presumir que la Función Narrativa Básica es el elemento angular del discurso en el hipertexto y es la sección en la que el autor-no-hegemónico (que sí tiene control total sobre esta sección) debe mostrar su maestría en el uso del lenguaje y simbólico para desarrollar en el lecto-autor interés genuino en el nuevo mundo.

Diferencias en el aprendizaje, según el medio utilizado

Según las propuestas de Bruno Bettelheim sobre la relación didáctica que tiene el cuento de hadas sobre el infante, al ser éste expuesto al texto literario, se detona en él un proceso de contemplación e introspección que desemboca en un aprendizaje “autodidáctico” (al menos así lo cree el lector infantil) gracias a los estímulos simbólicos que posee el texto.

Para Bettelheim, la facultad del cuento de hadas para enseñar al niño surge principalmente por los siguientes factores determinantes:

La simpleza narrativa: el lenguaje ayuda al infante a comprender el texto sin las limitaciones de un léxico rebuscado, hablándole en su nivel lingüístico.

La dualidad de conceptos: el cuento introduce para el niño complejos abstractos de la vida en versiones polarizadas con pocos puntos intermedios: bueno/malo, día/noche, mujer/hombre, vida/muerte, etc. Así el infante comienza a discriminar e

identificar dichos conceptos a través de su campo semántico básico y a proyectarlos en su vida cotidiana.

La identificación con el héroe: así como lo mencionaría Campbell en “El Héroe de las Mil Caras”, el cuento de hadas presenta una reinterpretación virtual de la narrativa del héroe, usando figuras heroicas genéricas con las cuales el niño puede identificarse y proyectar su yo ideal en estos personajes, absorbiendo a la vez, a través de la contemplación, los valores morales y ambiciones de vida que dicho héroe le presenta.

En el videojuego con estructura narrativa de cuento de hadas, el aprendizaje sigue esta pauta en un primer nivel; es decir, la historia misma, si bien hipertextualizada, opera con los mismos mecanismos psíquicos y permite al niño su proyección y contemplación necesaria para la introyección de conceptos.

Sin embargo, la tesis propuesta es la siguiente: en un segundo nivel operativo-estructurante, el videojuego, al ser un medio hipertextuado, permite al niño aprender además a través de la acción, ya que las decisiones que él va tomando en los diferentes nodos (controladas en cierta medida por el autor no-hegemónico) le van dictaminando el camino a seguir y las acciones (regresando a la dualidad) correctas/incorrectas que tiene que tomar si quiere obtener al final la recompensa.

Así el niño, sin un adoctrinamiento recalcitrante sino codificado, va aprendiendo la importancia de las acciones nobles y estructurando de forma inconsciente un tramado moral (compuesto por la propuesta del autor no-hegemónico, la introspección del infante y el entorno inmediato), lo que propicia así no sólo un desarrollo lingüístico (la narrativa literaria) y lógico-matemático (resolución de puzzles), sino también psíquico y moral.

Caso de estudio: The Legend of Zelda, Ocarina of Time

La profecía: el niño es llamado a la aventura

The Legend of Zelda inicia el relato con el héroe en un profundo sueño, quien es despertado de dicha ensoñación por un ser sobrenatural que lo guiará en su proceso de reticencia y lo introducirá en el mundo fantástico. Aquí es donde inicia la Función Narrativa Básica del cuento y que hace las veces de tutorial de uso para que el lector-autor pueda adaptarse a la jugabilidad del producto. Es en esta Función Narrativa Básica en la que el niño conoce los nombres de los personajes que serán esenciales en su aventura, obtendrá las primeras armas o habilidades que le permitirán enfrentarse al mundo mágico y se le explicarán las reglas de la aventura.

En TLoZ Ocarina of Time, el héroe que es un niño, es despertado de su letargo por un hada llamada Navi, emisaria del Gran Árbol Deku, quien le encomienda al hada buscar al héroe de la leyenda que podrá salvar al mundo del caos. El personaje del héroe, que carece de un nombre fijo (el lecto-autor tiene la capacidad de decidir el nombre) obedece sin miramientos el llamado del hada, quien le pide acudir al encuentro con el Gran Árbol. En este primer nivel del juego, el lecto-autor conoce a la sociedad Kokiri, un poblado de niños eternos que viven en un íntimo contacto con la naturaleza y los espíritus. En el tutorial (parte de la Función Narrativa Básica) el lecto-autor aprende las habilidades que tiene el héroe en su estado natural y enfrenta una única prohibición: para acudir ante el Árbol Deku, es necesaria una espada para protección ante el mundo externo, lleno de peligros. El lecto-autor aún no tiene la capacidad de tomar decisiones propias que modifiquen la narrativa (es decir, el personaje es jugable, pero no hay nodos hipertextuales, por lo que se sigue una línea fija de acción, con un único objetivo primordial).

En un análisis estructural del tutorial, podemos observar que posee un diagrama actancial propio, en el que el objeto de deseo (por prohibición del mismo juego) es la obtención del objeto mágico de poder: la espada Kokiri. Sin embargo, este diagrama actancial no es el diagrama dominante del texto, ya que más adelante se nos introducirá cuál es la finalidad última de la historia y la gran responsabilidad mágica del héroe; por lo que podemos concluir que la Función Narrativa Básica del cuento no engloba exclusivamente el tutorial, sino también puede incluir parte del desarrollo del juego:

¿Cuál es el proceso estructurante detonado en esta primera sección narrativa? Aquí es donde comienza el proceso de identificación del infante (lecto-autor) con el héroe desconocido; iniciando por una instancia significativa: la elección del nombre. Al dotar al infante de la capacidad de elegir el nombre del héroe (comúnmente el propio), se le da al personaje una etiqueta personificadora, con al cuál se depositan los atributos narcisistas del niño en el nuevo “yo” virtual a través de la proyección: ya no es el héroe de las mil caras, ya es el niño héroe en un mundo fantástico.

Los héroes reales de nuestra historia, siendo, con todo, personas como todas las demás, impresionan al niño cuando compara su propia pequeñez. El intentar ser guiado e inspirado por un ideal que ningún humano puede alcanzar plenamente no es, en última instancia, frustrante. [...] Los cuentos de hadas [a diferencia del mito] presentan una integración del yo que permite una satisfacción adecuada de los deseos del ello. Esta diferencia explica el contraste entre el pesimismo característico de los mitos y el optimismo esencial de los cuentos de hadas (Bettelheim, 1975).

Simbólicamente, la construcción del mundo mágico ayuda a la identificación del niño durante su desarrollo psíquico, a través de signos que lo relacionan y le significan, para propiciar una mayor proyección de su realidad en el texto y que pueden verse

desde la perspectiva Freudiana acerca del sujeto neurótico. Encontramos elementos como:

Una sociedad de niños de la cuál debe separarse por decreto mágico, en una formulación narcisista en la que el infante encuentra satisfacción de su omnipotencia en que él, como héroe, es diferente a sus similares, pues posee una noble ascendencia heredada por unos padres ideales, que nunca se hicieron presentes.

El despertar de la ensoñación que simboliza el proceso estructurante del niño quien ahora surge del letargo de la dependencia al Gran Otro, para convertirse en un héroe independiente, gracias a los objetos mágicos y a la guía de esa voz feérica que representa su Superyó en formación.

Tras superar una prueba inicial, el lecto-autor finaliza la Función Narrativa Básica y aprende todas las reglas del juego y los límites de sus capacidades. Armado con esta información, el infante se puede inmiscuir en mundo mágico listo para entregarse a la fantasía, armado con objetos mágicos y en condiciones de tomar sus propias decisiones (sin ser totalmente consciente de las limitantes impuestas por el autor no-hegemónico en el hipertexto). En *Ocarina of Time*, la Función Narrativa Básica termina cuando Link abandona la aldea Kokiri y sale al mundo exterior de Hyrule.

Aquí, el infante se enfrenta a la angustia de separación simbólica al abandonar la seguridad del hogar ordinario para enfrentarse a los peligros del mundo exterior. Para este punto, el niño ha superado una primera angustia, la de aniquilación, al comprender a través del juego que una de las reglas principales del mundo en que ahora se ha adentrado es que puede morir y perder la partida, si no sigue los consejos de su guía, Navi y no utiliza adecuadamente sus recursos mágicos para enfrentar los obstáculos en su camino, dejando su tarea inconclusa.

La Trifuerza: el marco moral estructurante

Según la historia del Gran Árbol Deku, la Trifuerza es la manifestación de la esencia de las diosas que crearon Hyrule y es el máximo poder en el mundo. Representada por tres esencias separadas que forman, a su vez, parte de una misma unidad, la Trifuerza contempla las virtudes necesarias para alcanzar el estatus divino de las diosas: el poder, la sabiduría y el valor.

Para poder sobreponerse a las fuerzas del mal que amenazan la paz de Hyrule, el héroe deberá obtener la Trifuerza del Valor y reunir los demás fragmentos; sin embargo, la fuerza de las diosas puede pervertirse y Ganondorf, el hechicero malvado, puede utilizar la Trifuerza del Poder en su beneficio.

Para el lecto-autor en el proceso de juego, la Trifuerza representa el arma última para poder vencer la adversidad y salir victorioso. El héroe (y por ende, el yo idealizado) aspira a obtener estos bienes espirituales para poder así ser más poderoso que los obstáculos a los que enfrenta.

En el nivel primario del aprendizaje (contemplación-introyección), la figura mágica de la Trifuerza como objeto valioso regente, se convierte en la aspiración del yo en construcción, proyectado en el recipiente vacío del héroe en el mundo virtual. En un nivel secundario de aprendizaje, es a través de superar diferentes pruebas difíciles que el lecto-autor comprende (no completamente de forma inconsciente) que para obtener dicho poder, se requiere de esfuerzo y dedicación. Por ello, decimos que el símbolo de la Trifuerza sintetiza el tramado moral estructurante del hipertexto y significa, al final del proceso, aquello que es lo más importante para la formación independiente del yo del infante.

Este signo cumple a la vez una segunda función simbólica en el proceso del desarrollo psíquico del infante y es la de satisfacer las fantasías de sustitución parental del niño en la etapa Edípica de la novela familiar Freudiana:

La fantasía del niño se ocupa de la tarea de liberarse de los menospreciados [o ausentes] padres y sustituirlos por otros, en general unos de posición social más elevada. [...] A este estadio se llega en una época en que el niño no tiene aún noción de las condiciones sexuales de su nacimiento (Freud, 1908).

En TLoZ, los dos fragmentos de la Trifuerza que le son ajenos al héroe (la sabiduría y el poder) representan las figuras sustitutas de sus padres, dentro del marco de la tónica Freudiana. Durante la experiencia Edípica, el niño proyecta en sus progenitores la fuente de su angustia de castración y su objeto de deseo. En la figura de Zelda (la Trifuerza de la Sabiduría), el infante coloca los afectos que siente por la madre, quien es consejera y protectora del sujeto, significando en ella la función estructurante que tiene la madre en la identificación y formación del Yo del niño. Por otra parte, Ganondorf (la Trifuerza del Poder) sería la significación del padre que viene a separar la simbiosis de la madre y el niño, estableciendo la ley y la prohibición del incesto (detonando así la angustia de castración), como una fuerza opositora y agravante que amenaza el mundo mágico en el que se encuentra el niño, ejerciendo el poder de la función fálica⁹.

Con el primer encuentro entre el héroe y la Princesa Zelda, se da un acuerdo tácito de complicidad en la que cada personaje le pertenece al otro y le presenta la idea al lecto-autor sobre la importancia de la integración de ambas fuerzas (el valor y la sabiduría, lo masculino y femenino, lo noble y mundano) para poder vencer al agresor del mundo mágico. Sin embargo, más adelante, la narrativa irá guiando al infante a la integración de estos conceptos ambivalentes no a través del otro, sino en sí mismo.

En este fin, la narrativa literaria no-interactiva (pasajes) ¹⁰ presenta dos momentos clave para el relato, con los cuales se proyectan las etapas de desarrollo Edípico del infante:

El primer encuentro con Ganondorf presenta el momento en que el héroe es separado de la Princesa Zelda, por el momento su única aliada ante la potencial amenaza del hechicero. Aquí, el héroe es agredido y derrotado por la inmensidad de su oponente, con la imposibilidad de hacerle frente debido a su fragilidad y tamaño. Sin embargo, se le otorga al héroe de un objeto mágico que le da la llave para poder hacerle frente al villano. En este primer momento, se simbolizan las angustias del infante al momento de la instauración de la ley por parte del padre y la separación radical entre el niño y la madre. Seguido del quebrantamiento entre el niño y la madre, ésta en sus últimos momentos le otorga al niño la capacidad de arreglárselas sin su influencia, pasando ésta de ser el otro (en minúsculas) al Otro (o Gran Otro, en términos de Lacan). El objeto mágico que adquiere el héroe al momento de la separación es la Ocarina del Tiempo, un objeto mágico que funciona como un memento y vía de conexión con Zelda, quien ahora está simbolizada en lo abstracto, sin forma, sino sólo como la dirección y el motor que guían al héroe en su faena. Este primer encuentro entre el padre opresor simboliza el complejo de castración del infante y el momento en que este adquiere conciencia sobre la incomplitud del Otro sobre el sujeto físico, que lo relaciona con el mundo social, ahora no completamente mágico e idílico, sino lleno de prohibiciones y obstáculos.

El segundo momento posterior, llega en el arco del héroe adulto, con el último enfrentamiento del héroe con Ganondorf. En una colección de escenas narrativas y secciones jugables, la princesa Zelda es secuestrada por el tirano y confinada al castillo asediado. El héroe acude a su rescate, venciendo a la criatura del mal¹¹ y salvando a la princesa. Este segundo momento pone en evidencia la fantasía del parricidio, en la que el sujeto finalmente logra erradicar la figura del poder fálico, pudiendo llegar a ostentar ese lugar. Sin embargo, si bien hay una satisfacción de la muerte del padre, no existe un reemplazo ni usurpación del poder de este. En realidad, en una última escena conclusiva, vemos a la Princesa Zelda que, usando el poder de la Ocarina del Tiempo, regresa al héroe a su infancia. Este discurso actúa como un destino anunciado del infante, quien deberá enfrentar los demonios internos y, eventualmente, superar su etapa Edípica, pero cuando esté preparado y este haya integrado en sí mismo los tres pilares de la fuerza: el valor, la sabiduría y el poder.

El encuentro con la Espada Maestra: de niño a hombre

Adentrado ya en la progresión narrativa del hipertexto y tras atravesar ya por la estructura en nodos de decisión, el lecto-autor se topará invariablemente (todos los

nodos desembocan en este punto) con uno de los momentos más significativos tanto para el desarrollo literario como para el avance del juego: obtener la Espada Maestra.

En el universo literario de este hipertexto, la Espada Maestra representa el arma más importante del héroe y es el objeto de poder más vital para el desarrollo y posterior desenlace de la historia. El héroe es provisto con un arma sin precedentes que le dará la fuerza necesaria para poder derrocar a Ganondorf y poder salvar el mundo mágico de Hyrule. No obstante, otro evento clave se detona con la obtención de dicha fuerza: el héroe crece siete años, pasando de niño a un adulto joven en tan sólo unos instantes.

Esta obtención del legado mágico, sintetizado en la fuerza de la función fálica a través de la espada, le significa al infante, quien ha ya superado diferentes pruebas traumáticas y ahora ostenta un poder similar a la función fálica del padre tirano. Armado con este nuevo poder, el infante puede ir (a través de su avatar en la función lecto-autor) a desempeñar el papel idílico del héroe, para sobreponerse a la tiranía del padre simbólico y usurpar, en pretensión, su lugar.

Existen entonces una representación simbólica del proceso descrito por Freud en “Psicología de las masas y análisis del Yo” (1921) en la que el individuo, desprovisto del poder y la función fálica (castración simbólica) busca derrocar al líder tirano, con quien se identifica y se define, siendo este otro la antítesis del propio héroe (y con él, del infante que funge como lecto-autor), pero a la vez, la aspiración idílica del estatus de poder que desea alcanzar:

El chiquillo observa que el padre representa un obstáculo en la relación con la madre; su identificación con el padre adopta ahora una tonalidad hostil y se vuelve idéntica al deseo de reemplazar al padre junto a la madre (Freud, citado por J. Dor, 1989).

Esencialmente, si existiese un apego textual a la teoría freudiana, con el derrocamiento del tirano, comenzaría una etapa de apropiación oral canibalística, en la que el sujeto adquiere la función fálica, siendo en él en quien se simboliza, parcialmente y en términos de Lacan, el Nombre del Padre.

Sin embargo, en nuestro producto de estudio no existe tal momento. Una vez que el héroe logra destruir la forma final y amorfa del padre tirano, este no asimila en sí mismo el rol del padre simbólico ni usurpa la función fálica; esta pasa, en cambio, de forma temporal y transitoria a la madre simbólica, desprovista de todo contexto erótico. En este final, Ocarina of Time concluye con el héroe siendo regresado a su yo infantil, si bien con el conocimiento adquirido, por la magia de la misma princesa Zelda.

¿Por qué no existe este momento de apropiación de la función fálica ni se absorbe en el héroe el poder del padre (la Trifuerza del Poder) para tomar su lugar?

Acerca de esta función, siguiendo el apego íntimo con la teoría freudiana, Dor menciona:

Al término de la celebración canibalística, el hombre que tenía todas las mujeres ya no aparece como el tirano a eliminar. El arrepentimiento y la culpabilidad que hacen cortejo al duelo instauran al difunto en un lugar único donde ahora en más deberá llevarse a cabo un culto (Dor, 1998).

La razón por la cual se omite esta apropiación freudiana en el hipertexto se debe, de forma estructurante, a dos factores:

No existe una soberanía fálica del héroe ya que la función ha transitado a la figura materna funcional, la cual, ahora desprovista de todo afecto erótico por el héroe, ya no cumple otra función más que terminar la edificación del aparato psíquico del niño, sin alterar su condición de infante.

No existe una apropiación canibalística del padre tirano, ahora muerto, porque el infante real, no el avatar virtual, aún se encuentra en un desarrollo Edípico en un estadio que no permite la apropiación del tótem; por lo tanto, el hipertexto enseña al niño, por contemplación y acción, cómo edificar su Yo y finalizar sus angustias infantiles, sin acompañarlo simultáneamente, sino como la visión de un futuro anunciado.

Sheik / Zelda: la ambivalencia sexual, el hermano y la madre

Retomando la novela freudiana del parricidio y en el tenor de la primera razón ya expuesta de la ausencia de la celebración canibalística durante el final del relato, habría que comprender que en Ocarina of Time la Princesa Zelda juega un papel ambivalente en la identificación proyectiva del infante con su avatar en el hipertexto y la realidad virtual del mundo mágico.

Hemos expuesto ya cómo la Princesa Zelda cumple la función simbólica de la madre en el relato, siendo primeramente el ente que ofrece a Link la guía primaria de sus acciones y el contenedor simbólico del afecto (si bien no erótico) del jugador; posteriormente, al enfrentarse a la castración simbólica del héroe, este es despojado de su figura materna, quien pasa a convertirse en un Gran Otro omnisciente que tiene una existencia latente a través de la Ocarina del Tiempo.

Una vez pasada la castración simbólica y la transmisión al héroe del poder fálico (la Espada Maestra), este se topa, ya siendo adulto, con un último personaje que será vital en su enfrentamiento contra el padre transgresor y tirano. Sheik se presenta a sí mismo como un joven sheikan (una secta secreta de guardianes élite de la corona Hyliana) y guía al héroe en su travesía a través de los diferentes calabozos.

La aparición de Sheik en el juego ofrece una construcción simbólica que estructura y significa las relaciones fraternales del héroe y que puede, de forma vicaria, representar al niño en su propia situación de vida. Sheik se volverá el hermano cómplice del héroe en la búsqueda del parricidio simbólico que viene con la derrota del tirano Ganondorf.

El niño, a través del héroe, ya había sido expuesto a estas metanarrativas freudianas en el hipertexto, pero en un estadio diferente del desarrollo psíquico. En un primer momento, la representación fraternal de la narrativa recae sobre los Kokiri, quienes el usuario abandonan y rechaza (no de forma agresiva, sino como renuncia) debido a su noble ascendencia, con la cual descubre que es el héroe Hyliano y no un común niño Kokiri. Freud expone en su postulado sobre la novela familiar neurótica como, en el proceso de sustitución parental, el niño también puede eliminar la legitimidad de sus lazos fraternales en una etapa en la que ellos también son sus rivales por el amor de su progenitor que representa el deseo primario:

Una notable variante de esta novela familiar consiste en reclamar el héroe fantaseador para sí mismo la legitimidad, a la vez que así elimina por ilegítimos a sus otros hermanos (Freud, 1908).

Por lo tanto, en un primer momento, el héroe como niño (el símil más fiel del infante que actúa como lecto-autor) llamado a la aventura, renuncia a su primer hogar y se adquiere su legitimidad como héroe, a la vez y por añadidura, demostrando su superioridad moral ante sus primeros hermanos Kokiri, dejándolos desprovistos de toda virtud primaria y relación con su condición noble.

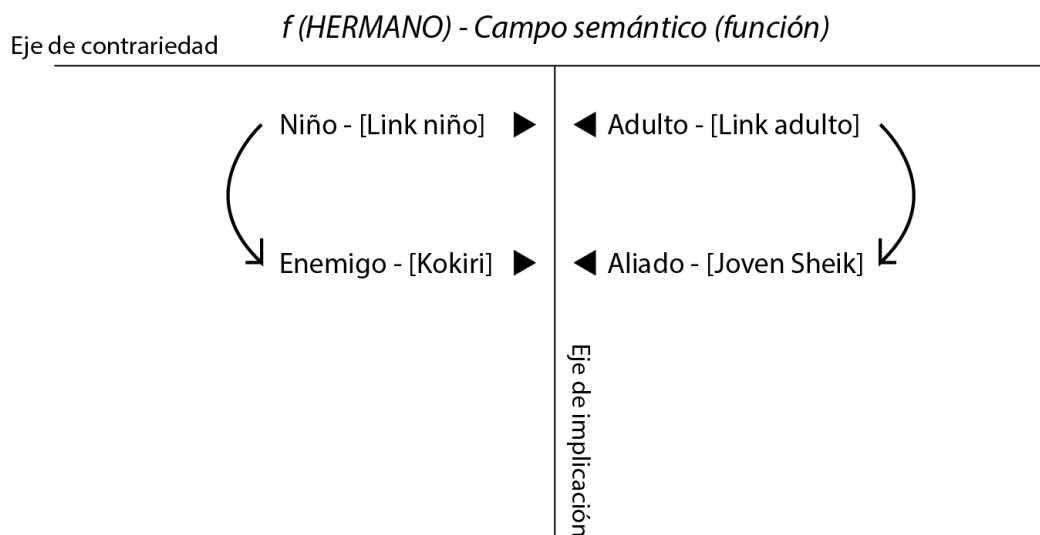
No obstante, en un segundo momento del desarrollo Edípico, nos topamos con las alianzas fraternales que son necesarias para el parricidio. Si se desea destituir al tirano en poder, los hermanos deben unir sus fuerzas y mover su distribución libidinal hacia la muerte del padre simbólico:

[...] Una operación propuesta desde el lugar paterno que implica una redistribución libidinal en relación con lo materno. Al mismo tiempo crea las condiciones para que se construya la fratría, cuya función [...] será la muerte del padre. Estamos en el tiempo de una ilusión grupal que implica una complejización de la fratría. El espejo ya no se juega primordialmente entre madre e hijo, sino entre iguales (Czernikowski et al., 2003).

Bajo esta primicia, podemos inferir cómo el rol simbólico y estructurante de Zelda pasa de madre a hermano¹², en el que ahora no es el Gran Otro el que va guiando al héroe o dictaminando sus acciones, sino que hay un otro, en condiciones de iguales, que le ayuda a obtener lo que se busca, con el mismo objeto afectivo compartido. Aquí sucede de manera textual la atinada analogía de Czernikowski: “el espejo ya no se juega primordialmente entre madre e hijo, sino entre iguales”.

Figura5

Semas en oposición



Abordando el papel que tiene el hipertexto en el desarrollo psíquico del niño, aquí se significa la relación fraternal, resemantizando la imagen del hermano, quien antes se veía como un opositor y que ahora se ve como aliado ante un enemigo común. Así, se da una relación lingüística-simbólica entre los valores semánticos: niño-hermano-enemigo y adulto-hermano-aliado, lo cual ayuda al niño a entender, de forma preconsciente, cómo estas relaciones con el otro se irán modificando con la edad y a calmar sus angustias infantiles al enfrentarse a las rivalidades fraternas; sin dejar de lado la necesidad del Gran Otro, que continúa con una presencia inminente y no corpórea a través de la música y la Ocarina del Tiempo (campo en el que Sheik, además, adquiere un papel crucial).

Cabe señalar que Sheik tiene un rol fundamental y consistente en el hipertexto, este personaje no puede ser saltado a través de los nodos de decisión ni tampoco forma parte de los parteaguas que delimitan los diferentes caminos por los cuales desemboca la narrativa. Entonces, para el lecto-autor, Sheik es una pieza fundamental en el desarrollo del hipertexto y le significa en demasía (al igual que lo hace la Princesa Zelda), razón por la cual el desarrollo de apego afectivo entre el lector-autor y el personaje es mucho más cercano (el estatus de familia).

En el momento de la revelación del alter-ego de Sheik y la integración de ambos personajes en la Princesa Zelda adulto, el jugador aprende cómo ella ha permanecido oculta, evadiendo el poder del tirano Ganondorf, hasta que fuera necesaria su presencia para el gran enfrentamiento, previo a la resurrección de Hyrule.

Aquí vemos simbolizado un paso previo al final del Edipo infantil, cuando la figura de la madre como el Gran Otro y antiguo objeto de amor se integra con la imagen del hermano cómplice y juntos forman una nueva función que significa para el infante la búsqueda exógena de su propia significación, superando el afecto familiar y encontrando un objeto de deseo propio fuera de esos límites prohibidos e incestuosos. Esto es posible porque la integración entre ambas personas da lugar a una nueva Zelda¹³ que se revela ante el héroe y adquiere ahora la cualidad receptiva de contener el afecto del deseo del infante, sin desempeñar una función maternal ni fraternal (*The Princess in Distress*), levantando así la prohibición del incesto¹⁴

El héroe silencioso: la coacción tácita hacia la virtud

Como se ha mencionado anteriormente, el héroe funciona como un contenedor vacío en que el lecto-autor puede proyectarse a sí mismo y significarse como héroe de manera vicaria, en un mundo mágico que le permite la satisfacción de sus fantasías y la lucha contra las angustias personales.

Bajo esta lógica, encontramos otro rasgo del héroe que tiene un papel crucial para la estructuración del proceso de aprendizaje del lecto-autor: la mudez. El héroe es un personaje aparentemente imposibilitado para comunicarse. Este rasgo no es explícito en la metanarrativa del hipertexto ya que nunca se describe al héroe con la discapacidad del habla o con impedimentos comunicativos; simplemente el juego (es decir, el autor no-hegemónico que diseña el mundo fantástico) le despoja de una capacidad de habla para que sea el lecto-autor el que actúe como la voz consciente del personaje; así el héroe del hipertexto (casarón vacío) actúa como una máscara social del lecto-autor, siguiendo los mecanismos sociales performativos de Goffman, en un microuniverso personal:

Las personas muestran sus posiciones en la escala del prestigio y el poder a través de una máscara expresiva, una cara social que le ha sido prestada y atribuida por la sociedad, y que le será retirada si no se conduce del modo que resulte digno de ella (Goffman, 1956).

Pero siempre en un proceso identificativo-proyectivo, no en una confusión del Yo con el casarón vacío, propiciando así el aprendizaje por apropiación:

El desapego con el cual el actuante desempeña su rol, manifestando al público que no se identifica con el Yo al que ese rol está comúnmente asociado demuestra que, detrás de la máscara del actuante, habría un Yo real, personal, que haría posible esa distancia respecto del rol (Nizet & Rigaux, 2006).

En este proceso de identificación proyectiva, podemos teorizar dos momentos para el aprendizaje de la siguiente manera:

En un primer momento, al que llamamos la contemplación (siguiendo la pauta teórica de Bettelheim), el lecto-autor, a través de la identificación, ve en el héroe idealizado los valores que quisiera tener para sí mismo y de los cuales, a su parecer carece. El héroe entonces sería la máscara perfecta para el juego estructurante, permitiendo al lecto-autor (el infante) poder “jugar a ser héroe” hasta que pueda apropiarse esos valores morales que le significan a su propio Yo real. Es este primer momento el que conecta la narrativa fantástica del hipertexto con la teorización de Bettelheim sobre el aprendizaje a través de la exposición a los cuentos de hadas infantiles, operando ambas funciones bajo los mismos preceptos teóricos. Entonces, el héroe se convierte en una imagen idealizada del infante.

En un segundo momento, al que llamaremos la acción apropiativa, se complementa el proceso de identificación y comienza uno de proyección del Yo en el héroe y de retroalimentación de este para estructuración propia del Yo del lecto-autor, no a través de una contemplación pasiva, sino del desempeño de las acciones heroicas en carne propia (virtual). Es aquí donde adquiere un valor primordial la condición muda del héroe. Al ser un ente desprovisto de la palabra está, por añadidura, desprovisto de lenguaje y al ser un ente pre-lenguaje, su existencia moral es nula. Esto quiere decir que el héroe virtual no es partidario directo de ningún tramado moral ni de una ideología particular (si bien sí se encuentra expuesto a la ideología preponderante que el autor no-hegemónico ha introducido al hipertexto). Por lo tanto, el infante no puede estructurarse completamente a través del objeto de su identificación ya que este carece de un material propio con el cual el niño pueda nutrir su aparato psíquico. El héroe digital se ve solamente inmiscuido en el mundo mágico (que representa la ideología del autor no-hegemónico), al igual que el niño, pero esta influencia de terceros no es suficiente para construir un Yo sólido.

En estas circunstancias, entonces, el niño no sólo contempla y se identifica con el camino que va tomando el héroe (aunque sea producto de sus propias decisiones), sino que también proyecta mucho de sí en el personaje, facilitando un coloquio significativo entre ambos entes: el Yo real y el Yo ideal, quienes se estructuran mutuamente en este proceso de retroalimentación. Al enfrentarse a pequeños nodos de decisión, como el héroe carece de una voz propia es el lecto-autor quien debe tomar las decisiones por el héroe.

Sin embargo, no todas las decisiones o preguntas que debe responder el héroe virtual en el juego son en realidad nodos dentro de la estructura narrativa ya que no dan una verdadera opción al lecto-autor de decidir, sino que solamente dan la ilusión de que el lecto-autor (en el momento sólo lector) puede decidir al respecto de la cuestión abierta, cuando en realidad el hipertexto lo atrapa en un bucle infinito hasta que reciba la respuesta definida previamente por el autor.

Figura 6



*Todas las imágenes son propiedad de Nintendo y se utilizan con fines meramente académicos.

P1. ¿Te importaría encontrar a mi padre?



Estos nodos aparentes también tienen una función didáctica para el infante, ya que integran con éxito los dos momentos de aprendizaje de la identificación proyectiva en la que el niño aprende a través de la contemplación (primer momento) del tramado moral que se le presenta: “ir a salvar al padre de Malon es necesario para ir adelante”, y por acción (segundo momento): “es necesario hacer lo correcto para seguir adelante”. Con esta integración de los dos momentos, se crea un tercer momento del aprendizaje en que se significa y simboliza este tramado moral como valioso y necesario para el infante (quien desea seguir adelante con la misión) y que incorporará (de manera no totalmente consciente) esta nueva significación como parte de su Yo, en una nueva máxima moral que amalgama ambos momentos de esta manera:

1. “Ir a salvar al padre de Malon es necesario para seguir adelante”
2. “Es necesario hacer lo correcto para seguir adelante”
3. Ergo, “Salvar al padre de Malon [y ayudarla a ella] es lo correcto”

Esta conclusión moral estructurante sólo puede darse si existe un tercer momento que integre los primeros dos y esto es posible solamente a través de la condición del héroe como ente silencioso y el proceso de proyección apropiativa del lecto-autor.

Conclusión

Al poseer este hipertexto un formato propio de los cuentos de hadas y permitirle al infante experimentar de forma directa las circunstancias morales que se presentan en el texto, se podría decir que el videojuego The Legend of Zelda está provisto de las bases adecuadas para estimular el desarrollo personal del niño, la formación de su Yo y la construcción de un tramado moral, sin que el medio tenga una finalidad explícita didáctica.

La propuesta es que este proceso de aprendizaje en dos tiempos, a través de la identificación proyectiva del infante, que es visible en el videojuego (y otros que cumplen estas mismas características) optimiza el proceso cognitivo y de desarrollo del infante debido a que refuerza a través de la acción, no sólo de la estricta dialéctica, la apropiación del tramado moral y los valores propuestos en conjunto entre el autor no hegemónico y el entorno inmediato.

En The Legend of Zelda, el niño encuentra, gracias a la estructura de cuento de hadas, un medio divertido y de lenguaje sencillo que le presenta un mundo fantástico, el cual ayuda a disminuir las angustias Edípicas por las que atraviesa, mientras detona el mecanismo del juego, ofreciéndole al infante la capacidad de recurrir a la fantasía para el aprendizaje, sin perder una relación de su Yo con el mundo real:

El análisis del juego había mostrado que el simbolismo permite al niño transferir no sólo intereses, sino fantasías, ansiedades y sentimientos de culpa a objetos distintos de las personas. De ese modo el niño experimenta un gran alivio jugando y éste es uno de los factores que hacen que el juego sea esencial para él (Klein, 1955).

Por lo tanto, el legado de la función estructurante que tuvo la literatura infantil durante el auge de los cuentos de hadas, es heredada ahora a los nuevos medios a través de hipertextos con las mismas características literarias pero un funcionamiento reactivo modernizado, gracias a las nuevas tecnologías. Entonces, a través de la combinación juego digital y la naturaleza estructurante de la literatura infantil, se puede crear en el infante un mundo de fantasía virtual que ponga en marcha, esencialmente, los mismos mecanismos del desarrollo psíquico y moral que siempre han representado el objetivo de los cuentos de hadas.

Por supuesto, y para reducir generalidades, no todos los videojuegos poseen una estructura de cuentos de hadas y no todos los hipertextos son juegos virtuales; para que los objetivos perseguidos en el infante se cumplan, tienen que encontrarse estas características indispensables, de la manera que las presenta The Legend of Zelda. Es decir, no toda exposición a juegos virtuales o a hipertextos tendrá un rol estructurante en la moralidad y el desarrollo psíquico del infante, si no opera bajo las mismas mecánicas literarias del género.

The Legend of Zelda es un título que ha marcado diferentes generaciones y ha sido un parteaguas importante en la historia de los videojuegos (ver anexo 1), volviéndose un referente directo del argot popular del género. Gracias a la amplia aceptación y apropiación cultural de la saga, esta se ha mantenido vigente y ha sido reinventada para nuevas generaciones de infantes y adultos a lo largo del mundo, renovando el mensaje esencial del cuento de hadas y reviviendo sus valores, enseñanzas y fantasías para la posteridad, en un mundo mágico que se ha vuelto, más que otra cosa, eterno.

El paso del tiempo es cruel. Su velocidad parece cambiar para cada persona y nadie puede modificarlo... Algo que no cambia con el tiempo, eso es una memoria a tiempos más infantiles- The Legend of Zelda, Ocarina of Time.

Anexo: Caso de estudio: The Legend of Zelda

The Legend of Zelda es un videojuego creado por Shigeru Miyamoto en 1986. Este videojuego es actualmente uno de los más populares de la compañía, teniendo versiones en prácticamente todas las consolas de la marca. El nombre *The Legend of Zelda* trae a la mente de los entusiastas de los videojuegos una de las franquicias más exitosas de la compañía y es uno de los títulos más populares en el público infantil y juvenil.

El éxito del videojuego se acentuó tanto que incluso llegó a ostentar un Récord Guinness como el videojuego con la más alta calificación de satisfacción otorgada por la prensa especializada desde el 2008 hasta el 2010. Siendo además una de las 5 franquicias más vendidas por la compañía, *The Legend of Zelda* es sin duda un referente importante en el mundo del videojuego y uno de los de mayor influencia mediática.

Además, para efectos de la materia esta discusión teórica, según el aquí presente análisis que se efectúa al texto, se presume que *The Legend of Zelda* posee una narrativa fuertemente ligada al género del cuento de hadas de la literatura infantil y universal con una construcción mitológica propia intertextual que simula los mitos ontológicos humanos.

La historia se sintetiza en:

“Esta es una leyenda que han contado los humanos a través de generaciones” - Miyamoto, 2011.

Link es el nombre del héroe de la historia. Él emprende un viaje para salvar a Zelda, princesa y encarnación de la diosa Hylia, antes de sucumbir en las garras de un antiguo mal, representado por un ser diabólico conocido como El Heraldo del Mal. Viajando por diferentes regiones del mundo e incluso a través de diferentes épocas, el héroe de la diosa atraviesa diferentes calabozos y pruebas, para finalmente enfrentar al Heraldo del Mal en una batalla final y salvando a la princesa Zelda. Sin embargo, el Heraldo del Mal los maldice, forzándolos a repetir este ciclo de lucha entre el bien y el mal a través de todas las épocas.

Si bien los personajes que aparecen en la historia del Héroe de la Diosa varían en cada una de sus versiones (es decir, en cada época y encarnación del Héroe), estas son las constantes que se mantienen en cada leyenda:

Link: (El Héroe de la Diosa) un joven aprendiz de caballero de orígenes humildes y poco conocidos. Representa el mensajero de justicia. Conoce y acepta su misión como salvador del mundo. Es un personaje silencioso y obediente que posee una gran maestría (casi mágica) para el uso de diferentes armas y conjuros mágicos. Es

poseedor de la legendaria Trifuerza, el poder que las diosas otorgaron a los mortales para vencer al mal. Su nombre significa “enlace” ya que él es el puente que conecta todas las eras.

En la escena en la que Link aparece por primera vez, es bastante común que lo haga despertando de un sueño. Es una metáfora de su despertar como un héroe (Miyamoto, 2011).

Zelda: (la princesa, el objeto de deseo) una hermosa joven que es la encarnación de toda la bondad del mundo. Ella es la figura de la diosa Hylia en su forma humana. Es un personaje pasivo que, en cada una de las versiones, se ve envuelta en grave peligro (un sueño profundo) del cual el Héroe es el encargado de liberarla. Una mujer de gran sabiduría y poderes espirituales que brinda una guía mística al héroe en su tarea.

El Heraldo del Mal: (la sombra) un ser malvado que quiere apoderarse del poder supremo y destruir el mundo. El Heraldo del Mal se presenta en diferentes formas a lo largo de la saga, adoptando diferentes nombres como Ganon o Ganondorf. El Heraldo del Mal es el líder de todos los seres infernales y rey de los ladrones. Su ambición es atrapar a la princesa Zelda para poder el espíritu puro de la diosa. Este ser malvado pone a prueba constante al Héroe de la Diosa, a través de diferentes calabozos, para poder retrasar su tarea y eliminarlo en una gran batalla final.

El espíritu guía: a través de la saga, el Héroe de la Diosa cuenta con el apoyo de un espíritu guía, un ser sobrenatural (comúnmente hadas) que lo acompaña en su aventura y le ofrece sus conocimientos casi infinitos para que el Héroe pueda lograr su tarea. Navi, Fay, Tatl y demás nombres representan este espíritu sabio que además cumple la función de guiar al usuario en el conocimiento de las reglas internas del videojuego.

El objeto de poder: un arma poderosa que es herencia de las diosas y que le permite al Héroe de la Diosa el poder vencer al espíritu maligno del Heraldo del Mal. La Espada Maestra y la Trifuerza son las más comunes manifestaciones del objeto de poder del Héroe de la Diosa, siendo la médula espinal del arsenal del usuario para cumplir a misión.

The Legend of Zelda posee una estructura clásica semi abierta (explorado más en el marco teórico) que describe un cuento de hadas en su morfología básica que va de punto A a punto B, atravesando todos los peldaños propuestos por Joseph Campbell en un orden narrativo clásico. Su naturaleza semi abierta se debe a la capacidad del usuario (lecto-autor) para tomar decisiones y modificar la línea narrativa del cuento, construyendo su propio camino al inevitable final planteado por el autor.

Este videjuego es un texto audiovisual que cumple con las mismas funciones morfológicas del género del cuento de hadas escrito y que posee el atractivo y la censura (adaptación del lenguaje) ideal para el mercado infantil.

Bibliografía

- Barthes, R. (n.d.). La Muerte del Autor. Retrieved May, 2016, from <http://www.cubaliteraria.cu/revista/laletradelescriba/n51/articulo-4.html>
- Bettleheim, B. (2014). El Psicoanálisis en los Cuentos de Hadas (2nd ed.). México: Crítica.
- Bloch, D. (1986). "Para que la bruja no me coma": Fantasía y miedo de los niños al infanticidio. México, D.F.: Siglo veintiuno editores.
- Campbell, J. (1991). The masks of God. New York: Penguin Books.
- Clancy, M. (n.d.). Introducción a los conceptos de la teoría psicoanalítica de Melanie Klein. Retrieved June, 2016, from http://www2.kennedy.edu.ar/departamentos/psicoanalisis/articulos/conceptos_teo.pdf
- De Caiafa, C. L. (2009). El Objeto - El Otro, pensados a partir de ideas de D. Winnicott (Vol. 108). Retrieved June, 2016, from www.apuruguay.org/apurevista/2000/16887247200910802.pdf
- Dor, J. (1998). El Padre y su Función en el Psicoanálisis (3rd ed.). Argentina: Nueva Visión.
- Eco, U. (1975). La estructura ausente: Introducción a la semiótica. Barcelona: Editorial Lumen.
- Entre Hermanos, Sentidos y Afectos del Vínculo Fraternal (1st ed.). (2003). Buenos Aires: Lugar.
- Garralón, A. (2004). Historia portátil de la literatura infantil Ana Garralón. Madrid: Anaya.
- Grassi, A. & Córdova, N. C. (2010). Entre niños, adolescentes y funciones parentales: Psicoanálisis e interdisciplina. Buenos Aires: Entreideas.
- Guillerault, G. (2012). Françoise Dolto: La foi dans le désir. Paris: Les Éd. du Cerf.
- Freud, S. (1909). La Novela Familiar del Neurótico. Alemania.
- Freud, S. (1913). Tótem y Tabú. Alemania.
- Hall, C. S. (1954). A primer of Freudian psychology. Cleveland: World Pub.
- Klein, M. (1955). La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado.

- Klein, M. (n.d.). La Personificación del Juego en los Niños. Retrieved June 2016.
- Miyamoto, S., & Himekawa, A. (2015). The legend of Zelda: Hyrule historia. Barcelona: Norma.
- Moreno, B. (2001). Una Lectura Graduada Hipertextual: Ventajas del Hipertexto en la Enseñanza de E/LE (Vol. 12, ASELE). Retrieved June, 2016, from <http://cvc.cervantes.es>
- Rizo, M. (2011). De personas, rituales y máscaras. Erving Goffman y sus aportes a la comunicación interpersonal (15th ed., Vol. 8, Quórum Académico). Retrieved June, 2016, from biblat.unam.mx
- Shavit, Z. (1991). La Noción de la Niñez y los Textos para Niños. Retrieved May, 2016, from <http://www.criterios.es/revista/33.htm>
- Slomianski, L. S., & Lutereau, L. (2014). Los niños y la literatura infantil: Infancia, psicoanálisis y escritura. Buenos Aires: Letra Viva.
- Sorokina, T. (n.d.). Capítulo 8 - Intertextualidad e Hipertextualidad. Retrieved May, 2016, from 148.206.107.15/biblioteca_digital/capitulos/72-2197evu.pdf.

Notas

- ¹ Ana Garralón. “Historia portátil de la Literatura Infantil” (2001).
- ² Si bien no dejan de ser literatura universal ya que, como indica Stavchansky, para que un texto sea un buen libro para niños debe ser también un buen libro para el adulto.
- ³ Bárbara Moreno, “Una lectura graduada hipertextual” (2001).
- ⁴ Tal vez el término sea muy categórico al respecto de esta función. Estas son irrepetibles porque cada lecto-autor “crea” su propio camino o espectro de decisiones, pero la viabilidad del término dependerá también de qué tan abierta sea la estructura propuesta por el autor-no-hegemónico.
- ⁵ Diferente a un “final abierto”. El primero se refiere a que pueden tenerse más de un desenlace independiente y completo, el segundo se refiere a la cualidad del o los desenlaces de estar sujetos a más de una interpretación.
- ⁶ Si bien también se puede tener un final único al que desembocan todos los nodos. La diferenciación realmente se da en que el hipertexto puede tener diferentes desenlaces independientes mientras que la narrativa clásica sólo uno.
- ⁷ Es importante aclarar que los Nodos de Decisión ramifican la narrativa del texto pero no aíslan todos los subdiscursos unos de otros; de hecho, es común en el funcionamiento del hipertexto que muchos Nodos de Decisión tiendan a la integración de sus pasajes y/o discursos, llevando a una conclusión idéntica, desde diferente ramificación del texto central.

- ⁸ “El Psicoanálisis de los Cuentos de Hadas” (1975).
- ⁹ No se quiere dar a entender que la figura del padre tenga alguna connotación negativa sino que, tal como lo teoriza Freud en sus escritos, el niño proyecta en el padre la figura de su rival por el afecto de la madre, de quién aún depende, afligido por su propia fragilidad ante el tamaño y el poder que representa el padre en la novela familiar. Por ello, es importante recalcar que se refiere a la figura de la “Madre” y el “Padre” como funciones simbólicas, diría J. Dor (1981): “desde el punto de vista del inconsciente, no existe ni masculino ni femenino”.
- ¹⁰ Sí existen en estos medios narrativos puramente literarios en las que el lecto-autor no puede intervenir y regresa momentáneamente a su rol de lector pasivo. Estos pasajes suelen ser animaciones, videos o secciones del producto que no son jugables, sino que están para enriquecer la experiencia audiovisual del jugador y brindarle más información literaria sobre el hipertexto.
- ¹¹ La alineación de Ganondorf en el orden de lo grotesco (Ganon) es en sí mismo el símbolo de la función paterna perversa y hostil que debe ser destruida para la usurpación del poder fálico y la conjunción con el Gran Otro (la madre).
- ¹² Es importante considerar que en una primera exposición al hipertexto, el lecto-autor no conoce aún que Sheik es un alter ego de Zelda.
- ¹³ Hasta este momento de la narración, el héroe ha conocido a la Zelda niña y a Sheik, más no ha visto a la princesa en su faceta adulta, de mujer.
- ¹⁴ A mí parecer, la ambigüedad sexual con la que se juega en el personaje de Sheik propicia un poco la dilución de la carga erótica que puede tener el personaje. Gracias a que se funden en Zelda conceptos tan contrarios: hombre/mujer, día/noche, fuerte/débil, esto crea un personaje complejo que sobresale encima del funcionamiento común del cuento de hadas y su naturaleza polarizada, llevando al personaje a significar más de lo que el infante comprende de manera consciente y así, reduciendo el erotismo que puede representar como el nuevo interés amoroso potencial del héroe, deviniendo en un contenedor casi totalmente (si bien no exclusivo) emotivo.
- ¹⁵ También en el público adulto; sin embargo, estos adultos son (de gran importancia para el tópico central de este estudio) jugadores que experimentaron este juego en su infancia y juventud.
- ¹⁶ Como existen tantas versiones del juego, cada una con sus amenidades propias, se hará una síntesis de la historia en rasgos generales, partiendo del origen, exponiendo los elementos en común que tienen todas las manifestaciones de este cuento.